
DUNGEONS & DRAGONS®

Manuale del Giocatore

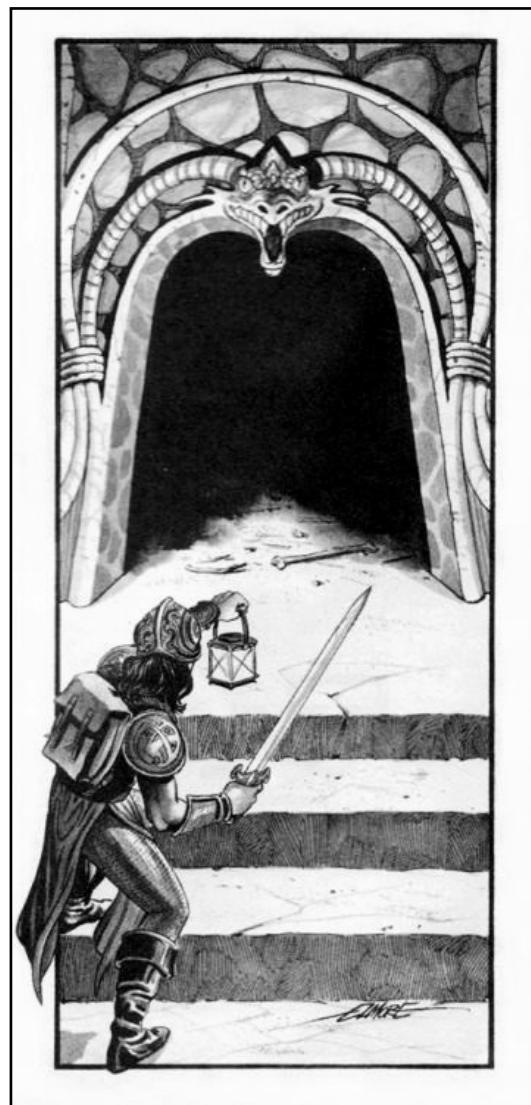


BECMI - dal 1° livello all'Immortalità

Contiene tutte le regole del giocatore dei set
Basic - Expert - Companion - Master - Immortals

DUNGEONS & DRAGONS®

Manuale del Giocatore



Basic - Expert - Companion - Master - Immortals

Dedica

Questo libro vuole essere un omaggio al grandissimo lavoro di Frank Mentzer che con questa edizione di Dungeons & Dragons ha così profondamente influenzato la mia adolescenza!

...e che cosa sarebbe D&D senza le splendide opere d'arte di Larry Elmore? Grazie ai suoi magnifici capolavori ha animato infinite avventure e viaggi, stimolando la fantasia e l'immaginazione di tanti ragazzi che come me si avvicinavano per la prima volta al Fantasy.

Un ringraziamento anche a Filippo A., Dennis D., Marco C., FR4NC35C0., Francesco S., Alessandro M. e Marco G., Alberto B., Gianluca Q., Alberto A., David Z., Luca S., Nicola B., Paolo V., che mi hanno aiutato nel creare, rivedere, correggere, modificare e abbellire questa revisione dei Manuali del Giocatore dell'edizione BECMI di D&D.

A mia moglie Mary che mi ha supportato con infinita pazienza nelle lunghe serate al PC e, come Aleena, mi ha indicato la via nei momenti di sconforto quando il caos sembrava prendere il sopravvento!

Uno speciale grazie anche a tutta la community di D&D BECMI ITALIA, che ci ha incoraggiati ed incitati per tutto il tempo! Grazie a tutti!

Spero che questa revisione possa far ritornare al tavolo qualcuno di coloro che per un po' se ne sono allontanati e magari incuriosisca anche chi questa edizione non ha avuto la fortuna di provarla.

Davide B.
Inverno 2024

Revisione finale:

Alessandro M., Marco S.B., Alessandro O., Manuele D., Andrea C., Stefano, Gianluca Q., Fabrizio L., Fabrizio N., Francesco C..

Manuale del Giocatore V 1.3
29/03/2024

Prefazione

Questo gioco non solo ti divertirà, ma saprà stimolare la tua fantasia.

“Mentre volteggi su te stesso, la spada in pugno, l'enorme drago rosso, col suo soffio incandescente, piomba verso di te con un rugito!”

Vedi? La tua fantasia si è già destata. Ora prova a pensare: il gioco che hai tra le mani può essere molto più divertente di qualsiasi altro che tu abbia mai giocato!

DUNGEONS & DRAGONS è un modo per sognare ad occhi aperti insieme ai tuoi amici, come guardare lo stesso film o leggere lo stesso libro. Ma le storie le puoi scrivere tu, senza mettere una parola sulla carta; semplicemente giocando D&D.

Tu, assieme ai tuoi amici, potrai creare una grande storia fantasy, metterla da parte dopo ogni partita, e tornare a scuola o al lavoro; ma, come un libro, l'avventura ti aspetterà. Anzi è meglio di un libro: continuerà finché vuoi. Questo è probabilmente il gioco più diffuso che sia mai stato ideato. E presto capirai il perché.

Quando hai comprato un altro gioco o un libro non ti è mai capitato di pensare: “Beh, è carino, ma non è proprio quello che speravo?” Bene, le tue avventure in D&D saranno, invece, esattamente quello che desideri, perché sei tu a crearle. E non è difficile. Non serve che un po' di lettura e di riflessione, e dopo conoscerai solo il divertimento del gioco. È divertente scoprire che nessuno perde, e tutti vincono! È divertente diventare abili e smaliziati, per esempio, sapendo cosa aspettarsi nella grotta di un coboldo, e quali sono i draghi che possono aiutarti. E divertirti non ti costa una monetina ogni volta, come nei “videogames”. Se hai queste regole, non ti serve altro. C'è di più, naturalmente, se lo vuoi: eccitanti avventure da giocare, figure in miniatura di mostri e personaggi, regole “expert” per i giocatori che vogliono addentrarsi di più nel mondo di D&D, e tanto altro ancora. Ma già adesso hai tutto quello che serve per iniziare: questa confezione e la tua fantasia basteranno.

Ah, sì; ti costerà un'altra cosa, che non ti manca di certo: un po' di tempo. Servono solo pochi minuti per imparare le regole base, e un'ora o due per giocare una partita completa. Probabilmente avrai voglia di passare più tempo con D&D, e potrebbe diventare il tuo hobby preferito: per milioni di persone è stato così! Ma per adesso, siediti ed immagina: “Il tuo personaggio è in piedi in cima ad una collina erbosa... Il sole sfavilla sui tuoi capelli biondi, increspatisi dalla fresca brezza... distrattamente strofini, l'elsa ingemmata della tua spada magica, e guardi il nano e l'elfo, che, come al solito, stanno litigando sul modo di caricare i cavalli... La maga ha appreso i suoi incantesimi, e dice che è pronta ad andare... L'entrata di un pericoloso dungeon si apre di fronte a voi, sulla vicina montagna, ed al suo interno un terribile drago è in attesa... È tempo di andare...”

Divertitevi!

Frank Mentzer

Imparare a Giocare

Puoi imparare da solo a giocare D&D, semplicemente leggendo le altre sezioni di questo libro. Non è necessario imparare a memoria tutto quello che si legge; le prime due avventure sono state progettate per farti capire il meccanismo mentre giochi. Se sei pronto ad imparare, inizia a leggere da “Cosa significa Gioco di ruolo”. Il gioco, di solito, viene praticato in gruppi di 3 o più persone. Se vuoi imparare insieme ad altri, sarà più facile per tutti se una persona conosce già il gioco, e può quindi insegnarlo alle altre. Altrimenti, tu (o uno degli altri) puoi leggere ad alta voce le prime avventure in solitario, mentre gli altri ti seguono. Tuttavia è meglio leggerle singolarmente. Quando tutti sanno come interpretare i personaggi, leggi allora la sezione “Personaggi” a pag. 32 e “Giocare in gruppo” a pag. 102. È poi necessario che qualcuno impari a ricoprire il ruolo di Dungeon Master (DM) la persona che darà vita e movimento ai mostri.



IMPARARE A GIOCARE

- 10 Cosa significa "Gioco di Ruolo"?
- 10 La vostra prima avventura
- 10 Le abilità basilari del vostro personaggio
- 10 L'equipaggiamento
- 10 Come colpire
- 11 Danni e Punti Ferita (PF)
- 11 La Costituzione: la vostra salute
- 13 Carisma: la vostra personalità
- 13 Saggezza: il vostro buon senso
- 16 Vincere il gioco
- 16 L'allineamento morale

IL VOSTRO PERSONAGGIO

- 17 La scheda del personaggio
- 17 I punteggi delle abilità
- 18 Tiri Salvezza
- 18 Abilità speciali
- 18 Tabella di combattimento
- 18 Oggetti magici
- 18 Oggetti comuni
- 18 Il denaro ed altri tesori
- 18 Esperienza
- 19 I dadi

AVVENTURA IN SOLITARIO

- 22 Prima parte: affari in città
- 23 Seconda parte: combattimenti
- 23 I mostri
- 23 La procedura di combattimento
- 23 Registrazione degli eventi
- 23 Essere uccisi
- 23 Disegnare la mappa
- 24 Terza parte: nelle caverne
- 31 Dopo l'avventura...
- 31 Procedura di combattimento

PERSONAGGI

- 32 Le classi dei personaggi
- 32 Il requisito primario
- 32 I Tiri Salvezza

CHIERICO

- 33 Requisito primario
- 34 Abilità speciali
- 34 Lanciare incantesimi
- 35 Spiegazioni degli incantesimi clericali
- 36 Chierici di alto livello

INCANTESIMI DEL CHIERICO

- 37 Lista degli incantesimi del Chierico
- 38 Incantesimi del 1° Livello
- 39 Incantesimi del 2° Livello
- 40 Incantesimi del 3° Livello
- 41 Incantesimi del 4° Livello
- 42 Incantesimi del 5° Livello
- 43 Incantesimi del 6° Livello
- 44 Incantesimi del 7° Livello

Druido

- 46 La filosofia druidica
- 47 Incantesimi

INCANTESIMI DEL DRUIDO

- 48 Lista degli incantesimi del Druido
- 49 Incantesimi del 1° Livello
- 49 Incantesimi del 2° Livello
- 50 Incantesimi del 3° Livello
- 50 Incantesimi del 4° Livello
- 51 Incantesimi del 5° Livello
- 51 Incantesimi del 6° Livello
- 52 Incantesimi del 7° Livello

GUERRIERO

- 53 Requisito primario
- 53 Abilità speciali
- 54 Opzioni di combattimento dei guerrieri
- 54 Guerrieri di alto livello
- 55 Il Paladino
- 55 Il Cavaliere
- 56 Il Vendicatore

LADRO

- 57 Requisito primario
- 57 Abilità caratteristiche dei Ladri
- 58 Comprendere qualsiasi scritto
- 58 Lanciare gli incantesimi dei maghi
- 59 Ladri di alto livello

MAGO

- 60 Requisito primario
- 60 Abilità speciali
- 61 I libri degli incantesimi
- 61 Lanciare gli incantesimi
- 63 Maghi di alto livello

INCANTESIMI DEL MAGO

- 64 Lista degli incantesimi del Mago
- 65 Incantesimi del 1° Livello
- 66 Incantesimi del 2° Livello
- 68 Incantesimi del 3° Livello
- 70 Incantesimi del 4° Livello
- 72 Incantesimi del 5° Livello
- 74 Incantesimi del 6° Livello
- 76 Incantesimi del 7° Livello
- 78 Incantesimi dell'8° Livello
- 81 Incantesimi del 9° Livello

MISTICO

- 85 Requisito primario
- 85 Restrizioni speciali
- 85 Abilità speciali
- 87 Mistici di alto livello
- 88 Regole opzionali per gli alti livelli
- 88 Vita in convento



**Elfo**

89	I clan
89	Le Reliquie degli elfi
89	Requisito primario
90	Abilità speciali
90	Difese speciali
91	Incantesimi
92	Lanciare gli incantesimi
92	Tipi di incantesimi
92	Tiri Salvezza contro gli incantesimi

Halfling

93	I clan
93	Le Reliquie degli halfling
93	Requisito primario
94	Abilità speciali
94	Difese speciali

Nano

96	I clan
96	Le Reliquie dei nani
96	Requisito primario
97	Abilità speciali
97	Difese speciali

CREARE UN NUOVO PERSONAGGIO

98	Creare un nuovo personaggio
98	Sequenza delle procedure
99	I requisiti primari
100	THAC0

Giocare in gruppo

102	I giocatori non sono i personaggi!
102	Giocare in gruppo
103	Il cartografo ed il portavoce
103	L'ordine di marcia
103	Tattiche di gioco
104	La spartizione del tesoro
105	L'Allineamento Morale
105	Il tempo
106	Il movimento
106	Ascoltare
106	Luce
106	Le porte
106	Le trappole
107	I mostri erranti
107	Le miniature
107	La sorpresa
107	L'iniziativa
108	Inseguimenti e fughe
108	Danni variabili causati dalle diverse armi

Regole addizionali

109	Le manovre di combattimento
109	Armi da tiro e da lancio
110	Il carico
111	I seguaci assoldati
112	Personaggi Tipo

Armi ed Equipaggiamento

113	Liste complete di armi ed equipaggiamento
114	Descrizione dell'equipaggiamento
116	Descrizione delle armi
119	Effetti speciali delle armi
120	Descrizione delle Armature

Expert

124	Prefazione
124	Nuove possibilità per i giocatori
124	Il compito del Dungeon Master
125	I Dadi Vita e i Punti Ferita
125	Livelli massimi e punti esperienza
125	I cavalli
126	Rimemorizzare gli incantesimi
126	Gli incantesimi "invertibili"
126	Effetto di più incantesimi contemporanei
126	L'avventura
126	Come disegnare le mappe
126	La scala di gioco
126	Il movimento
127	Il cibo
127	Riposo
127	L'ingombro (regole opzionali)

Companion

130	Prefazione
131	L'avventura continua
131	L'evoluzione del gioco
131	Il gioco ai livelli superiori
131	I sentieri dell'immortalità
131	Viaggiare o governare?
132	Combattimento senza armi
132	"Picchiare"
133	"Lottare"
134	Roccaforti degli umani
134	Roccaforti dei semi-umani
134	Consiglieri ed ufficiali
135	Posizioni Speciali
135	Altre attività del Personaggio

Master

139	Prefazione
139	Il regolamento finale
140	Padronanza delle armi
140	Abilità e limiti
140	Padronanza dei mostri
140	Dettagli di addestramento
141	Benefici dell'addestramento
141	Assegnazione dei benefici
141	Benefici dell'attacco
141	Bonus sui tiri per colpire
141	Benefici della difesa
141	Effetti della disperazione
141	Note sulle armi
141	Tabelle della padronanza delle armi



IMMORTALS

148 "Ce l'hai fatta!"

SEZIONE 1 - Cambiamenti

- 150 Punti Esperienza
- 150 Forma
- 150 Nome
- 150 Razza
- 151 Rango e Livello
- 151 Allineamento
- 151 Classe Armatura
- 151 Dadi Vita e Punti Ferita
- 151 Velocità
- 151 Punteggi di abilità
- 151 Effetti diretti dei punteggi di abilità
- 152 Forza
- 152 Intelligenza
- 152 Saggezza
- 152 Destrezza
- 152 Costituzione
- 152 Carisma
- 152 Talenti
- 152 Aumento dei punteggi delle abilità
- 153 Diminuzione dei punteggi delle abilità
- 153 Utilizzo dei punteggi delle abilità nel gioco
- 153 Prove sul Talento
- 153 Attacchi alle abilità
- 154 Tiri Salvezza
- 154 Quando applicare i Tiri Salvezza
- 154 Nuovi Tiri Salvezza e vecchi tipi di attacchi
- 154 Tiri per colpire
- 154 Modificatori del tiro per colpire
- 154 Beni materiali
- 154 Equipaggiamento (normale o magico)
- 155 Informazioni sui Nuovi Personaggi
- 155 Sfere
- 155 Materia
- 155 Energia
- 155 Tempo
- 155 Pensiero
- 155 Entropia

SEZIONE 2 - INFORMAZIONI SUI NUOVI PERSONAGGI

- 156 Opzioni ed abilità
- 156 Sensi
- 156 Difese e recupero
- 156 Anti-Magia
- 156 Recupero di Punti Potere
- 156 Recupero delle energie fisiche
- 157 Inclinazione
- 157 Inclinazione dei piani specifici
- 157 Inclinazione locale
- 157 Movimento
- 159 Valutare la distanza tridimensionale
- 159 Forme d'attacco

- 160 1. Aura
- 160 2. Combattimento fisico (Mischia)
- 161 3. Attacchi con la magia
- 161 4. Attacchi con il Potere
- 161 Azioni e costi
- 161 Effetti
- 161 Raggio d'azione
- 163 5. Attacchi ai punteggi di abilità

SEZIONE 3 - Magia degli IMMORTALI

- 164 Magia degli Immortali
- 164 Note generali sulle Tabelle S1-S4
- 166 Curare i Non-morti
- 166 Spiegazione dei termini delle Tabelle S1-S4
- 170 Avanzamento di Livello
- 170 Avanzamento di rango
- 170 Requisiti minimi
- 170 Competizione per avanzare di rango

SEZIONE 4 - AVANZAMENTO DELLE CARATTERISTICHE

- 171 Come iniziare
- 171 Dimensioni
- 171 Influenza delle Sfere
- 171 Influenza degli elementi
- 171 Caratteristiche generali
- 171 Forme di vita
- 171 Sviluppo del Piano
- 171 Effetti
- 171 Resistenze
- 171 Controllo

SEZIONE 5 - Il Piano di Origine

- 172 Effetti sul gioco
- 172 Forme materiali
- 172 Note generali
- 172 Vantaggi
- 172 Limiti
- 172 Forme di riserva
- 172 Riparazione delle forme
- 173 Creazione di una forma
- 173 Forma normale
- 173 Forma originaria
- 173 Altre forme
- 173 Le tre fasi necessarie per ottenere una forma
- 175 Assumere una forma già esistente
- 175 Golem & drolem
- 175 Avatar
- 176 Artefatti





Cosa significa “Gioco di Ruolo”?

Questo è un gioco di ruolo. Ciò significa che voi diventerete attori, immaginerete di essere qualcun altro, cercando di immedesimarsi in quel personaggio. Ma non avrete bisogno di un palcoscenico, né di costumi o sceneggiature, soltanto della vostra fantasia.

Questo gioco non ha mappa, perché non avrete bisogno di una mappa di gioco; infatti nessuna mappa potrebbe contenere tutti i sotterranei, i draghi, i mostri ed i personaggi che incontrerete nelle vostre avventure.

Per ora, mentre imparate, interpreterete una parte solo con l’aiuto della vostra immaginazione. Più tardi, quando giocherete con altri, ognuno di voi si calerà nei panni di un diverso personaggio e vi troverete a parlare tra voi come se foste davvero quei personaggi che state interpretando. Sarà molto divertente, ma prima dovete prepararvi!

Che ruolo giocherò?

Pensate: siete in un altro luogo, in un altro tempo. Il mondo in cui vivete è molto simile a come era il nostro, molti secoli fa, con castelli e cavalieri, senza scienza e tecnica, niente elettricità, nessun tipo di comfort moderno.

Pensate: i Draghi esistono realmente! E con essi i Licantropi. Mostri di ogni genere abitano le caverne e le antiche rovine. E la magia? Beh... funziona!

Pensate: siete un forte eroe, un combattente famoso, ma povero. Giorno dopo giorno esplorate l’ignoto, alla ricerca di tesori e mostri, e più ne trovate più crescono la vostra potenza e la vostra fama.

La vostra prima avventura

Un Dungeon è un complesso di stanze e corridoi sotterranei dove possono trovarsi mostri e tesori, e voi incontrerete tutto ciò sul vostro cammino, mentre interpretate il ruolo di un personaggio in un mondo fantastico. Sono molti i tipi di mostri ma i Draghi sono i più grandi e pericolosi e fanno la guardia ai tesori più preziosi.

Nel gruppo dei partecipanti al gioco, uno di loro è il Dungeon Master, tutti gli altri sono giocatori. Il Dungeon Master (o DM, in forma abbreviata) dirige il gioco, mentre gli altri interpretano le parti dei personaggi.

Le abilità basilari del vostro personaggio

Nel gioco dobbiamo in qualche modo definire il vostro personaggio, il guerriero che state interpretando. Potremmo dire che il guerriero è “forte, discretamente abile, e non troppo sveglio”, ma dobbiamo descriverlo in maniera ancora più precisa.

Chiameremo le sue caratteristiche abilità (Forza, Intelligenza e altre). Esprimeremo con numeri, detti “punteggio delle abilità”, le dette caratteristiche. Il più alto punteggio possibile è 18, il più basso è 3 (per ragioni che discuteremo in seguito).

Siete un forte guerriero; la vostra forza è di 17 punti, quasi il massimo possibile! Siete “discretamente agile”, il che significa che vi potete muovere velocemente. Il nome per questa abilità è “destrezza”. Come guerriero non è necessario che siate estremamente agili, infatti la vostra destrezza è di 11 punti (appena un po’ sopra la media).

Un guerriero spesso non è molto furbo! Il vostro personaggio non è sveglio come voi, ma non è neppure stupido. Diciamo che la vostra intelligenza è di 9 punti (un po’ inferiore alla media).

Ora annotate i punteggi delle vostre abilità. Scrivete su un foglio di carta:

17	Forza
11	Destrezza
9	Intelligenza

L’equipaggiamento

Per partecipare all’avventura avete bisogno di un equipaggiamento. State portando uno zaino e altri oggetti, molto simili a quelli che portereste in campeggio. Tra questi, assieme al cibo e all’acqua, troviamo della corda, una lanterna, e così via; per ora, presumiamo che abbiate tutto ciò che vi serve per sopravvivere in terre selvagge e inospitali. Conoscendo i mostri che le popolano, avete indubbiamente bisogno di protezione! Per questo indossate un’armatura fatta di anelli di ferro (chiamata “cotta di maglia”) ed un elmo. Inoltre avete una bella spada, e un pugnale infilato in uno stivale (per ogni evenienza). Infine, siete in grado di usare efficacemente tutto il vostro equipaggiamento.

Se volete potete battezzare il vostro guerriero dandogli un nome. E non ha nessuna importanza se lo preferite maschio o femmina.

Tutto pronto? Andiamo!

Il vostro minuscolo villaggio d’origine è misero e con le strade in terra battuta. Vi preparate una mattina, e partite per la vicina collina. Ci sono molte caverne nelle colline, dove si possono trovare tesori, sorvegliati da mostri. Avete sentito dire che un uomo chiamato Bargle si aggira in queste caverne. Bargle è un bandito spietato: ruba, uccide, ed ha terrorizzato a lungo il vostro villaggio. Se lo catturate, potrete diventare un vero eroe!

Mentre vi avvicinate all’entrata, vi guar-

date intorno. È una bella giornata, e tutto sembra tranquillo. Voi sapete però che non c’è da fidarsi dell’apparente serenità di questi luoghi e che le caverne sono buie. Quindi tirate fuori la lanterna e la scatola dell’acciarino (i fiammiferi non sono stati ancora inventati, quindi la scatola contiene pietra focaia, esca ed acciarino), e accendete con attenzione lo stoppino. La fiamma trema per un attimo ma l’olio inizia a bruciare, con una leggera incandescenza. Con la spada sguainata, vi addentrate nella caverna.

L’interno è buio e sa di muffa. Un passaggio conduce oltre l’entrata, addentrandosi nelle viscere della collina. Sembra che sia la sola strada possibile, quindi vi avviate in quella direzione, stando particolarmente attento ai pipistrelli e alle altre disgustose creature che strisciano in luoghi di questo genere.

All’improvviso, vedete un goblin! È più piccolo di voi ed il suo aspetto è quello di un umanoide dal colorito grigiastro. Vi vede, lancia un grido, estrae la spada dal fodero e vi attacca! Schivate il suo attacco e sollevate la spada per colpire.

Se il goblin non vi avesse subito attaccato, avreste potuto cercare di parlargli; ma adesso non vi rimane scelta. Dovete combattere, se volete aver salva la vita.

Come colpire

Nel corso del gioco, ogni volta che tentate di colpire un mostro avete delle probabilità di fallire il colpo e, naturalmente, delle probabilità di metterlo a segno! Per i mostri è molto difficile colpire il vostro guerriero, grazie all’ottima cotta di maglia di cui è dotato. Non è altrettanto difficile colpire un goblin; la sua armatura, infatti, non è resistente come la vostra.

Per cercare di colpire un mostro, dovete effettuare un “tiro di dado per colpire”. Tirate il dado a 20 facce. Se il lancio è 10 o meno, il vostro personaggio manca il goblin. Se tirate 11 o più, lo colpite! Questa procedura fa parte delle Regole del combattimento. In seguito ne saprete di più.

Se sbagliate, il goblin tenta di nuovo, ma vi manca. Potete attaccare un’altra volta; tirate ancora per sapere se lo colpите.

Se colpите il goblin, egli lancia un urlo e scappa via, giù per il corridoio, dove l’oscurità è più fitta (i goblin sono capaci di vedere al buio). L'avete ferito.

Se continuate a mancarlo, riprendete a tirare i dadi! Il goblin cerca di colpirvi ma voi continuate a schivare i suoi affondi. Ricordate: se lo colpite, il goblin fugge!





DANNI e PUNTI FERITA (PF)

Nel gioco, quando una creatura viene colpita (sia essa un mostro o un personaggio), le vengono inflitti dei danni. Questi danni, chiamati Punti Ferita (PF), devono essere registrati. Il numero di PF rappresenta l'ammontare di danni che un particolare essere può sopportare prima di cadere ucciso. Ogni essere è dotato di un numero variabile di PF; quanto maggiore è il numero di PF a disposizione di una creatura, tanto più sarà difficile ucciderla. Per indicare i Punti Ferita useremo spesso l'abbreviazione PF.

Il vostro guerriero dispone all'inizio di 8 PF e al momento ne ha ancora 8, dato che il goblin non lo ha mai colpito. Può aver colpito la vostra armatura o lo scudo, ma non è mai riuscito a superare queste protezioni; i suoi attacchi sono stati quindi del tutto privi di conseguenze per voi, infatti non hanno danneggiato il vostro personaggio.

La Costituzione: la vostra salute

Il vostro combattente è in piena salute, e può combattere a lungo senza stancarsi. Questa capacità viene espressa dal punteggio di un'altra abilità, detta Costituzione. La vostra Costituzione è di 16 punti, ben oltre la media, anche se non il massimo.

Essa influenza direttamente il numero dei vostri PF. Se avete un punteggio basso, in questa caratteristica vi sarebbero toccati solo 2 o 3 PF. D'altronde, se avete avuto una Costituzione di 18, i vostri PF sarebbero stati 10, o più!

16	Costituzione
----	--------------

Verso il margine superiore della scheda, sopra le abilità, annotate i vostri Punti Ferita.

8	Punti Ferita
---	--------------

Ed ora rituffatevi nella vostra avventura!

Vi fermate un attimo, per essere sicuri di star bene; poi continuate a procedere lungo il corridoio. Non ci sono passaggi laterali, né altre strade da prendere.

Davanti, il corridoio si apre in una zona più ampia, una grande "camera". Vi avvicinate cautamente, facendo luce intorno con la lampada, attenti a controllare se vi sia qualcosa. Un sibilo giunge da un angolo della stanza alla vostra destra, dove vi appare un gigantesco serpente, lungo quasi tre metri! Vicino a lui, sul pavimento, sono sparse centinaia di monete d'oro e d'argento.

Parlare ad un serpente non servirebbe a niente e non avete alcun modo di sfuggirgli. Siete di nuovo costretti a combattere.



Per questo scontro, dovete tenere nota dei PF del vostro nemico. Il serpente ha 3 PF. Sul vostro foglio di carta, vicino al margine inferiore, scrivete "Serpente = 3", lasciando spazio sufficiente per annotare i danni subiti dal serpente.

Stavolta, dovete fare un lancio di 10 o più per ferire il mostro. È più lento e più facile di colpire di quanto non fosse il goblin, ma, essendo più grande e robusto, ha migliori probabilità di colpirvi del goblin.

Se riuscite a colpire il serpente, fate una crocetta sul "3" e scrivete "2", l'avete ferito. Se fallite il colpo, non scrivete niente.

Ed ecco che il serpente cerca di mordervi e vi colpisce! In cima alla scheda, fate una crocetta sull'8 dopo le parole "Punti Ferita", e scrivete li accanto un 7.

Avvelenati?

Avete incontrato un serpente velenoso, un rettile che può essere estremamente pericoloso. Nel gioco c'è un modo per stabilire se il veleno vi è stato iniettato o meno. Tirate di nuovo il dado a 20 facce. Se tirate 12 o più significa che siete riusciti a scansarvi prima che il serpente potesse iniettare il veleno (ma subite danni, tuttavia, per il morso). Se tirate 11 o meno il vostro guerriero subisce 2 PF ad opera del veleno (cancellate i 7 PF e scrivete 5).

Avete effettuato questo tiro per sapere se eravate riusciti a togliervi dai guai; si chiama Tiro Salvezza (TS) e, come vedrete in seguito, verrà usato in molte altre situazioni di gioco.

Il vostro guerriero ha nuovamente la possibilità di attaccare. Ricordate che se fate un lancio di 10 o più, riuscite a ferire il serpente e potete sottragli i PF. In caso contrario non lo colpite.

Ma il serpente si avventa ancora sul vostro guerriero e di nuovo riesce a morderlo! Perdete un altro PF e dovete ripetere il Tiro Salvezza, ricordatevi che se il lancio del dado

è 12 o più, non perdete altri punti. Se invece tirate 11 o meno, perdete altri 2 PF per l'azione del veleno.

Ora potete cercare di colpirlo di nuovo. Se il serpente sopravvive, tenterà di mordervi senza più riuscirvi (in questo scontro, il serpente non colpirà più; nel gioco però, potrebbe capitare che uccida il vostro guerriero ancor prima che riusciate a mettere a segno un sol colpo!).

Il serpente, infatti, potrà tentare di attaccare ma i suoi tentativi andranno sempre a vuoto. Il vostro guerriero potrà forse sbagliare ancora nel colpire, ma prima o poi riuscirà a finirlo. Allenatevi effettuando tutti i tiri necessari per uccidere il serpente. Quando i suoi PF sono ridotti a "0", il serpente muore (se fossero arrivati a "0" i vostri, sarebbe toccato a voi!).

Siete ferito, ma non potete farci niente, almeno per ora. Le ferite subite dal vostro guerriero potranno essere guarite col riposo di pochi giorni.

Il serpente morto non è più pericoloso; potete così mettervi al lavoro in tutta tranquillità. Raccogliete il denaro e lo riponete nella sacca che vi portate appresso. Nel farlo vi accorgrete che, vicino all'oro, scintillano 3 diversi tipi di monete argentee. La maggior parte sono proprio d'argento, ma altre sono di metalli ancora più preziosi, quelli che chiamano Electrum e Platino.

Indubbiamente è un ricco tesoro; e ciò è strano, i serpenti, di solito, non ne custodiscono. Questo probabilmente era appartenuto a qualcuno che tentò di uccidere il serpente, ma senza riuscirvi...

A volte i tesori possono essere nascosti. E infatti, ispezionando attentamente la stanza con lo sguardo, riuscite a trovare una piccola gemma, una perla, in un angolo. Può valere da sola quasi 100 pezzi d'oro!

Dopo una piccola sosta per riprendere fiato, vi fate luce intorno con la lanterna, e vedete un altro corridoio spingersi ancor più nelle tenebre. Guardandovi alle spalle, vedete la luce del giorno brillare in lontananza, all'entrata della caverna, là da dove siete venuti. Vi seduce, ma subito ricordate a voi stesso di essere un coraggioso guerriero, che non fuggirebbe mai per il timore di una piccola scaramuccia.

Ricordatevi, però, che siete ferito; se continuate, state in guardia! Se vedete un altro serpente, o qualsiasi altro essere che abbia un aspetto pericoloso, sarà meglio che torniate indietro. Non fatevi uccidere! Cercate di rimanere in vita, per poter combattere un altro giorno: il tesoro può attendere.

Ora cominciate, con cautela, a procedere





lungo il corridoio: lentamente, passo dopo passo, verso l'ignoto, con la lanterna alta sopra la testa e la spada ben stretta in pugno. Il corridoio conduce ad un'altra piccola caverna. Mentre vi avvicinate, udite una voce e vedete una luce.

Allora chiudete la griglia della lanterna, per nascondervi meglio, e con cautela sbirciate oltre l'angolo. Alla vostra destra, vicino alla parete della caverna, siede una donna bellissima d'aspetto, che porta un'armatura uguale alla vostra. Non ha spada, ma un bastone, munito alla sommità di una sfera di metallo; si tratta di un'arma chiamata "Mazza". Vicino a lei, sul pavimento, è posta, una lanterna accesa. Vi sembra assorta, come se meditasse o stesse pregando.

Vi convincete che non desidera di certo essere disturbata. Ma, mentre tentate di sgattaiolare via in silenzio, lei pare svegliarsi, e dice: "Salve amico! Stai cercando il goblin? Potresti... Oh! Ma tu sei ferito! Posso aiutar-

ti?" Vi scruta con circospezione, cercando di capire se siete pericoloso, ma sembra desiderosa di aiutarvi.

Vi scusate subito di averla disturbata, mentre vi chiedete che cosa sappia lei del goblin e, ancor di più, come possa essere in grado di aiutarvi. Ma, calma un momento; potrebbe anche essere una nemica. Decidete allora di avvicinarvi, ma tenendo pronta la spada. Lei non si muove e vi parla: "Mi chiamo Aleena. Sono una sacerdotessa, un'avventuriera come te. Vivo nella città vicina, e sono venuta qui in cerca di mostri e tesori. Ma mi sembra stupito; non avevi mai visto un chierico prima d'ora?" Chierico = sacerdote guerriero; al femminile: sacerdotessa.

Fermatevi un momento e immaginate che il vostro personaggio le parli. In città potrebbe abitare non lontano da voi, ma non ne siete sicuro, e non sapete niente dei chierici e dei loro poteri.

Dopo avervi ascoltato con attenzione dice:

"Bene, il goblin ha preso quella strada" e indica un corridoio che conduce fuori della stanza in cui vi trovate. "È passato di qui così velocemente che quasi non riuscivo a vederlo. L'hai colpito? Buon per te! I goblin sono veramente disgustosi."

"E, dal momento che non conosci i chierici, permetti che mi presenti. Molti chierici praticano, come te, le arti marziali; ed inoltre siamo anche in grado di lanciare incantesimi. Io medito e, intanto, la conoscenza delle parole magiche penetra nella mia mente. Fra gli incantesimi che potrei usare ora c'è quello guaritore, e mi sembra proprio che tu ne abbia bisogno."

Ecco il vostro primo incontro con la magia! Ne avevate già sentito parlare, ma senza saperne nulla, né tanto meno averla mai sperimentata. Siete ancora sospettoso e diffidente, ma lasciate lo stesso che la sacerdotessa pronunci alcune parole dal suono misterioso e vi sfiori leggermente il braccio. D'incanto, le vostre ferite sono guarite!

Sulla vostra scheda cancellate i vostri attuali PF e scrivete "8", cioè l'intero ammontare di PF con cui avete iniziato.

"Adesso ti senti meglio?" chiede lei. "Ti spiace sederti e riposarti un attimo? Mi piacerebbe dirti alcune cose che in seguito potrebbe farti comodo sapere". Vi sedete, felice di riposarvi, ma sempre tenendo la spada a portata di mano, in caso di guai. Lei si siede vicina alla sua lanterna.

"Se non sai niente dei chierici, probabilmente non sai nulla neppure dei maghi. Sono avventurieri anche loro, come te e me, ma si impegnano soprattutto ad imparare gli incantesimi e solo di rado combattono. Conoscono incantesimi diversi da quelli conosciuti dai chierici e, invece di acquisirli con la meditazione, li imparano dai libri. Ce n'è qualcuno, giù in città, ma non molti".

"Se un mago malvagio ti attacca, puoi riuscire ad evitare i suoi incantesimi, ma ciò è più difficile che evitare il veleno di un serpente. La magia, infatti, può essere molto utile, ma anche molto pericolosa. A proposito, la ferita che ti ho curato sembrava proprio il morso di un serpente. Devi fare attenzione; la maggior parte dei veleni è mortale. Puoi dirti fortunato se non ti ha provocato danni più gravi. Oltre al serpente, potrai incontrare anche altre creature ostili in grado di effettuare attacchi speciali, come quelli con i veleni. Alcuni possono paralizzare, altri possono trasformarti in pietra semplicemente con lo sguardo, a meno che tu non sappia distogliere gli occhi in tempo. Ma i draghi sono senz'al-





tro i più pericolosi! Le loro fauci emettono fuoco, acido ed altre sostanze letali. Non puoi evitare tutti i danni del loro soffio, ma di certo puoi diminuirli, se riesci a metterti al riparo in tempo”.

Il vostro personaggio ha diversi Tiri Salvezza per ciascun tipo di attacco speciale; ma questi verranno descritti in seguito.

Carisma: la vostra personalità

Il vostro guerriero va piuttosto d'accordo con la sacerdotessa; lei si è comportata subito amichevolmente. Ciò è dovuto all'effetto di un'altra vostra abilità: il *Carisma*. Siccome il vostro personaggio è un tipo simpatico, il vostro carisma è superiore alla media 14 (ricordate che il massimo possibile è 18). Se il vostro punteggio fosse stato più basso, la sacerdotessa si sarebbe comportata più cautamente, e di certo non avrebbe proposto di curarvi.

Saggezza: il vostro buon senso

I chierici sono molto “saggi”. Si tratta di un'altra abilità, distinta dall'intelligenza. Per esempio, immaginate di sentire alcune gocce d'acqua su un braccio; la vostra intelligenza vi fa capire che sta incominciando a piovere; invece, la vostra saggezza vi suggerisce di mettervi al riparo per non buscarvi un raffredore.

Purtroppo il vostro guerriero non è molto saggio; il vostro punteggio di saggezza è “8”. Quello della sacerdotessa, invece, è “17”; ma lei, al contrario di voi, è piuttosto debole, avendo soltanto una forza di “8”. Ciascun tipo di avventuriero ha differenti punteggi nelle varie abilità; i maghi, per esempio, hanno un'alta intelligenza, ma spesso sono assai deboli.

Scrivete questi due punteggi di abilità sulla vostra scheda:

8	Saggezza
14	Carisma

Avventure di Gruppo

Parlando l'un l'altro, il vostro guerriero e la sacerdotessa imparano a conoscersi meglio. Lei si offre di seguirvi ed aiutarvi nell'avventura. Sebbene questo significhi che dovrete dividere il tesoro con qualcun altro, vuol anche dire che insieme potrete sconfiggere mostri più grandi e pericolosi, e trovare un numero maggiore di tesori. Due avventurieri hanno più probabilità di successo di uno solo. Vi pare che sia una buona idea ed insieme vi incamminate lungo il corridoio successivo.

Passo dopo passo, avanzate silenziosamente nell'oscuro cunicolo. Ora vedete un altro corridoio, che piega verso destra, circa 6 metri davanti a voi. Tenendo la lanterna seminascosta, così da poter vedere ciò che fate, ma senza attirare troppo l'attenzione, vi avvicinate al corridoio e guardate oltre l'angolo, con circospezione.

Quattro umani dall'aspetto bestiale, vestiti di stracci, sono raggruppati a circa 3 metri di distanza, lungo la parete del corridoio. Non fanno alcun rumore, silenziosi come se fossero morti. Sembrano in attesa di qualche vittima malcapitata.

Prima che possiate parlare, la sacerdotessa vi tocca il braccio, e indica la strada da cui provenite. Arretrate entrambi di pochi passi, in modo che le creature non possano sentirvi.



“Sono ghoul!” spiega lei “Se ti colpiscono, possono paralizzarti! I ghoul sono Non-morti, creature estremamente disgustose: un orribile via di mezzo tra la vita e la morte. Noi chierici riusciamo ad esercitare il nostro potere su queste creature delle tenebre. Seguimi, e spera nella fortuna!”

Siete di nuovo in movimento, ma è la sacerdotessa ad aprire la strada. Oltrepassato l'angolo vedete i ghoul. Fortunatamente, non sembra che abbiano udito i vostri discorsi. La sacerdotessa estrae una collana dalla sua armatura, e vi accorgete che la catena d'argento porta il simbolo di una delle chiese della città. Lei avanza, tenendo il simbolo ben in vista, e dice duramente: “Fuggite, esseri immondi!”

Al suo avanzare, i ghoul si voltano velocemente per attaccarla. Ma dopo aver scorto il simbolo sacro si arrestano; poi, improvvisamente, scappano via di corsa lungo il corridoio, svanendo nel silenzio mortale delle tenebre.

“Non preoccuparti di inseguirli” bisbiglia lei “Come ti ho detto, possono essere piuttosto pericolosi, e inoltre noi dobbiamo proseguire per la nostra strada. Sono stata fortunata ad

essere riuscita a scacciarli, e potrebbe non funzionare un'altra volta.”

Mentre prosegue insieme lungo il corridoio, lei spiega meglio. “Vedi, noi chiamiamo questo incantesimo: “Scacciare i Non-morti”. Solo i chierici possono compierlo, e talvolta non funziona. I ghoul sono solo uno dei numerosi tipi di Non-morti; ci sono anche gli scheletri, gli zombi, ed anche altri ancora più pericolosi. Se tu fossi stato solo, saresti probabilmente caduto in trappola, e forse ucciso.

Ma adesso facciamo in fretta, perché l'incantesimo che scaccia i Non-morti dura solo pochi minuti. E sono troppi per poterli combattere.”

A questo punto vi si para davanti una porta, sulla destra. È una cosa insolita per una caverna, e vi avvicinate lentamente ed in silenzio. Oltre la porta il corridoio prosegue, nell'oscurità sempre più profonda.

Insieme esamine la porta. È fatta di legno, rinforzata da robuste sbarre di ferro; i cardini, inoltre, sembrano essere dall'altra parte. Il grosso buco della serratura occhieggia sotto la ricurva maniglia metallica.

“Non mi sembra di vedere niente di pericoloso” dice la sacerdotessa “Ma non so molto sulle trappole che si possono nascondere nelle porte. Vale la pena di tentare.” Prova ad aprirla, ma la porta sembra bloccata.

“Puoi tentare di forzarla?” chiede. Con una breve rincorsa, vi gettate contro la porta. Ma, per quanti sforzi facciate, non riuscite ad aprirla.

“Che disdetta” mormora Aleena “forse qui dietro c'è qualche ricco tesoro, e noi non possiamo prenderlo. Avremmo proprio bisogno di un ladro!”

Vedendo la vostra espressione stupita, vi spiega: “Forse credi che i ladri siano malvagi, ma molti di loro non lo sono. Anche i ladri sono degli avventurieri; ed alcuni di loro, credimi, sono davvero molto simpatici. Forse devi sempre stare attento alla tua borsa ma un ladro può essere molto utile nello scoprire trappole, scassinare serrature, scalare pareti, ed altro ancora. Sarebbe stato tutto molto più facile se avessimo avuto un ladro con noi; ed anche un mago sarebbe stato di grande aiuto. Nelle mie avventure precedenti li ho sempre voluti, come compagni nelle imprese più ardue, assieme ad un paio di forti guerrieri come te. Questa volta, sfortunatamente, nessun altro ha voluto accompagnarmi.”

Cercate di nuovo di forzare la porta, ma non vuol proprio cedere. Così, con un sospiro di delusione, continuate entrambi ad avanzare nel corridoio.

Il corridoio, adesso, curva a sinistra, e vedete davanti a voi una luce. Vi fermate, mettendovi in ascolto, e sentite alcune voci. Una sembra quella di un uomo, l'altra quella di un gobelin.





"Avanti, lurido mostriaccattolo!" grida l'uomo "Chi altro ti ha visto oltre alla sacerdotessa ed al guerriero?"

"Pietà, Padrone. Non colpitemi!" implora il goblin "Nessuno, nessun altro. Ho conciato per le feste il guerriero e sono subito corso a dirvelo."

Le preghiere del goblin non sembrano impotisire l'uomo: "Vieni qui ti ho detto, o ti trasformo in un rosso. Giurerei che sei scappato via senza neppure guardare chi c'era. Nessun altro, sei sicuro?"

"Nessun altro, Padrone, lo giuro!"

"Hrmgh. Potrebbero ancora procurarci dei guai. Forse possiamo riuscire a tendere loro un tranello, ed ucciderli senza combattere."

Aleena ti tocca di nuovo il braccio, ed arretrate un'altra volta per discutere sul da farsi. "Quella voce è inconfondibile" dice lei "È Bargle, uno di quei maghi malvagi di cui ti parlavo. Ha quasi certamente gettato un incantesimo sul goblin per ridurlo ai suoi ordini. Se ce la facciamo ad andarcene saremo salvi. Oh! Stavo quasi dimenticando i ghoul alle nostre spalle. Se Bargle ha solo un goblin con sé, preferisco rischiare lo scontro con lui, piuttosto che dover affrontare ancora tutti quei Non-morti. Per di più, adesso, non si aspetta certamente un attacco!"

Ascoltando con attenzione, sentite il mago ed il goblin discutere sul modo di intrappolare voi ed Aleena. Anche voi preparate i vostri piani. Il mago è il più pericoloso. Sarà Aleena a tentare di sconfiggerlo con i suoi Incantesimi. Il vostro compito è di combattere il goblin.

Mentre state per voltarvi, sentite pronunciare un incantesimo. Sbirciate dall'angolo e scorgete al centro della stanza un uomo alto, con la barba, che indossa una tunica nera. Un goblin lo guarda, appoggiato ad una parete. Il mago disegna strani gesti nell'aria con le mani e pronuncia parole che non capite quando, improvvisamente, scompare!

Il goblin sembra scoppiare di gioia e dice: "Ah, Padrone, funziona! Nessuno può vedervi, ora; che sorpresa avranno quei due pezzenti. Ed io sono il prossimo. Rendete invisibile anche me, Padrone!"

La sacerdotessa vi bisbiglia "Ora, prima che possano combinare qualche altra diavoleria!" Ed insieme irrompete nella stanza.

Il goblin balza in piedi in un attimo e cerca di fermare la vostra carica con un fendente della sua spada. Ma non ci riesce.

Il goblin ha 2 PF e voi per colpirlo avete ancora bisogno di realizzare un 11 o più. Lanciate il dado e registrate gli esiti dello scontro come avete fatto prima per il serpente.

Mentre voi combatte col goblin, Aleena sferra colpi con la mazza in ogni direzione, cercando disperatamente di colpire il mago invisibile. Ad un tratto, sembra che vi riesca e si sente un gran grugnito. Aleena riprende allora a roteare la mazza, ma senza conseguire ulteriori successi; così si arresta e pronuncia un incantesimo. Non riuscite a capire che cosa stia cercando di fare con il suo incantesimo e, quindi, vi concentrate sul vostro combattimento.

Il goblin colpisce il vostro guerriero, sottraendogli altri 2 PF. Voi invece lo private di 1 PF soltanto, quando il vostro colpo va a segno; ma il goblin ne ha solo 2 a disposizione, ed il combattimento è ormai abbastanza facile. Tirate di nuovo per controllare se colpite il goblin. Se mancate il colpo il goblin tenta ancora di colpirvi, ma sbaglia a sua volta...

Aleena non riesce a trovare Bargle e comincia a preoccuparsi seriamente. Improvvissamente, da un angolo lontano della stanza, si ode la litania di un arcano incantesimo. La sacerdotessa si volta e corre in quella direzione, alzando la mazza e sferrando l'aria. Il mago, avvolto nel suo nero manto, appare nello stesso angolo da cui è provenuto il rumore; una freccia incandescente è sospesa nell'aria, di fianco a lui. La punta verso Aleena; la saetta parte e la colpisce! Lei barcolla e cade, con un gemito, al centro della stanza. Ora la freccia incandescente è sparita.

Se il vostro guerriero non ha ancora ucciso il goblin, tirate di nuovo. Ma, mentre menate il fendente, il goblin vi trafigge ancora, causandovi la perdita di altri 2 PF. Ricordatevi di registrare i Punti Ferita subiti da voi e dal goblin.



Se i vostri Punti Ferita arrivano a "0", i nemici vincono lo scontro. Non rivedrete più la vostra casa. Se state ancora combattendo, il mago resta nell'angolo, pensando a quale incantesimo pronunciare. Lanciate ancora il dado; il goblin, intanto, continua a sbagliare.

Il goblin ha iniziato lo scontro con 2 PF. Così, la seconda volta che riuscite a colpire la creatura, i suoi PF scendono a zero, e lo vedete, rantolando, cadere a terra, morto. Avete annientato uno dei nemici; ma resta ancora il mago!

Quando il goblin cade, il mago inizia a sembrare preoccupato. Guardandovi con circospezione, inizia a tracciare segni misteriosi nell'aria, accompagnandoli con parole dal suono antico: pronuncia un nuovo incantesimo.

Vi lanciate verso di lui, sperando di poterlo colpire prima che possa completarlo. Ma è troppo tardi: una forza magica tocca la vostra mente.

Tirate il dado ancora una volta, dovete effettuare un Tiro Salvezza. Se ottenete 16 o meno, la magia ha effetto; leggete la prossima sezione, cioè il Finale n° 1 per questa avventura.

Se ottenete 17 o più, il vostro guerriero ha evitato la magia andate al Finale n° 2.

Finale I: se fallite il Tiro Salvezza

Mentre vi avvicinate al mago, un sentimento piacevole e rassicurante si impadronisce di voi. Dopotutto, non vi pare poi così cattivo. Anzi, Bargle sembra proprio un caro e simpatico ragazzo! Voi pensate che sia vostro amico, ma non siete sicuri di dove e quando l'avete conosciuto.

"Ti senti meglio?" chiede "L'ira, per un attimo, ti ha accecato. Va bene ora?"

"Certo!" replicate voi, un po' confuso "Mi sembra un tipo a posto Bargle, vecchio amico, ed io, in fondo, ho subito solo un po' di ferite da quel goblin. Ehi! Ho visto dei ghoul prima, venendo qui, dobbiamo sbrigarcici!"

"Davvero?" ribatte Bargle "Bene, raccolgiamo il tesoro e muoviamoci!" Insieme raccogliete il tesoro: la piccola borsa del goblin e quella della sacerdotessa. Bargle, poi, raccoglie un'altra borsa, di velluto nero, spiegandovi che l'aveva perduta mentre voi eravate impegnato a combattere il goblin.

Quando siete pronti per andarvene chiedete al mago: "Non portiamo con noi il corpo di Aleena? Prima mi ha aiutato."

"Sarebbe bello", replica Bargle "ma stiamo già portando tutto ciò che siamo in grado di portare. E poi, chi entra in un Dungeon, sa bene che deve correre dei rischi." Un pensiero non ben definito si insinua nella vostra mente e vi par di capire che c'è qualcosa che



non va in ciò che Bargle sta dicendo. Allora cominciate a discutere, ma lui vi convince che non potete far niente per lei, e che portando la vela dietro vi appesantirebbe troppo e finirebbe per rallentare la vostra marcia, forse tanto da permettere ai ghoul di raggiungervi. Così vi allontanate fianco a fianco nel corridoio, proprio come due vecchi amici.

Il corridoio conduce ad un'altra stanza, vuota. La esplorate insieme. Non trovate nulla ma, guardando in fondo al passaggio successivo, vedete una luce.” “Bargle” esclama: “Guarda là!”

“Ah, vedo” dice lui “Deve essere un’uscita. Siamo a cavallo ora. Tu apri la strada, o forte guerriero. Io controllerò che nessun ghoul ci segua.”

Vi addentrate nel corridoio, verso la luce. Sì, è un passaggio laterale, che porta fuori dalla collina, alla luce del sole. Mentre il vostro stomaco si mette a brontolare, vi rendete conto che mezzogiorno è già passato da un pezzo. Gli avvenimenti che avete vissuto vi hanno fatto dimenticare il pranzo.

“Torneremo indietro?” chiedete uscendo alla luce del sole, tanto più splendente della vostra lampada.

“Certo!” replica lui. Mentre siete lì fuori, cominciate a dire quanto sentiate i morsi della fame. Ma la risposta di Bargle è in una lingua che non capite: vi fermate e vi girate, e lo vedete pronunciare dolcemente un incantesimo, puntando le mani verso di voi. Prima che possiate chiedervi cosa stia accadendo, iniziate ad avere molto sonno. L’oscurità vi sommerge.

Qualcosa si posa sulla vostra faccia, ed iniziate a risvegliarvi. Aprendo gli occhi vedete una foglia, apparentemente caduta dall’albero sopra di voi. Siete sdraiato all’imbocco di una caverna, ed è tardo pomeriggio. Potete tornare presto in città, se vi sbrigate. Ma all’improvviso ricordate tutto quel che è successo. BARGLE! Il combattimento col gobelin, Aleena che cade a terra, lo strano sentimento di amore-odio verso il mago. Orrore! Eravate STREGATO! E dov’è il tesoro?

Vi alzate velocemente, togliendo le foglie dalla vostra faccia e dall’equipaggiamento. Forse Bargle era convinto di avervi ucciso, ed ha rubato tutto ciò che poteva. O, più fortunatamente, Bargle è stato messo in fuga da qualcuno prima di avere il tempo di tagliarvi la gola.

Non avete più il pugnale e le vostre razioni di cibo sono scomparse, ma la vostra spada è nel fodero e lo zaino è al suo posto. Resta solo un sacchetto e, a giudicare dal dolore che sentite alle spalle, senz’altro vi ci siete

addormentato sopra. Contiene alcune delle monete che avevate trovato presso il serpente e la piccola gemma. Tutto il resto è sparito.

Ora ricordate ciò che è accaduto alla povera Aleena. Dovete riportarla in città; laggiù qualcuno potrà aiutarla e, se è troppo tardi, potrà almeno, avere una sepoltura dignitosa. Mentre vi preparate a rientrare nella caverna, scoprite che la vostra lanterna si è spenta e che tutto l’olio è ormai consumato.

Ma c’è ancora un’ampolla di olio nel vostro zaino, così potete ricaricare la lanterna, l’accendete col vostro acciarino e vi immergete di nuovo nell’oscurità. Passate attraverso una stanza vuota, poi trovate il corpo della sacerdotessa e lì accanto quello del gobelin. Ma più avanti scorgete delle forme scure e silenziose nelle tenebre. Sono i ghoul! Veloce mente, vi caricate il corpo della sacerdotessa sulle spalle e correte via per salvarvi la vita.

I ghoul vi seguono, mordendo l’aria alle vostre calcagna. Non potete muovervi con la solita velocità, con il peso di Aleena sulle spalle. Ma riuscite a vincere la corsa disperata e siete di nuovo fuori dalla caverna.

Vi fermate un attimo completamente senza fiato. Guardando indietro, vedete le sagome dei ghoul nella caverna, ma non sembrano intenzionati a seguirvi. Poi ricordate le parole di Aleena “creature delle tenebre”. Forse odiano la luce del sole ed escono solo di notte. È comunque meglio che vi affrettiate verso la città prima che faccia buio.

È faticoso correre con Aleena sulle spalle ma riuscite, infine, a rientrare in città proprio al tramonto del sole. Una volta là, portate il corpo alla sua chiesa. È troppo tardi per aiutarla, ma se non altro potranno seppellirla con tutti gli onori. I chierici vi ringraziano per la vostra cortesia e, come ricompensa, vi offrono una bottiglia. “Che cos’è?” chiedete.

“È una pozione magica, naturalmente!” esclamano i chierici. “È una Pozione Guaritrice. Se sei ferito, puoi berla ed essere curato; ha quasi lo stesso effetto dei nostri incantesimi guaritori. È un notevole tesoro magico; serbalo per un’avventura futura, nel caso che un chierico che sta viaggiando con te resti a corto di incantesimi. È il minimo che possiamo fare.”

I chierici vi ringraziano ancora per il vostro aiuto, e voi li ringraziate per il loro. Lasciate la chiesa e vi avviate verso casa, dall’altra parte della città, ripensando alla vostra avventura ed a tutto ciò che avete appreso.

Immaginate adesso che il vostro Tiro Salvezza sia riuscito, e leggete la prossima sezione per vedere cosa sarebbe potuto accadere. Se avete già letto la prossima sezione, andate alla sezione “Vincere il gioco”.

Finale 2: se non fallite il Tiro Salvezza

La magia di Bargle non sembra aver avuto successo. Resta fermo, sorpreso, mentre voi tentate di colpirlo.

Tirate il dado. Se ottenete 8 o più il colpo va a segno. Se ottenete 7 o meno lo fallite. I maghi sono facili da colpire, se solo riuscite ad avvicinarvi abbastanza. Non sono molto pericolosi nel combattimento ravvicinato.



Se colpite, il mago cade lanciando un urlo e muore. Avete vinto!

Se fallite il colpo, Bargle strilla e si getta nel corridoio successivo, verso l’oscurità. Iniziate ad inseguirlo, ma poi vi fermate. Chi conosce quali poteri magici può avere quell’uomo, là in attesa fra le tenebre, pronto a tendervi un agguato? Meglio vedere se Aleena è ancora viva e riposarvi un attimo.

Vi inginocchiate verso di lei e gentilmente la girate a faccia in su. Ahimè, la magia di Bargle le ha tolto la vita. Piangendo la perdita dell’amica appena incontrata, decidete di riportare il corpo in città, perché abbia una sepoltura adeguata. La adagiate con dolcezza, dandovi un’occhiata intorno per controllare che non ci siano mostri e tendendo le orecchie, nel caso che Bargle tornasse indietro, ma non accade niente.

Il gobelin aveva un tesoro davvero scarso, poche monete di rame in una piccola sacca. Cercando per la stanza, trovate invece un sacco di velluto nero di raffinata fattura. Deve essere stato di Bargle, caduto nella confusione del combattimento. Apertolo, vi sco-





prite molte gemme preziose ed una piccola bottiglia. Riponete il tesoro, ripromettendovi di esaminare la bottiglia più tardi.

Nella stanza non c'è nient'altro di valore. Raccogliete la povera sacerdotessa e ve la caricate sulle spalle. Continuerete per l'oscuro corridoio o ripercorrete la strada fatta?

Improvvisamente nell'ombra si profilano forme che si avvicinano. I ghoul devono essere tornati! Ora non c'è più scelta dovete sperare che il mago sia scappato e che in quella direzione esista una via di scampo. Combattere i ghoul vorrebbe dire morte sicura.



Vi curvate sotto il peso, ma cercate di correre per il corridoio, tenendo con un dito la lanterna vacillante. Entrate in una stanza, ma sembra vuota. Non c'è tempo per cercare, continuate a correre. Appena giungete nel corridoio successivo vedete una luce davanti a voi! Ed avvicinandovi vi rendete conto che proviene da un passaggio laterale.

Aguzzando lo sguardo, scoprirete che il corridoio conduce all'esterno, verso la luce del mezzogiorno. Con attenzione, guardingo, nel caso che Bargle fosse in attesa per tendervi un agguato, uscite all'aperto ma tutto è calmo e tranquillo. Vi riposate un attimo, poi

vi caricate Aleena sulle spalle e tornate in città. Una volta là, portate il suo corpo alla sua chiesa. È troppo tardi per aiutarla, ma le potranno tributare una sepoltura dignitosa. Vi ringraziano per la vostra gentilezza e, in segno di ringraziamento, si offrono di aiutarvi. Vi ritorna in mente la piccola e strana bottiglia nella borsa di Bargle, la tirate fuori, e chiedete se possono dirvi di che cosa si tratta. Uno dei chierici prende la bottiglia e ne annusa il contenuto: "Oh, sembra sia una pozione magica!" esclama "Lasciatemi provare ancora, sono sicuro di aver già sentito questo odore. Ah! Adesso ricordo: è una Ponzione della Crescita! Se la bevi diventerai un gigante per un certo tempo, per un'ora o due, e quando colpirai un mostro, potrai infliggergli danni maggiori. Congratulazioni; è un bel tesoro magico. Non si deteriorerà; conservalo per la prossima avventura!"

I chierici ti ringraziano di nuovo per il tuo aiuto, e voi li ringraziate per il loro. Lasciate la chiesa e vi avviate verso casa vostra, dall'altra parte della città, rimuginando sull'avventura e su ciò che avete imparato.

Se non avete letto il Finale n° 1: "Se fallite il Tiro Salvezza", tornate indietro e leggetelo ora, fingendo di essere stati stregati dalla magia di Bargle.

VINCERE IL GIOCO

Avete appena giocato una partita di D&D. Questa avventura è stata scritta per mostrare alcune delle componenti fondamentali del gioco. Avete interpretato la parte di un guerriero, che cercava di sopravvivere in un Dungeon alla ricerca di mostri e tesori. Ci siete riusciti quindi il vostro personaggio "Ha vinto".

Riflettete un attimo! Perché si gioca? Per divertirsi. Ogni giocatore "vince" se si diverte quindi se passate il tempo piacevolmente avete "vinto"! Potete divertirvi anche se il vostro personaggio viene ucciso, e se ciò accade, non preoccupatevi. Potrete sempre "crearne" un altro!

Vincere in un role-playing è come vincere nella vita reale: vivere intensamente e cercare di realizzare i vostri sogni. Piacere e divertimento li provate nel vivere il gioco della vita, non certo nel concluderlo! Ecco cosa vogliamo intendere quando diciamo che in questo gioco tutti vincono e nessuno perde.

Ma vi chiederete è un gioco o un racconto? È una via di mezzo, che ha qualcosa di entrambi. Man mano che imparerete più cose vi sembrerà sempre più un vero gioco. Dovete ancora conoscere molti dettagli, quindi continuate a leggere. Avete incontrato alcuni mostri, e vinto degli scontri.

Avete trovato alcuni tesori, non solo monete e gemme, ma anche una pozione magica. E, cosa ben più importante, avete imparato ad usare la vostra immaginazione. Non siete forse riusciti a vedere, nella vostra mente, Bargle il perfido mago? O la bella e saggia Aleena? Non siete forse riusciti ad immaginare l'oro e l'argento sparsi sul pavimento della stanza del serpente velenoso? E lo scontro terribile che ne è seguito? Questa è un'altra componente del divertimento in una partita a DUNGEONS & DRAGONS.

L'allineamento morale Il comportamento dei mostri e del vostro personaggio

Riflettete un attimo, adesso, e pensate a come si è comportato il vostro personaggio. Il guerriero era uno dei "buoni". Cercavate di fare "cose giuste"; per esempio, avete riportato Aleena in città. Al contrario, il mago e il goblin erano i "cattivi". Non si preoccupavano che foste vivo o morto ma solo di cosa potevano ottenere da voi: erano egoisti e malvagi.

C'è un modo per descrivere come il vostro personaggio si comporta nel gioco; lo si chiama Allineamento Morale (o Allineamento). L'allineamento del vostro guerriero è Legale; egli infatti cerca di proteggere gli altri e di sconfiggere i mostri. Anche la sacerdotessa Aleena ha questo allineamento. È una delle ragioni che vi hanno permesso di diventare amici. Il vostro carisma vi ha aiutati, quando l'avete incontrata per la prima volta, ma se i vostri "allineamenti" fossero stati differenti, non sareste mai diventati amici (infatti lo avete seguito solo perché avvinti dall'incantesimo; solo grazie alla magia egli vi ha costretto ad essere suo amico e solo per un breve periodo di tempo).

Bargle, il mago aveva invece un allineamento malvagio. Era un Caotico, l'opposto di legale. Era egoista, preoccupato solo di sé stesso e di rubare agli altri. Alla maggior parte delle persone non vanno certamente a genio i "caotici". Normalmente non sareste mai diventati amici (infatti lo avete seguito solo perché avvinti dall'incantesimo; solo grazie alla magia egli vi ha costretto ad essere suo amico e solo per un breve periodo di tempo).

Anche i mostri hanno un allineamento. Il goblin e i ghoul erano caotici. Ma il serpente non era in realtà buono o cattivo (anche se, certamente, era pericoloso). Il suo allineamento viene definito Neutrale. Un essere di questo tipo combatte per proteggere sé stesso e aiuterà gli altri, se ciò gli giova, ma è soprattutto interessato a sopravvivere. Neutrale non significa "stupido" (l'allineamento non ha niente a che vedere con l'intelligenza); significa solo che l'essere ha scelto istintivamente una via di mezzo tra la legge e il caos. Il serpente era l'esempio tipico di animale, che tentava solo di restare vivo e di ottenere qualcosa da mangiare.

La scheda del personaggio

Esaminiamo, punto per punto, l'intera scheda del personaggio.

In cima alla scheda, segnate il vostro nome sopra la scritta "Nome dei giocatore". Qual è il nome del vostro personaggio? Potrebbe essere il vostro, oppure potete inventarne uno. Scrivete il nome del personaggio nell'apposito spazio, sotto il vostro nome.

Il vostro guerriero è uno dei "buoni", quindi il vostro allineamento è "legale". Se volette interpretare un personaggio neutrale (o, se volette provarci, addirittura caotico), dovete scrivere sulla scheda l'allineamento di quel tipo di personaggio.

La **classe** del personaggio rappresenta il tipo di avventuriero che state interpretando.

Siete appena all'inizio, quindi il vostro "livello" è 1, o "Primo" (1°). Presto imparerete molto di più sul "livello" del personaggio.

La **Classe Armatura** (abbreviata CA), invece, è la misura della vostra vulnerabilità. Può essere un qualsiasi numero intero, dal 9 in giù. Più basso è il numero, minori sono le probabilità che siate colpito. Dal momento che il vostro combattente indossa una robusta armatura, la vostra Classe Armatura è 4; scrivetelo sulla scheda.

Nel riquadro sopra la parola **Punti Ferita** (PF), scrivete "8". Dovreste aver già capito, dalla prima avventura, che cosa significa. È una misura di quanti PF il personaggio può perdere prima di morire.

In alto, nell'angolo destro, c'è posto per il nome del vostro Dungeon Master. Nelle partite di gruppo, è la persona che interpreta il ruolo dei mostri, mentre voi giocate quello dei personaggi.

Sotto quella riga c'è un rettangolo destinato al **Profilo o simbolo del personaggio**. Qui potete disegnare un "ritratto" del vostro personaggio. Potete ignorare questa parte della scheda, se volete; non ha influenza sul gioco, ma potrà aiutarvi a visualizzare il vostro personaggio. Oppure, al posto del ritratto, potete disegnare un simbolo, un "qualsiasi" col quale il personaggio abbia una particolare connessione. Il vostro simbolo potrebbe essere un uccello, un albero, o qualsiasi altra cosa. *Per esempio*, se il nome del vostro personaggio è "Falco", potrete disegnare in questo rettangolo un volatile simile ad un falco.

La parte centrale della scheda del Personaggio mostra i punteggi di tutte le vostre abilità e dei Tiri Salvezza.

I punteggi delle abilità

Diamo uno sguardo più ravvicinato al vostro personaggio. Il vostro guerriero ha i seguenti punteggi delle abilità:

17	Forza
9	Intelligenza
8	Saggezza
11	Destrezza
16	Costituzione
14	Carisma

Nell'avventura, verrà detto "il vostro punteggio di abilità è...", perché il vostro personaggio iniziale sarà già stato costruito. Solo quando sarete pronti per costruire un personaggio completamente nuovo, tirerete i dadi per determinare i punteggi delle vostre abilità.

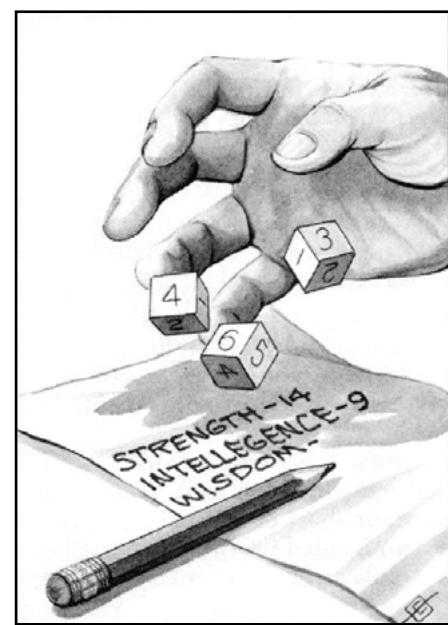
Ogni personaggio di D&D possiede queste 6 abilità (anche se, naturalmente, i punteggi saranno di solito diversi!). I punteggi sono comunque sempre compresi tra 3 e 18, cioè il totale di un lancio contemporaneo di 3 dadi a 6 facce.

Modifiche al tiro del dado

Vicino ai punteggi delle vostre abilità, nella scheda, c'è un posto riservato alle "modifiche al tiro del dado" o "aggiustamenti". Se un punteggio è molto alto o molto basso ci può essere bisogno di tali modifiche. Esse si applicheranno a certi lanci dei dadi, durante il gioco. Un punteggio di abilità "medio" è un qualsiasi numero tra 9 e 12, e non ha aggiustamenti.

Forza: con un basso valore di forza, sarebbe difficile colpire i mostri, e voi avreste una modifica negativa al tiro del dado, una penalità. Ma la vostra grande forza vi dà invece la possibilità di usufruire di un aggiustamento positivo, cioè bonus. Il vostro bonus di +2 vi aiuta nei combattimenti: verrà infatti aggiunto sia ai vostri tiri per colpire, che ai tiri per verificare le ferite inflitte ai vostri avversari. Inoltre vi aiuta ed eseguire azioni che richiedono forza: come abbattere a spallate una porta chiusa, o sollevare un'enorme pietra.

Intelligenza: la vostra Intelligenza è media, quindi non verranno effettuate particolari modifiche. Il vostro personaggio sa parlare due lingue grazie al suo livello di Intelligenza. Potete parlare la stessa lingua di tutti gli altri umani, che è detta linguaggio "comune"; ma, oltre ad essa, il vostro guerriero conosce anche un linguaggio in codice, detto "Lingua dell'allineamento". Lo si usa per parlare in segreto con qualsiasi altro essere dello stesso allineamento (nella vostra prima avventura, avreste potuto parlare con Aleena la sacerdotessa nella lingua "legale" e Bargle il mago non sarebbe riuscito a capire cosa stavate di-



cendo; infatti, egli avrebbe compreso solo il "Caotico"). I personaggi di solito non adoperano la loro lingua dell'allineamento, a meno che non "debbano" farlo. Potete dunque prendere nota di saper usare tanto il linguaggio Comune, quanto quello dell'allineamento legale.

In fondo alla scheda c'è lo spazio apposito per segnare i nomi delle lingue che voi parlate.

Saggezza: la vostra Saggezza è 8, di poco inferiore alla media, quindi avete una modifica, una penalità di -1. Nelle partite di gruppo dovete sottrarre 1 punto dal risultato dei dadi ogni volta che effettuerete un Tiro Salvezza contro un incantesimo. La sacerdotessa Aleena aveva un bonus contro gli incantesimi, grazie alla sua grande saggezza, ma anche una penalità nei tiri per colpire, dovuta al basso punteggio della sua Forza.

Destrezza: la vostra Destrezza è media, quindi in questo caso non c'è bisogno di aggiustamenti. Se foste poco scattanti (se avete cioè un basso valore di destrezza), avreste dei problemi ad usare armi da lancio, come gli archi e le balestre (che imparerete a maneggiare più avanti nel presente volume). Potreste inoltre avere i riflessi un po' più lenti di fronte ai mostri. Ma il vostro punteggio medio vi mette al riparo da questi inconvenienti.

Costituzione: il valore della vostra Costituzione è alto, perciò ottenete un bonus di +2. Come abbiamo spiegato nel corso dell'avventura, avete 8 Punti Ferita, senza la vostra ottima Costituzione ne avreste avuti solo 6; se aveste ottenuto un punteggio più basso, i vostri Punti Ferita sarebbero stati ancora meno. Una Costituzione più alta, al contrario, avrebbe significato poter disporre di ulteriori Punti Ferita.



Carisma: anche il vostro Carisma è superiore alla media, potete così beneficiare di un bonus di +1 quando incontrate altre creature o parlate con loro. Il vostro Carisma condizionerà le loro reazioni; probabilmente sarete loro simpatici, e ciò accadrà presumibilmente ancor più di frequente grazie al vostro bonus sul punteggio base del Carisma.



Tiri Salvezza

Nella prima avventura, avete effettuato TS contro il veleno del serpente e gli incantesimi di Bargle. Quando tentate di salvarvi da un attacco speciale, lanciate il dado a 20 facce; se il risultato è uguale o superiore al numero indicato dal vostro TS, allora siete riusciti ad evitare quell'attacco. Oltre a quelli che avete già sperimentato, esistono altri 3 tipi di Tiri Salvezza: contro le bacchette magiche (se qualcuno ne utilizza una contro di voi), contro la paralisi (che si sarebbe reso necessario se uno dei ghoul vi avesse colpito), e contro il soffio dei Draghi (i Draghi possono essere di una pericolosità estrema; perciò non ve ne abbiamo fatti incontrare nella vostra prima avventura). Dovrete usare anche in questi casi, il dado a 20 facce.

Per la maggior parte dei personaggi i Tiri più facili da superare sono quelli contro il veleno, e i più difficili quelli contro il soffio dei Draghi e gli Incantesimi.

Abilità speciali

Il vostro personaggio combatte meglio di ogni altro tipo di personaggio, ma questa non può esser definita una "abilità speciale". La maggior parte degli altri personaggi, invece, non combatte altrettanto bene, ma possiede abilità speciali, di cui ognuno di loro ha bisogno per sopravvivere e superare quindi con successo le difficili prove che incontrerà sul suo cammino.

ESEMPIO: chierici e sacerdotesse possono scacciare i Non-morti. I maghi possono pronunciare incantesimi (come i chierici, e gli elfi). I ladri possono scassinare le serrature, ecc.

Tabella di combattimento

Avete imparato come tirare i dadi quando il vostro personaggio vuole colpire un mostro; questo tipo di lancio viene detto "tiro per colpire". Per questo genere di tiri userete sempre il dado a 20 facce.

Nel sistema di combattimento di D&D, ogni creatura ha una classe d'armatura (CA), sia che indossi o no un'armatura. Se il vostro tiro (compresa la modifica dovuta alla forza) è un numero sufficientemente alto per egualiare o superare il numero corrispondente alla CA del bersaglio, avrete allora colpito il bersaglio, e sarete quindi in grado di tirare nuovamente il dado per cercare di infliggere ferite.

Oggetti magici

Ogni volta che trovate un oggetto magico, registratelo qui; iniziate ad annotare la posizione magica che avete trovato nella prima avventura! Registratela in questo riquadro, scrivendo Pozione Guaritrice. È l'oggetto magico che avete trovato nel "Finale n°1" (dal momento che, con ogni probabilità, avete fallito il Tiro Salvezza contro l'incantesimo di Bargle, useremo questo finale come base per le successive avventure del vostro personaggio). Vedrete, avrete bisogno della Pozione Guaritrice nella prossima avventura.

Oggetti comuni

A questo punto dovete stendere la lista dell'equipaggiamento di cui dispone il vostro personaggio. Copiate sulla scheda la seguente lista, e leggetela attentamente, per sapere con esattezza cosa avete a disposizione. Per ora non preoccupatevi del costo di questi oggetti o della loro provenienza.

Avete un pugnale e altri oggetti comuni, anche se alcuni vi sono stati sottratti da Bargle. Presumiamo semplicemente che abbiate conservato in casa un altro pugnale e altro equipaggiamento di riserva. La lista che segue comprende tutto ciò che vi resta:

Lista del vostro equipaggiamento: 2 fiaschette d'olio, scatola dell'acciarino (con esca e pietra focaia), corda (lunga 15 metri), zaino di cuoio, scatola di razioni standard (alimenti deperibili), borraccia di cuoio, lanterna, 2 torce, 2 sacchi piccoli, un sacco grande, armatura completa di maglia di ferro, scudo, pugnale, spada.

Il denaro ed altri tesori

Avete trovato molte monete d'oro e d'argento quando avete ucciso il serpente gigante, e solo poche monete di rame quando avete ucciso il goblin. Ne avete portate a casa ben poche, perché Bargle ve ne ha sottratte la maggior parte. In questa sezione della scheda prendete nota dei tesori in vostro possesso, aggiungendo alla lista ogni altro tesoro di cui riuscirete ad impadronirvi. Per i vari tipi di monete userete le seguenti abbreviazioni (elencate in ordine decrescente di valore): Monete di platino (mp) - Monete d'oro (mo) - Monete di electrum (me) - Monete d'argento (ma) - Monete di rame (mr). Memorizzate bene queste abbreviazioni, perché verranno impiegate spesso.

Conversione monetaria

1 mo = 100 mr	1 mo = 2 me
1 mo = 10 ma	5 mo = 1 mp
1 mp = 5 mo = 10 me = 50 ma = 500 mr	

Quando nel corso di un'avventura trovate un tesoro, prendetene nota su un foglietto a parte. Al termine dell'avventura aggiungete quel tesoro alla vostra lista e calcolate il valore totale dei vostri preziosi. Nelle vostre avventure, tenete sempre d'occhio il tesoro di maggior valore. Se vi caricate addosso tutto ciò che trovate potreste, in seguito, essere obbligati ad abbandonare qualche moneta per prenderne altre di maggior valore; logicamente scartate per prime le monete di rame!

Esperienza

Durante il corso del gioco, ogni volta che riuscite a portare a termine un'avventura, il vostro personaggio diventerà più "potente". Il modo per misurare questo potere è un altro indice numerico, detto punti esperienza (abbreviazione: PX). Quando avete iniziato a giocare, il vostro personaggio non possedeva punti esperienza. Ma nella vostra prima avventura avete ucciso un serpente gigante, un goblin, e trovato alcuni tesori. Ognuna di queste imprese vi frutterà punti esperienza. Per i tesori che avete trovato, ottenete 200 PX (1 PX per ogni moneta d'oro, equivalente). Per aver ucciso i mostri, ne ottenete altri 30. Per un totale di 230 punti esperienza ma questo non è ancora il vostro totale definitivo. Infatti avete un bonus, perché siete un guerriero con Forza superiore alla media. Quel bonus è uguale al 10 % dei PX. Dal momento che ne avete guadagnati 230, ne otterrete altri 23 (il bonus); per un totale di 253 punti esperienza.

Vi siete accorti che avete ottenuto mol-





4 Facce d4



6 Facce d6



8 Facce d8



12 Facce d12



20 Facce d20

ta più esperienza grazie ai tesori rinvenuti, rispetto a quanta ne avete conseguita uccidendo i mostri? È meglio dunque evitare di uccidere, se potete, superando i mostri con l'inganno o adoperando la magia per acquietarli. Talvolta sarà meglio evitare i rischi di un combattimento; ma spesso vi troverete lo stesso a lottare con molti mostri per potervi impadronire dei loro tesori.

Ricordate il vostro "livello" in cima alla pagina frontale della scheda? È relativo ai punti esperienza, ciò significa che se guadagnerete abbastanza punti esperienza il vostro livello aumenterà. E quando aumenta il livello di un personaggio, il personaggio diventa più potente. Se ciò accade, anzitutto otterrete altri Punti Ferita. Talvolta (ma non sempre) all'aumentare del livello, il vostro personaggio potrà effettuare con maggiore facilità i Tiri Salvezza, e riuscirà meglio a colpire gli avversari. Più alto è il livello raggiunto, maggiori saranno le vostre probabilità di sopravvivenza e più alto il numero di tesori che sarete in grado di conquistare. Sulla riga in fondo al riquadro dell'Esperienza scrivete il numero "2.000". Questo è il vostro obiettivo! Quando, sommando i punti esperienza che avrete ottenuti in ogni vostra avventura, raggiungerete i 2.000 PX, il vostro personaggio non apparterrà più al 1° livello, ma il suo po-

tere aumenterà e vi porterà fino al 2°. Ciò non vorrà dire perdere i punti esperienza acquisiti fino ad allora, infatti li conserverete ed a questi si aggiungeranno quelli che guadagnerete in futuro.

Probabilmente la vostra crescita continuerà fino ai livelli 3°, 4°, 5°, rendendovi ogni volta sempre più potenti. Un personaggio umano può raggiungere il 36° livello, ma è un obiettivo che richiede centinaia di partite. I punti esperienza da accumulare per raggiungere il livello successivo sono sempre il doppio di quelli richiesti per il precedente: 4.000 PX per il 3° livello, 8.000 PX per il 4°, e così via.

I dadi

Questo è un capitolo importantissimo leggetelo con estrema attenzione.

Ciascuna delle superfici di un dado viene definita "faccia". I vari tipi di dado sono individuati dal numero di facce che possiedono.

I dadi, e le relative abbreviazioni, sono usati in ogni avventura, quindi dovete imparare a conoscerli molto bene.

Il dado a 4 facce sembra una piramide. Quando lo tirate, imprimetegli un movimento rotatorio. Quando si ferma, il vero numero indicato dal tiro è quello segnato sulla base parallela al piano di gioco. Tutti gli altri dadi, invece, vanno lanciati normalmente sul ta-

volo o su altre superfici piane, e il numero tracciato sulla faccia superiore è il risultato del tiro.

Il dado a 10 facce porta impresso su una di esse uno 0; questo "0" deve essere letto come "10". Il dado a 10 facce può essere anche utilizzato per trovare la percentuale di successo di un'azione (un numero da 1 a 100), in questo modo: tira il dado una prima volta e considerate il risultato come indicante le "decine" (considerando lo "0" uguale a "nessuna decina"). Tiratelo poi una seconda volta per stabilire le "unità". Se realizzate "0" con entrambi i lanci, il risultato vale "100".

ESEMPIO: Un tiro il cui risultato è 5, seguito da un tiro il cui risultato è 3, dà come risultato finale 53. Se avete tirato prima il 3 e poi il 5, il risultato sarebbe stato 35. Un tiro di 0, seguito da un 6, dà per risultato 06, o, più semplicemente, 6.

Per indicare i dadi usiamo spesso delle abbreviazioni: una "d", seguita dal numero delle facce, es. "d8" indica "1 dado a 8 facce".

Il doppio tiro del dado a 10 facce, per trovare una percentuale, è abbreviato come "d%", e talvolta viene chiamato "tiro percentuale".

Ogni volta che un numero appare davanti alla "d", sta ad indicare quante volte dovete tirare quel dado. Quindi "2d4" significa "tirate 2 volte il dado a 4 facce e sommate i risultati" (per un totale che può variare da 2 a 8). Oppure, se avete molti dadi, potete più semplicemente tirare 2 dadi a 4 facce, addizionando sempre i risultati. Alcuni esempi:

d% Tirate il dado a 10 facce per trovare le "decine" e quindi di nuovo per trovare le unità.

4d8 Tirate 4 volte il dado a 8 facce.

9d12 Tirate 9 volte il dado a 12 facce.

1d20 Tirate 1 volta il dado a 20 facce.

Talvolta potrete trovare, dopo la "d", un numero cui non corrisponde un dado; es. 1d3, ciò significa che si richiede un risultato di 1, 2 o 3.

Per realizzare il tiro "1d3", tirate 1d6 e dividete il risultato per 2 arrotondando per eccesso; in questo modo otterrete uno dei 3 numeri richiesti. Usando lo stesso principio, potete trovare il risultato di 1d2 (1d4 diviso 2) e 1d5 (1d10 diviso 2).

Se ci avete seguito fin qui...

SIECI PRONCI PER LA VOSTRA PROSSIMA AVVENTURA!

Per iniziare non dovete fare altro che girare pagina!



DUNGEONS & DRAGONS® Scheda del Personaggio

Nome del Giocatore _____

Dungeon Master

Nome del Personaggio _____

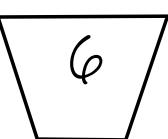
Allineamento _____

Classe _____



Classe dell'Armatura

Livello _____



Punti Ferita

Profilo o simbolo del Personaggio

ABILITÀ:

17
9
8
11
16
14

Modifiche _____

FORZA

INTELLIGENZA

SAGGEZZA

DESTREZZA

COSTITUZIONE

CARISMA

TIRO SALVEZZA

12
13
14
15
16

VELENO o RAGGIO DELLA MORTE

BACCHETTA MAGICA

PIETRIFICAZIONE O PARALISI

SOFFIO DEL DRAGO

INCANTESIMI VERGA o BASTONE MAGICO

LINGUE: _____

ABILITÀ SPECIALI: Incantesimi, Abilità dei Ladri e dei Chierici, ecc.

CLASSE DELL'ARMATURA

DEL BERSAGLIO:

TIRO DI DADO
PER COLPIRE

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19



DUNGEONS & DRAGONS® Scheda del Personaggio

EQUIPAGGIAMENTO TRASPORTATO	
OGGETTI MAGICI	OGGETTI COMUNI

ALTURE NOTE: Luoghi visitati, Persone e Mostri incontrati, ecc.

DENARO ed ALTRI TESORI	ESPERIENZA ACCUMULATA
MP:	GEMME:
MO:	
ME:	
MA:	
MR:	
VALORE TOTALE:	BONUS/PENALITÀ: _____
	PX necessari per livello successivo: _____

Nella seguente avventura per un giocatore, esplorrete una “segreta” (Dungeon), alla ricerca di mostri e tesori. La prima parte è un viaggio in città per compiere alcuni acquisti. Nella seconda parte imparerete qualcosa di più sui combattimenti. E nella terza parte visiterete il Dungeon! Vi saranno spesso offerte delle alternative e quindi vi sarà chiesto di fare una scelta. Ogni scelta è indicata da un numero; cercate il paragrafo che reca quel numero per verificarne gli effetti. La vostra avventura continuerà da quel punto.

Prima parte: affari in città

Trascorrete alcuni giorni in città, per permettere alle vostre ferite di rimarginarsi del tutto. Dal momento che, durante la prima avventura, avete trovato un discreto tesoro, andate in giro per acquistare un’armatura migliore.

Baldwich, il Fabbro, vi conosce bene. È un tipo simpatico ed i suoi capelli vanno chiazzandosi di grigio. Vi ricordate di quando, giovane e scapestrato, andavate a rubar mele sul grande albero del suo giardino.

“Bene, bene” esclama mentre entrate nel suo negozio “Dove sei stato in tutto questo tempo? Sei proprio cresciuto, vedo!”

Chiacchierate per pochi minuti, rammentando i vecchi tempi, e poi gli chiedete se abbia un’armatura che faccia al caso vostro.

“Oh, certo! Lasciami vedere, lasciami vedere un attimo...” Si apre la strada tra mucchi di armature di ogni tipo, mentre voi gli andate dietro. Vi sono dozzine di armature complete, di tutte le taglie, ma la maggior parte di esse avrebbe bisogno di essere riparata.

“AH!” esclama, prendendone una: “Provati questa!” L’armatura che avete indosso è fatta di anelli di metallo, abilmente intrecciati in modo da offrire protezione alla maggior parte del corpo. Quella che vi offre Baldwich è diversa. Larghe fasce di metallo ben rifinito sono fissate su un corpetto di cuoio in modo da poter essere facilmente indossate.

“Una corazza di piastre, naturalmente; l’ho finita appena una o due settimane fa. Vuoi provarla? Penso che ti vada bene.” Andate nel retrobottega, vi togliete la vecchia armatura e provate ad indossare la nuova. È proprio della vostra misura; vi calza alla perfezione, quasi fosse stata fatta apposta per voi. Le placche di metallo tenute insieme da strisce di cuoio ed anelli di maglia, forniscono una protezione molto efficiente. Ma è molto pesante, quasi il doppio della vostra vecchia corazza di maglia. Uscite per farvi vedere e Baldwich si affaccenda intor-



no a voi, con un pezzo di carbone in mano, e segna l’armatura qua e là, per alcuni necessari adattamenti.

“Sembra che vada proprio bene” esclama “Solo un ritocco qui e un ritocco là... E, per il pagamento, vuoi darmi in conto la tua corazza di maglia? Mi sembra che sia in buono stato...”

“Aspetta un attimo!” replicate “Non hai niente di più leggero di questa roba? Non potrò certo trasportare molto denaro e gioielli se mi porto in giro tutto questo metallo!”

“Mah...” dice lui; con pazienza “Se vuoi una protezione devi indossare questa. A meno che, naturalmente, tu non riesca a trovare, in qualche modo, un’armatura magica.”

La corazza di piastre migliorerebbe la vostra Classe Armatura, portandola dall’attuale livello CA = 4 fino al nuovo CA = 2; quindi sarebbe utile averla. “Bene, quanto costa?” chiedete. “Ehm... 75 monete d’oro, così com’è. Vuoi darmi la tua vecchia armatura a parziale pagamento?” “Oh, penso di sì” replicate “Quanto vuoi allora?”

“Proprio perché sei tu, ehm... perché sei appena all’inizio... e poi ti conosco da tanto tempo... 50 monete d’oro più la tua vecchia armatura; un vero prezzo di favore.” Parlate ancora un po’ con lui, facendo ricorso al vostro carisma e, mercanteggiando, ottenerete un prezzo migliore.

“E va bene, va bene!” dice lui, alla fine

“Solo 30 monete d’oro più la tua vecchia armatura; però promettimi di venire da me quanto ti capiterà di nuovo di cercare un’armatura migliore o altre armi. D’accordo?” Si gira, brontolando, poi si ferma e si volta ancora “Sarà pronta per martedì. Paga al mio apprendista quando esci dal negozio.”

Sottraete un valore di 30 monete d’oro dal vostro “Denaro” sulla scheda. Potete sottrarlo direttamente dal numero di monete d’oro, oppure usare tagli di minor valore, se avete capito come funziona la “tabella di conversione monetaria”. Correggete i numeri sulla scheda ad indicare l’attuale ammontare delle vostre ricchezze e modificate la lista dell’equipaggiamento. Poi voltate la scheda e cambiate la vostra Classe d’Armatura da CA 4 a CA 2. Dopo alcuni giorni tornate al negozio a prendere la vostra nuova pesante corazza di piastre. Ovviamente non è ancora pronta, ma avete tutto il tempo di aspettare. Per passare il tempo, vi guardate intorno alla ricerca di altri avventurieri - ogni aiuto sarebbe ben accetto - ma i pochi che riuscite a trovare vogliono riposarsi, divertirsi, o curarsi dopo le loro ultime imprese.

Una mattina, quindi, ben equipaggiato, ma ancora una volta solo, vi avviate verso le caverne vicine alla città e, riflettendo mentre marcate, vi ripromettete di stare particolarmente attenti alle insidie dei ghoul!

Seconda parte: combattimenti

Siete ormai quasi pronti a entrare nel Dungeon. Ma prima dovete imparare qualcosa di più sui combattimenti. Sapete già come sferrare un colpo ad un mostro:

Tirate 1d20 (un dado a 20 facce) e confrontate il risultato ottenuto col "tiro per colpire" indicato nella descrizione del mostro. Se il risultato del dado è maggiore o uguale a quel numero, riuscite a colpire il nemico, e potrete quindi tirare un altro dado per scoprire i danni (la gravità delle ferite) inflitti al nemico.

Più ferite per ogni colpo!

Nella prima avventura, ogni volta che colpivate un mostro, gli procuravate un solo Punto Ferita. Invece, d'ora in poi, tirerete 1d6 (un dado a 6 facce) per stabilire l'ammontare dei danni inflitti alla creatura contro la quale state combattendo.

Registrerete le ferite nello stesso modo, scrivendo il numero iniziale di Punti Ferita e sottraendo i danni ulteriori ad ogni successivo colpo andato a segno. Semplicemente, fate una croce sul vecchio numero di Punti Ferita e scrivete il nuovo numero.

I mostri

Anche i mostri potranno infliggere più danni. Nelle vostre partite in solitario registrate le ferite subite da loro sul foglio di carta, insieme alle vostre. Nel gioco di gruppo è invece il Dungeon Master a tenere le registrazioni di tutti i dati riguardanti i mostri.

Alcuni mostri provocano danni da 1 a 6 PF, proprio come voi. Ma in certi casi ne provocano più o meno di 1d6. Ogni volta che incontrerete un mostro, i dati di cui avrete bisogno vi verranno forniti in un riquadro, simile al seguente:

Goblin: 17	F: 1d6
Voi: 11	PF: 4

Il numero accanto al nome del mostro è il risultato di cui ha bisogno per colpirvi; "F" è il dado da tirare dopo che vi ha colpito, per stabilire il numero di ferite che vi ha inflitto. Sono indicati anche i Punti Ferita del mostro.

Nell'esempio, se tirate 11 o più riuscite a colpire il goblin. Lanciate poi 1d6, per determinare l'ammontare normale dei danni, e aggiungete 2 (per il vostro bonus di forza). Sotraete il totale dai 4 Punti Ferita del goblin (segnati nel riquadro). Se il nuovo totale

del goblin è 0 o meno, la creatura è morta.

Se al goblin, al contrario, restano ancora Punti Ferita, cercherà a sua volta di colpirvi. Se il goblin attaccando realizza un 17 o più, vi colpisce infliggendovi 1d6 di ferite, come mostra la tabella. Tirate quindi 1d6 e sottraete il risultato ottenuto dai vostri 8 PF.

La procedura di combattimento

La procedura di combattimento, sintetizzata, vi verrà fornita nella stessa pagina della descrizione del mostro da combattere (il riquadro appena esaminato); essa vi indicherà ciò che dovrete fare per combatterlo. Usate questa procedura per ogni scontro, in modo da essere sicuri di condurli tutti in modo corretto.

Registrazione degli eventi

Adoperate un foglio di carta per registrare i combattimenti. Ogni volta che trovate un tesoro, scrivete sullo stesso foglio, il tipo e l'ammontare delle ricchezze da cui è costituito. I punti esperienza vi verranno attribuiti al termine dell'avventura, ma allora avrete appunto bisogno di una lista completa delle creature che il vostro guerriero sarà riuscito a sconfiggere. Tutti i punti esperienza saranno totalizzati solo alla fine dell'avventura.

Essere uccisi

Se il vostro personaggio viene ucciso dai mostri, l'avventura è finita. Ma non è la fine del gioco! Potrete infatti iniziare di nuovo a giocare con lo stesso guerriero, fingendo che sia un nuovo personaggio.

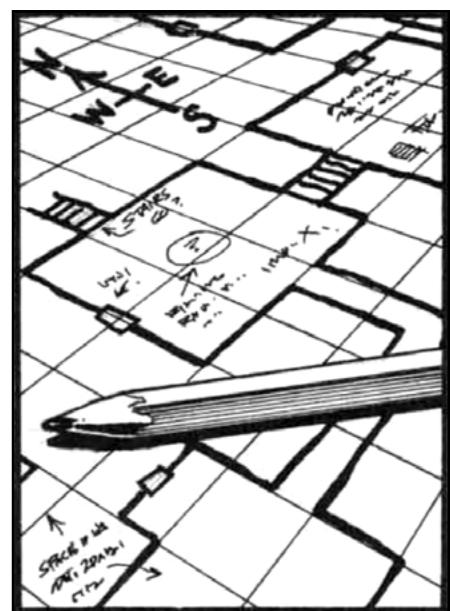
Se però giocate quest'avventura una seconda volta, non potrete conservare nessuno dei tesori conquistati in precedenza! Dovrete dar vita ad un nuovo personaggio, partendo da zero.

Ricordatevi che possedete una *Pozione Guaritrice*. Se verrete feriti, potrete berla, e curerà tutte le vostre ferite; potrete allora riportare a 8 i vostri PF. Ma non ce n'è molta e la si può usare una sola volta! Potete berla in qualsiasi momento ma, se possibile, attendete fin quando vi siano rimasti solo 2 o 3 PF. Se la bevete durante un combattimento dovrete rinunciare al vostro attacco (state infatti bevendo, non cercando di colpire) e, per quel round di combattimento, lancerete il dado solo per il tentativo di attacco del mostro.

DISEGNARE la mappa

Stavolta non volete smarirvi, perciò disegnerete una mappa delle "segrete" (il Dungeon). Una mappa vi servirà inoltre per ricordare dove si trovano i mostri più pericolosi - come i ghoul - in modo da poterli evitare fin quando non vi sentirete pronto a combatterli.

Disegnerete la mappa su un foglio di carta quadrettata, ogni quadretto equivale a 3 metri di distanza reale nelle segrete. Copiate ogni mappa con attenzione. Tracciate una freccia in cima al foglio per indicare il nord; poi incrociatela con un'altra freccia ed indicate il sud, l'est e l'ovest. Questo vi aiuterà ad orientarvi! Disegnando la mappa, annotate su essa l'ubicazione degli oggetti abbandonati alle vostre spalle ed i punti più pericolosi. Vi sarà facile smarirvi se vi addentrerete nelle segrete senza registrare sulla mappa il vostro cammino.



Cose da tenere a mente

- Utilizzate un foglio di carta, per registrare tutti i mostri uccisi e i tesori raccolti.
- Quando dovete combattere, usate la procedura corretta.
- Tirate 1d6, ogni volta che il vostro colpo va a segno, per verificare l'ammontare delle ferite inflitte.
- Bevete la pozione solo quando siete seriamente feriti.

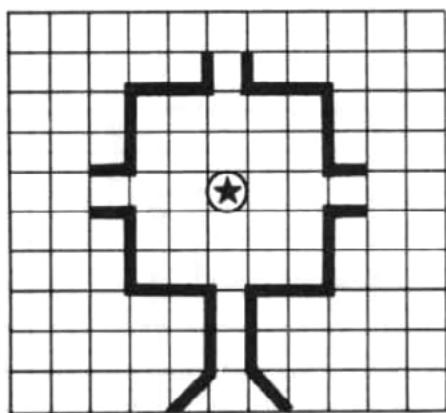


Terza parte: nelle caverne

Poiché avete già esplorato in precedenza alcune delle caverne cercate ora un altro ingresso, per introdurvi al loro interno. Trovata una caverna percorribile, vi fermate un attimo per essere certi di esser ben pronti.

Le caverne sono buie e desolate; quindi prendete, come l'altra volta, la lanterna ed accendete lo stoppino, col vostro acciarino. Poi, con circospezione, vi addentrate nella prima "stanza".

Staccate un foglio di carta quadrettata poi, iniziando dal fondo del foglio, copiate la **mappa n° 1**.



Mappa n° 1

1 La stanza in cui vi trovate misura 15 metri per lato, ha 4 uscite larghe 3 metri al centro delle pareti nord, sud, est ed ovest. Il soffitto è alto 5 metri, ma i corridoi sono alti solo 3 metri. Le pareti, il pavimento e il soffitto sono di ruvida roccia. Nella roccia delle pareti ci sono crepe e fenditure, tutte molto piccole. Nell'esatto centro della stanza scorgete una statua di pietra, che rappresenta una donna in armatura. La esaminate con attenzione, e infine, persino, osate toccarla - ma è una semplice statua, non è magica né ha altre peculiarità.

Avete fatto ingresso in questa stanza di 15 metri quadrati dal corridoio sud, che dunque conduce all'aria aperta e alla luce del sole. Gli altri corridoi sono immersi nel buio, la luce della lampada vi aiuta a vedere meglio. Gli angoli di questo vasto locale sono avvolti da ampie zone d'ombra.

Cosa volete fare?

- Vi fermate ad ascoltare? Andate al n.42
- Ispezionate la stanza? Andate al n.57
- Vi inoltrate in uno dei corridoi? Andate al n.58

2 Siete usciti dalle caverne! Se desiderate tornarvi, leggete il n. 1. Se volete abbandonare il campo, smettete di leggere qui; il vostro guerriero torna indietro verso la città. Se avete ucciso dei mostri o trovato dei tesori, leggete il n. 88 per stabilire quanti

punti esperienza siete riusciti a guadagnare. Se volete andare ad acquistare rifornimenti, leggete il n. 89.

3 Andate verso sud e lasciate le caverne. Potete andare verso casa e porre termine a questa avventura, oppure tornare indietro alla prima stanza. Per ulteriori istruzioni leggete il n. 2.

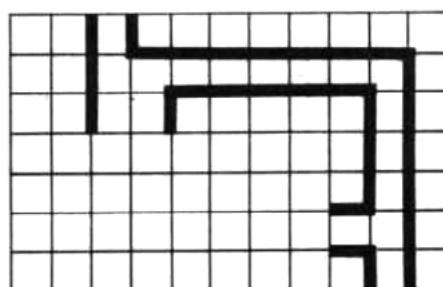
4 Andate a sud, lasciando la stanza "strana". Se avete già ucciso dei mostri e preso dei tesori in questa sezione del Dungeon, leggete il n. 23. Altrimenti, leggete il n. 44.

5 Decidete di tornare indietro fino alla stanza della statua. Ritornate al n. 1.

6 Tornate indietro, alla stanza della statua. Leggete il n. 58.

7 Girate l'angolo e seguite il passaggio fino ad arrivare ad una stanza. Leggete il n. 9.

8 Dopo la svolta, il corridoio prosegue per 15 metri e sbocca in una stanza. Leggete il n. 54 dopo aver aggiunto alla vostra la **mappa n° 8**.



Mappa n° 8

9 Potete scegliere 3 direzioni. Cosa volete fare?

- Andare a nord? Leggete il n. 21
- Andare ad est? Leggete il n. 53
- Ritornare alla stanza della statua? Leggete il n. 36.

10 Se avete già ucciso dei mostri e preso dei tesori in questa sezione del "Dungeon" leggete il n. 9. Altrimenti proseguite la lettura.

Il corridoio prosegue per 6 metri a nord della stanza, poi piega a destra. Sbircate dall'angolo e vedete che il corridoio prosegue per altri 6 metri e sbocca in un'altra stanza. Leggete il n. 54.

11 Vi avvicinate in silenzio alla stanza e non vi pare di notare niente di insolito. Ma, appena entrate, alcuni Topi Giganti sbucano dall'angolo alla vostra destra e sono su di

voi! Due di essi vi colpiscono, per un totale di 3 Punti Ferita. Siete improvvisamente coinvolti nel combattimento e non potete scappare. Leggete il n. 83.

12 Parlare con la creatura è inutile. Essa vi attacca per prima mentre state ancora parlando! Leggete il n. 86 e conducete il combattimento normalmente, dopo aver concesso al mostro il primo attacco.

13 Avete ucciso i due scheletri! Quando, uno dopo l'altro, "muoiono", le loro ossa si dissolvono cadendo a terra e formano un mucchietto di polvere, mentre le loro spade arrugginite rimbalzano al suolo con un rumore sordo. Perquisite la zona, ma non trovate tesori. Comunque, c'è una porta alla parete est della stanza.

Cosa volete fare?

Andare a sud? Leggete il n.62

Aprire la porta? Leggete il n.27

14 Andate verso ovest ed arrivate ad un'altra stanza. Ha un'uscita verso sud, che conduce all'esterno ed un altro corridoio che porta ad ovest. Non volete dirigervi ad ovest: i ghoul sono in quella direzione. D'improvviso riconoscete questa stanza: è il luogo da cui siete entrati nelle segrete nella prima avventura! Qui è dove avete colpito il goblin che scappò via.

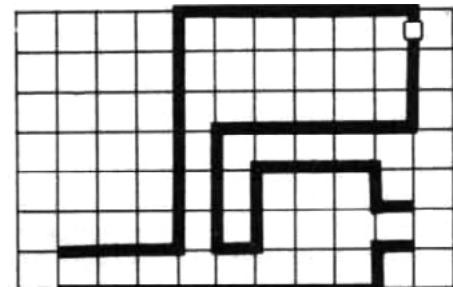
Cosa volete fare?

Tornare indietro ad Est? Andate al n. 62

Andare a Sud? Andate al n. 3

15 Se avete già ucciso tutti i mostri di questa sezione delle segrete, leggete il n. 61. Altrimenti, continuate a leggere: il corridoio prosegue verso nord e si apre in una stanza. Essa è rappresentata nella **mappa n° 15** (aggiungetela alla vostra mappa).

Mentre fate capolino nella stanza, due scheletri armati di spade arrugginite compiono a circa 3 metri da voi. Senza il minimo suono, si avvicinano, con un ghigno orribile, e tentano di colpirvi. Uno di loro vi riesce, perdete 2 Punti Ferita. Leggete il n. 26.



Mappa n° 15

16 State lasciando la stanza del rugginofago andando ad ovest. Avete già disegnato la mappa di questa zona delle segrete?

- | | |
|----|-----------------|
| No | Leggete il n.28 |
| Si | Leggete il n.62 |

17 Il corridoio prosegue verso nord per 9 metri e a questo punto notate un passaggio laterale, sulla sinistra (ovest). Il corridoio principale prosegue per altri 9 metri e poi svolta a sinistra. Quando prendete il passaggio laterale, vi rendete conto che prosegue ad ovest per 3 metri e termina in una strana stanza. Leggete il n. 49.

18 Entrate nella stanza con ogni precauzione e vedete 2 goblin nell'angolo più lontano. Ciascuno di essi è armato di spada e sembra proprio che stiano aspettando. Attaccano prima ancora che possiate reagire e quindi hanno entrambi il vantaggio del primo colpo. Leggete il n. 85 e svolgete lo scontro nel modo consueto, ma date ad ognuno dei goblin il vantaggio di attaccare per primo.

19 Ritenete possibile che qui vi siano dei goblin quindi schermate la lanterna e vi avvicinate furtivamente per sbirciare nella stanza. Sentite morbide voci bisbigliare in un linguaggio a voi ignoto. Buttando lo sguardo oltre l'angolo, vedete 2 goblin alla vostra destra, in fondo alla stanza, a sud. Sembrano intenti a parlare di qualcosa e non vi notano.

Cosa volete fare?

- | | |
|-------------------|-----------------|
| Tornate indietro? | Leggete il n.32 |
| Parlate con loro? | Leggete il n.50 |
| Attaccate? | Leggete il n.63 |

20 Decidete di non ingaggiare battaglia con i goblin. Ma quando iniziate ad allontanarvi, il goblin col quale stavate parlando estrae la spada e vi attacca! L'altro se ne va verso nord, svoltando a sinistra.

Cosa volete fare?

- | | |
|------------------------|-----------------|
| Combattere col goblin? | Leggete il n.64 |
| Scappare via? | Leggete il n.73 |
| Cercare di parlare? | Leggete il n.51 |

21 Se avete già esplorato quest'area, leggete il n. 52. Altrimenti, continuate a leggere. Iniziando dalla parete nord di questa stanza, il corridoio prosegue per 3 metri a nord, svolta a sinistra (ovest) e si inoltra per altri 3 metri, terminando nella parete est di un altro locale. C'è un numero notevole di goblin! Ma, appena vi vedono, strillano e

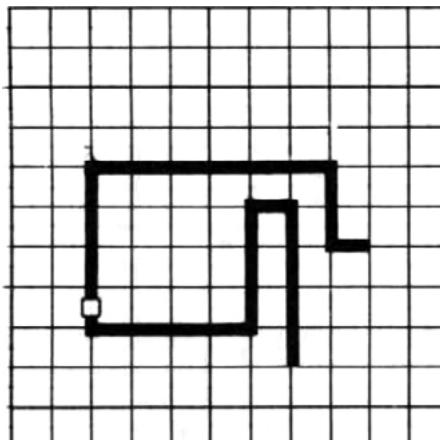
scappano attraverso una robusta porta sulla parete nord, chiudendosela alle spalle.

La stanza è raffigurata sulla **mappa n° 21** (aggiungetela alla vostra mappa).

Perquisite attentamente la stanza e trovate una piccola borsa vicino alla porta, apparentemente caduta ad uno dei goblin. La borsa contiene 10 ma, 5 mo ed una chiave!

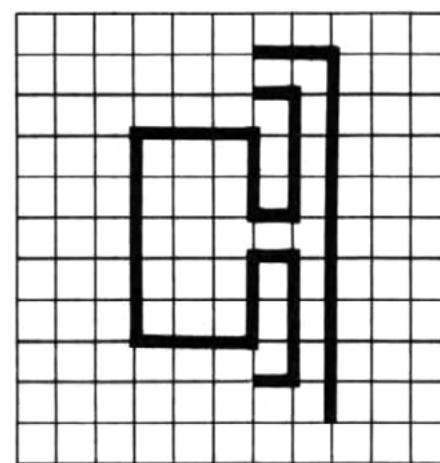
Ed ora, che volete fare?

Aprire la porta? Leggete il n.66
Tornare indietro? Leggete il n.37



Mappa n° 21

22 Se siete già stati in questa stanza, leggete il n. 9. Altrimenti, continuate la lettura: Entrate nella stanza "strana" per ispezionarla. La stanza è vuota e pulita e l'unica cosa presente è una bocca arancione, sulla parete opposta, lunga circa 3 metri. La stanza è rappresentata nella **mappa n° 22** (aggiungetela alla vostra mappa). Ispezionate la stanza, attenti ad ogni più piccolo rumore cercando con cura, ma non trovate niente. D'improvviso, mentre eravate in procinto di andarvene, le labbra della gigantesca bocca si dischiudono e in un tono basso e rimbombante sentite la bocca parlare così: "Sorpresa! Sei qui per un "lascia o raddoppia"! Pronto o no,



Mappa n° 22

cominciamo lo stesso. U-D-T-Q-C-S-S. Qual è la lettera successiva in questa serie? Se risolverai questo indovinello il tuo tesoro si raddoppierà. Se sbagliherai sparirà. Ora dimmi, qual è la risposta?" Se tentate di scappare vi accorgete di essere bloccati da una forza invisibile. "Mi devi rispondere per forza, sai?" prosegue la bocca. Pensateci su, e decidete qual è la risposta. Poi leggete il n. 82.

23 Tornate indietro fino alla stanza dove si trovano i topi giganti e continuate ancora, ritornando fino alla prima stanza. Leggete il n. 58.

24 Improvvisamente vi sentite un po' diverso (più pesante o più leggero, a seconda della vostra risposta). Qualunque sia la risposta che avete dato, la bocca ride e dice: "Torna a trovarmi qualche altra volta!" La barriera invisibile ora è sparita e potete abbandonare la stanza. In essa non potreste trovare nient'altro, e la bocca non vi parlerà di nuovo. Leggete il n. 40.

25 Decidete che i topi hanno un aspetto molto pericoloso e tornate indietro, per la via che avevate percorso prima.

26 Vi trovate di fronte a 2 scheletri. Che intendete fare?

- | | |
|----------------------------------|-----------------|
| Parlare loro? | Leggete il n.30 |
| Scacciari con
un incantesimo? | Leggete il n.47 |
| Scappare via? | Leggete il n.72 |
| Combattere? | Leggete il n.84 |

27 Esamineate con grande scrupolo la porta e non vi trovate nulla di strano. C'è solo il buco della serratura.

Avete per caso trovato una chiave?

- | | |
|----|-----------------|
| Si | Leggete il n.80 |
| No | Leggete il n.46 |

28 Il corridoio prosegue per soli 3 metri verso ovest prima di incrociare un altro corridoio, che porta a nord; il corridoio principale continua invece verso ovest, sprofondando nelle tenebre. Il corridoio che va a nord, invece, prosegue per 9 metri e termina quindi in una stanza.
Che volete fare?

- | | |
|----------------------|-----------------|
| Andare a nord? | Leggete il n.15 |
| Continuare ad ovest? | Leggete il n.14 |

29 Tornate indietro alla stanza della statua. Leggete il n. 58.



30 Gli scheletri ignorano le vostre parole e cercano nuovamente di colpirvi. Uno di loro vi riesce, infliggendovi 2 Punti Ferita. Ritornate al n. 26.

31 Andate a nord lasciando la stanza "strana". Se avete già attraversato questa parte delle segrete, leggete il n. 7. Altrimenti leggete il n. 8.

32 Decidete di tornare indietro. I goblin fortunatamente non si accorgono di voi, e rientrate nella stanza della statua. Leggete il n. 58.

33 Decidete di attaccare i goblin prima che facciano in tempo a chiamare rinforzi. Balzate nella stanza e chiudete la via di fuga al primo goblin; entrambi i vostri avversari estraggono le spade e vi assalgono. Leggete il n. 85 e seguite la procedura normale per il combattimento.

34 Mentre continuate a parlare al goblin, ne vedete altri 3 giungere da nord. Sembrano furiosi, che volete fare?

Fuggire? Leggete il n.73
Combattere? Leggete il n.87

35 Anche se avete provato a parlare con loro, i goblin sono inferociti e pronti a combattere. Uno di loro tenta di colpirvi e vi riesce, infliggendovi 2 Punti Ferita.

Che volete fare?

Fuggire? Leggete il n.73
Combattere? Leggete il n.87

36 Decidete di tornare alla partenza. Il corridoio prosegue verso ovest dal punto in cui siete e quindi piega verso sud. Lo seguite fino alla stanza della statua. Leggete il n. 58.

37 Tornate sui vostri passi fino alla stanza dove avete trovato i goblin per la prima volta. Leggete il n. 9.

38 Proseguite verso est per il lungo corridoio, svoltate l'angolo che porta a sud, e giungete al passaggio laterale che conduce alla "strana" stanza. Leggete il n. 49.

39 La bocca ringhia "Di nuovo tu!! Vå via, noioso!" Non riuscite comunque a trovare niente di valore. Leggete il n. 40.

40 Da qui volete andare:

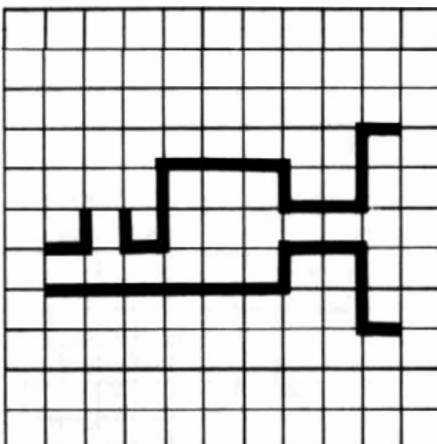
Verso nord?	Leggete il n. 31
Verso sud?	Leggete il n. 4

41 La creatura sta divorando la ruggine e vi ignora. La aggirate correndo attraverso la stanza e tornate di nuovo alla stanza della statua. Leggete il n. 58.

42 Vi fermate ad ascoltare, e sentite distintamente uno squittio provenire da est. Tornate al n. 1.

43 Il corridoio prosegue ad ovest per 6 metri e conduce in una stanza, raffigurata nella **mappa n° 43** (aggiungetela alla vostra mappa). La stanza è vuota, se si escludono pochi mucchietti di polvere rossastra. Che volete fare?

Tornare indietro?	Leggete il n. 5
Continuare?	Leggete il n. 45



Mappa n° 43

44 Mentre vi avvicinate ad una stanza, un topo gigante sbuca all'improvviso dalle ombre e vi azzanna. Vi rendete conto che nella stanza ci sono altri 2 topi giganti. Subite la perdita di 2 Punti Ferita e leggete il n. 83.

45 Entrate nella stanza e vi guardate attorno. Oltre alla polvere rossastra, non c'è altro qui. Poi girando qua e là vi avvicinate a guardare più da vicino la polvere: capite che è ruggine! Sentite uno sbuffo e, quando alzate lo sguardo, vedete una creatura dall'aspetto singolare fare ingresso nella stanza, dal corridoio occidentale. Sembra un gigantesco armadillo, con una lunga coda, e ha 2 appendici piumate sulla fronte. Ehi, vi carica!



Che volete fare?

Parlargli?	Leggete il n.12
Scappare?	Leggete il n.56
Combattere?	Leggete il n.86

46 Tentate di forzare la porta senza usare una chiave, ma è inutile. La solida porta resta fermamente chiusa. Alla fine desistete e vi avviate calpestando i mucchietti di ossa degli scheletri, verso il corridoio principale. Leggete il n. 62.

47 Tentate di scacciare gli scheletri nello stesso modo in cui Aleena "scacciò" i ghoul, ma non accade nulla. Si tratta di un talento speciale posseduto solo dai chierici, non dai guerrieri. Gli scheletri tentano allora di colpirvi, ma entrambi sbagliano. Tornate al n. 26.

48 Ritornate alla stanza del rugginofago. In precedenza l'avete ucciso?

Sì	Leggete il n.55
No	Leggete il n.67

49 Potete entrare nella stanza "strana" per ispezionarla, oppure proseguire a nord o a sud. Che fate?

Andate a nord?	Leggete il n.31
Andate a sud?	Leggete il n.4
Investigate?	Leggete il n.22

50 Salutate i goblin nella vostra lingua, il linguaggio Comune. Quelli vi osservano, sbigottiti, e uno di loro borbotta qualcosa



nella sua lingua. L'altro vi sorride e dice: "Salve, perché sei qui? Cosa possiamo fare per te?". Il goblin che aveva borbottato, invece, si dirige a nord, apparentemente lasciando la stanza.

Che volete fare?

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| Continuare a parlare? | Leggete il n.69 |
| Attaccare? | Leggete il n.33 |
| Tornare indietro? | Leggete il n.20 |

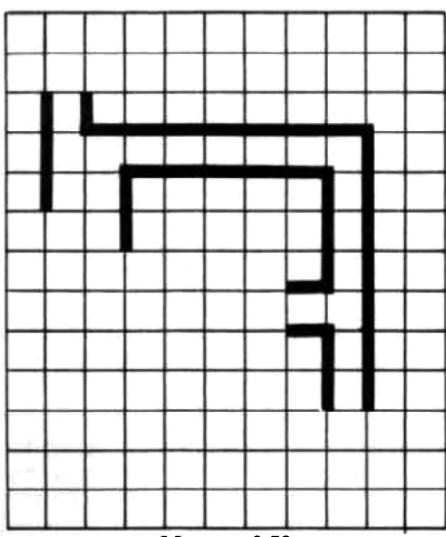
51 Tentate di continuare a parlare, ma il goblin vi attacca, e vi manca. Improvvissamente avvertite il rumore di molti goblin arrivare da nord, e vedete piombare nella stanza altri 2 goblin, con le spade sguainate ed un'espressione infuriata.

Che volete fare?

- | | |
|-------------|-----------------|
| Scappare? | Leggete il n.73 |
| Combattere? | Leggete il n.87 |

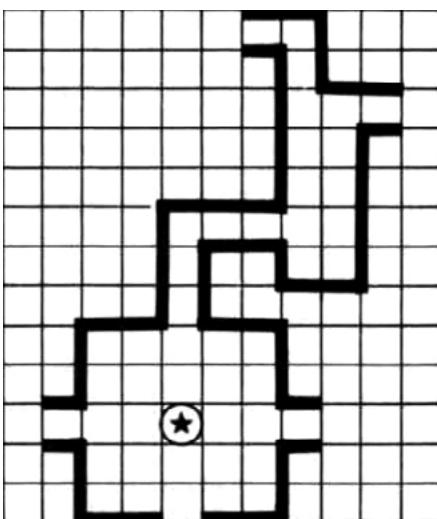
52 Svoltate l'angolo e guardate nella stanza, ma non c'è nessuno. Non c'è niente da trovare quindi tornate sui vostri passi, risvoltate l'angolo e vi avviate verso l'ultima stanza in cui siete stati. Leggete il n. 9.

53 Se avete già disegnato la mappa di questa parte delle secrete, leggete il n. 38. Altrimenti, continuate a leggere: il corridoio prosegue per circa 15 metri oltre la stanza, verso est e poi svolta a destra, verso sud. Sbirciando oltre l'angolo, vi rendete conto che il corridoio avanza per 9 metri a sud, e che al suo interno si apre un passaggio laterale verso ovest. Arrivati a quel punto, vi accorgrete che il passaggio laterale va per 3 metri ad ovest, e si apre in un'altra stanza, con le pareti blu e con un'enorme bocca arancione sulla parete di fronte a voi. Aggiungete alla vostra la **mappa n° 53** e leggete il n. 49.



Mappa n° 53

54 La stanza è raffigurata nella mappa n° 54 (aggiungetela alla vostra mappa). Cosa pensate di trovare qui? Se pensate di non aver trovato tracce o udito rumori, leggete il n. 18. Invece, se credete di essere venuti in possesso di informazioni sulle creature che si aggirano in queste stanze, leggete il n. 19.



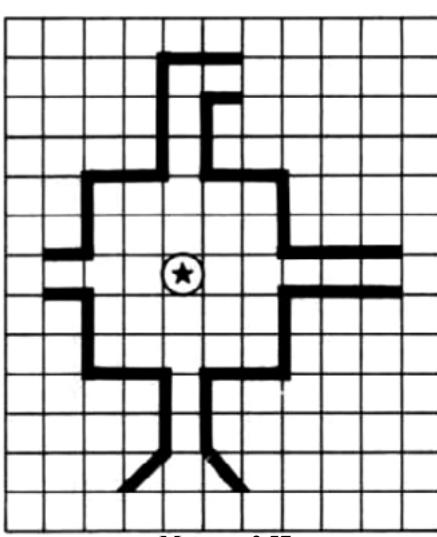
Mappa n° 54

55 Attraversate la stanza del rugginofago vi trovate nella stanza della statua. Leggete il n. 58.

56 Mentre vi girate per fuggire. Il mostro vi attacca bloccandovi la via di fuga. Non potete scappare. Leggete il n. 86.

57 Ispezionate la stanza con cura, e trovate un piccolo frammento di carta all'interno di una nicchia in una parete. Aprendolo, scoprite un'annotazione, scritta nella lingua Comune:

TOPI AD EST
GOBLIN A NORD
STATE ATTENTI ALL'OVEST!



Mappa n° 57

Riuscite anche a scorgere parte dei corridoi che conducono fuori della stanza; sono raffigurati nella **mappa n° 57**. Nella stanza non trovate nient'altro. Ritornate al n. 1.

58 Da questa stanza potete dirigervi in varie direzioni. Da che parte andate?

- | | |
|-----------|-----------------|
| Ad est? | Leggete il n.79 |
| Ad ovest? | Leggete il n.43 |
| A nord? | Leggete il n.10 |
| A sud? | Leggete il n.2 |

59 Mentre vi avvicinate alla stanza, udite molti squittii. Saggiamente, affievolite la fiamma della lanterna, riducendo l'incandescenza rossastra, e lanciate uno sguardo furtivo nella stanza. Vedete tre topi giganti correre qua e là ed alcuni preziosi sparsi sul pavimento. Che volete fare?

- | | |
|-------------------------|-----------------|
| Tornare indietro? | Leggete il n.25 |
| Parlare loro? | Leggete il n.74 |
| Tentare di spaventarli? | Leggete il n.77 |
| Attaccare? | Leggete il n.68 |

60 La vostra armatura, il vostro scudo, la spada e il pugnale sono stati trasformati in polvere rugginosa dal terribile rugginofago. Ma ora, che non indossate più metallo, la creatura si allontana; non è più interessata a voi. Vi accorgete, che non ha né denti né artigli, e che non può ferirvi in alcun modo! La vedete avvicinarsi lentamente ad uno dei mucchietti di ruggine ed iniziare a mangiarla, ignorandovi completamente. Tenendo attentamente d'occhio la creatura, vi date uno sguardo intorno. Qua e là vi sono delle gemme, alcune coperte di polvere rugginosa; ne raccogliete 6. Il loro valore complessivo è pari a 300 mo. Disarmati e senza armatura, andate ad est, verso la prima stanza, e quindi uscite, avviandovi verso la città. Per sapere quanti punti esperienza avete guadagnato, leggete il n. 88. Dovrete inoltre andare a comprare nuove armi e una nuova armatura. La lista dei prezzi è al n. 89.

61 Scrutate nella stanza degli scheletri, e vedete che nulla è cambiato. Se avete già esaminato la porta, non vi resta nulla da fare qui. Leggete il n. 62. Se, al contrario, volete esaminare la porta che si trova in questa stanza, leggete il n. 27.

62 Vi trovate all'intersezione del corridoio che va verso nord con quello che va da est ad ovest. Da che parte volete andare?



- | | |
|--------------|-----------------|
| Verso nord? | Leggete il n.15 |
| Verso est? | Leggete il n.48 |
| Verso ovest? | Leggete il n.14 |

63 Balzate fuori ed assalite i goblin. Potete effettuare due tentativi per colpire prima che riescano ad estrarre le spade. Leggete il n. 85 e, dopo aver portato i vostri 2 attacchi liberi, conducete il combattimento secondo la procedura normale.

64 Attaccate il goblin. Il vostro primo colpo lo manca, ma anche il goblin fallisce il suo. Però altri 2 goblin, stanno arrivando dal corridoio nord con le spade sguainate e l'aria feroce. Che fate?

- | | |
|--------------------------|-----------------|
| Continuate a combattere? | Leggete il n.87 |
| Scappate? | Leggete il n.73 |

65 Avete vinto il grande scontro con i goblin. Congratulazioni! Era una battaglia decisamente difficile per un guerriero solitario. Non dimenticatevi di aver iniziato l'avventura con la Pozione Guaritrice, che può curare tutte le vostre ferite, ammesso che non la abbiate già adoperata. Perlustrando la zona, trovate 100 ma e 50 mo nei piccoli sacchetti che portavano i goblin. Le loro spade sembrano rugginose e non hanno alcun valore.

Che volete fare?

- | | |
|------------------|-----------------|
| Andare ad ovest? | Leggete il n.36 |
| Andare a nord? | Leggete il n.21 |
| Andare ad est? | Leggete il n.53 |

66 Cercate di aprire la porta, ma senza successo. La vostra chiave non sembra funzionare. Sentite la voce di un goblin, proveniente dall'altra parte della porta, gridare nel linguaggio comune: "Vai via! Non vogliamo nessuno!" Potete continuare a provare, se volete, ma pare proprio che i goblin abbiano barricato la porta. Alla fine, dovete andarvene; quindi leggete il n. 37.

67 Dal momento che non lo avete ucciso, il rugginofago è ancora intento al suo pasto. State trasportando un grosso scrigno pieno di monete?

- | | |
|----|-----------------|
| Sì | Leggete il n.81 |
| No | Leggete il n.41 |

68 Balzate fuori e cercate di colpire i topi. Leggete il n. 83, ma disponete di 2 attacchi liberi prima che i topi possano in qualche modo reagire! Quindi, conducete normalmente il resto del combattimento.

69 Continuate a parlare mentre uno dei goblin se ne va, verso nord, svoltando a sinistra. L'altro cerca di apparire amichevole, ma voi capite subito di non essergli simpatico. Improvvisamente udite un frastuono, senz'altro prodotto da molti goblin, provenire da nord.
Che fate?

- | | |
|-----------------------|-----------------|
| Attaccate? | Leggete il n.64 |
| Scappate? | Leggete il n.73 |
| Continuate a parlare? | Leggete il n.34 |

70 Avete ucciso l'orribile rugginofago! Perlustrando con cura la stanza, trovate 10 gemme sparse qua e là, alcune nelle fenditure e crepe delle pareti, altre sui piccoli mucchi di ruggine. Il valore totale delle gemme è di 600 mo!

Ed ora, cosa volete fare?
Andare ad ovest? Leggete il n.28
Tornare indietro, verso est? Leggete il n.6

71 Vi avvicinate alla stanza con precauzione, ascoltando lo squittio. Ma, improvvisamente, 3 topi giganti sbucano dalle tenebre e vi assalgono! Uno di loro vi morde, infliggendovi 1 punto ferita. Leggete il n. 83.

72 Vi voltate per scappare, ma uno scheletro vi colpisce di nuovo, infliggendovi un'altra ferita. Se siete ancora vivi, correte a sud, fino ad un corridoio dove potete svolte a est o ad ovest. Guardandovi indietro, vedete che gli scheletri non vi inseguono. Vi fermate un istante per riprendere fiato. Leggete il n. 62.

73 Decidete di fuggire. Mentre vi voltate per scappare, siete trafitti dalla spada di un



goblin, subendo la perdita di 2 Punti Ferita (se i vostri Punti Ferita arrivano a 0 siete morti, a meno che non possiate bere la pozione; altrimenti, proseguite la lettura). Correte via verso la prima stanza, e continuate a correre attraverso questa, poi attraverso il passaggio a sud, verso la luce del sole. Un gruppo di goblin vi sta inseguendo; cercano di colpirvi e brandiscono bellicosamente le spade. Quindi si fermano all'entrata della caverna, e continuano a strillare ed agitare le spade; ma questa volta sono davvero troppi! Decidete di tornare a casa. Siamo alla fine dell'avventura.

Leggete il n. 88 per calcolare i vostri tesori ed i punti esperienza guadagnati. Se volete acquistare qualcosa, la lista dei prezzi è al n. 89.

74 Provate a parlare con i topi, ma parlare non serve a niente. L'unico effetto ottenuto è quello di tradire la vostra presenza; ed infatti vi attaccano! Uno riesce a mordervi e vi infligge una ferita. Leggete il n. 83 per portare a termine il resto del combattimento.

75 Avete sconfitto i due goblin! Ma prima ancora che possiate mettervi a perlustrare con calma la stanza, sentite rumori sospetti provenire dal corridoio nord. Altri 3 goblin stanno arrivando da quella direzione. Hanno le spade sguainate e sembrano minacciosi e feroci.

Che fate?

- | | |
|-------------|-----------------|
| Scappate? | Leggete il n.73 |
| Parlate? | Leggete il n.35 |
| Combattete? | Leggete il n.87 |

76 Arrivate alla stanza dei topi; è vuota. Che volete fare?

- | | |
|-----------------|-----------------|
| Andare a nord? | Leggete il n.17 |
| Andare a ovest? | Leggete il n.6 |

77 Decidete di spaventare i topi. Balzate loro incontro all'improvviso urlando, brandendo la spada e agitando la lanterna. Uno dei topi scappa via verso nord, ma gli altri vi attaccano ugualmente! Leggete il n. 83.

78 Siete riusciti a vincere lo scontro con i topi giganti! Setacciando la stanza, trovate 100 mr e 100 ma sparse sul pavimento, e le infilate nei vostri sacchi. Ed ora, da che parte volete andare?

- | | |
|-----------|-----------------|
| A nord? | Leggete il n.17 |
| Ad ovest? | Leggete il n.6 |

79 Se siete già stati in questa zona del “dungeon” leggete il n. 76. Altrimenti continuate a leggere: il corridoio prosegue per 15 metri ad est e conduce ad un’altra stanza. Che cosa vi aspettereste di trovare qui, e perché? Pensateci, lungo il vostro cammino dovrete aver già trovato un paio di indizi utili.

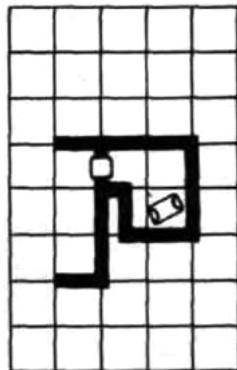
Se non ne avete trovato alcuno o se non avete sentito nessun rumore, leggete il n. 11.

Se avete trovato solo un’annotazione che parla di esseri pericolosi, leggete il n. 44.

Se avete solo sentito rumori, leggete il n. 71.

Se siete coscienti di entrambi gli indizi (l’annotazione e i rumori), leggete il n. 59.

80 Infilate la chiave nella toppa e la girate fino a sentire uno scatto: “click”. Riponendo la chiave, aprite la porta. Dietro la porta, si apre una piccola stanzetta. La zona è quella indicata nella **mappa 80A** (aggiungetela alla vostra mappa):



Mappa n° 80A

La stanza è vuota, se si eccettua una grossa cassa accostata ad una parete. Vi avvicinate e capite che è fatta di legno molto resistente, con bande di rinforzo in metallo. Non è chiusa (fortunatamente), quindi potete aprirla, naturalmente con circospezione. Me ahimè ... è una trappola!

Effettuate un Tiro Salvezza contro le Bacchette Magiche (avete bisogno di ottenere 13 o più, tirando 1d20). Il tiro salvezza ha un vasto impiego. In genere, indica se riuscite o no a mettervi fuori pericolo, allontanandovi dal raggio d’azione di una bacchetta magica o di un altro pericolo simile. In questo caso la minaccia è una lama, montata sul bordo della cassa e collegata ad una molla di metallo. Quando sollevate il coperchio, la lama scatta verso di voi.

Se il vostro Tiro Salvezza ha successo riuscite a far sì che la lama non vi colpisca, con un salto all’indietro. Invece, se fallite il Tiro Salvezza, subite la perdita di 4 Punti Ferita!

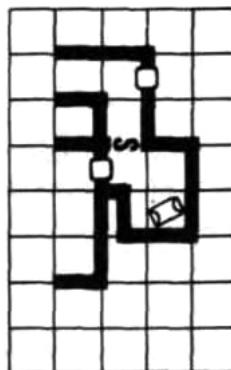
Se il vostro totale di Punti Ferita è ridotto a zero o meno, siete ancora in grado di

prendere la vostra posizione, se l'avete ancora, e berla prima di morire. Riuscirà a curarvi, ma rigenererà solo 4 Punti Ferita. Se non avete più la posizione ... spiacenti, ma la vostra vita e la vostra avventura sono terminate (*Nota speciale*: nelle partite di gruppo non vi sarà permesso comportarvi in questo modo! Se vi ridurrete a zero Punti Ferita, morirete immediatamente e non avrete tempo per fare alcunché).

Se la trappola vi uccide, leggete il n. 90. Se, al contrario, sopravvivate, continuate la lettura.

Frugate febbrilmente nella cassa e trovate centinaia di monete (500 mr, 200 ma e 200 me). Cominciate a chiuderla, per trascinarvela dietro. Ma, mentre abbassate il coperchio, vi cade l’occhio su uno spioncino, dal diametro di circa un pollice, posto sulla parete nord. Era nascosto dalla porta, quando siete entrati.

Guardate attraverso lo spioncino, e vedete un piccolo corridoio, che prosegue per 6 metri a nord, poi gira a sinistra. Ad est, vicino alla svolta, c’è una grossa porta chiusa con due robuste spranghe. In piedi vicino alla porta c’è un goblin, apparentemente di guardia. La zona è raffigurata nella **mappa 80B**.



Mappa n° 80B

C’è una fessura nella parete, vicino allo spioncino. Capite all’improvviso che la fessura non è altro che lo spiraglio di un passaggio segreto. La cassa piena di monete che avete trovato deve essere dei goblin! Comunque, non potete aprire il passaggio segreto, quindi vi trascinate dietro la cassa, oltre i resti polverizzati degli scheletri morti, verso il corridoio principale a sud; leggete il n. 62.

81 Ops! Quando entrate nella stanza, il rugginofago solleva gli occhi dal pasto, grugnisce, e ondeggiando sgraziatamente corre verso di voi. Raggiunge la cassa che trascinate e, prima che possiate allontanarvi, dissolve le bande di metallo che la tengono insieme. La cassa si sfascia, le monete

si sparpagliano in ogni dove e la creatura le tramuta tutte in ruggine, una dopo l’altra. Che volete fare?

Andare ad est?

Leggete il n.29

Andare ad ovest?

Leggete il n.16

Attaccare la creatura?

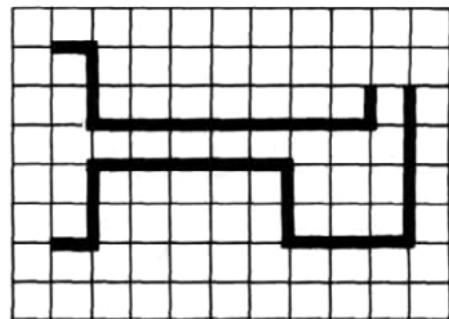
Leggete il n.86

82 Se rispondete esattamente alla domanda, potrete raddoppiare l’ammontare dei tesori che portate con voi. Altrimenti, spariscono tutti, e al vostro personaggio non resta nulla. La risposta è “O”.

Le lettere, infatti, sono le iniziali di uno, due, tre, quattro, cinque, sei, sette. Il termine successivo della serie è quindi “Otto”.

Ora leggete il n. 24.

83 State per combattere con un gruppo di topi giganti. Ce ne sono 3, a meno che non siate riusciti a farne scappare uno spaventandolo. L’area è uguale a quella disegnata nella **mappa n° 83**.



Mappa n° 83

TOPI GIGANTI: 17

F: 1d3

Voi: 10

PF: 2 ognuno

Effettuate la battaglia normalmente, ricorrendo alla “Tabella della Procedura di Combattimento”, per essere sicuri di condurla in modo appropriato. Se non ricordate cosa significa “1d3”, rileggetevi la sezione “I dadi”.

Tutti i topi combattono fino alla morte. Se decidete di scappare, uno dei topi vi morde mentre vi voltate per fuggire (lanciate il dado per i PF riportati).

Se siete sopravvissuti, potete ritornare alla stanza della statua.

Se fate così, leggete il n. 78.

Se i topi vi uccidono, leggete il n. 90.



84 Combatte con 2 scheletri!

SCHELETRI: 16	F: 1d6
Voi: 10	PF: 4 ognuno

Utilizzate la “Tabella della Procedura di Combattimento” per condurre lo scontro. Gli scheletri combattono fino alla morte. Se decidete di scappare, leggete il n. 72.

Se uccidete gli scheletri, leggete il n. 13.

Se gli scheletri uccidono voi, leggete il n. 90.

85 Combatte con 2 goblin!

GOBLIN: 17	F: 1d6
Voi: 11	PF: 5 ognuno

Ricordate di eseguire 2 tiri per i mostri; ciascuno di essi può eseguire un attacco, dopo che voi avete effettuato il vostro.

Fate ricorso alla “Tabella della procedura di combattimento” a pag. 31 per essere sicuri di svolgere correttamente il combattimento.

Se decidete di scappare, leggete il n. 73.

Se uccidete i goblin, leggete il n. 75.

Se i goblin vi uccidono, leggete il n. 90.

86 State per combattere contro il rugginofago.

RUGGINOFAGO: 13	F: ruggine
Voi: 15	PF: 15

Fate riferimento alla “Tabella della procedura di combattimento” a pag. 31 per essere sicuri di condurre il combattimento in modo regolare. Se il rugginofago vi colpisce, non vi procura ferite. Invece ha il potere di trasformare il metallo in ruggine! Mentre eseguite lo scontro, usate le seguenti indicazioni per stabilire gli effetti di ogni colpo.

Se decidete di scappare, il mostro può effettuare un attacco libero e gli basta ottenere 9 o più (sul tiro per colpire). Potete scappare soltanto *dopo* tale attacco, ma potete correre unicamente verso est (fino alla stanza della statua) o verso ovest.

Se correte ad est, leggete il n. 1.

Se andate ad ovest, leggete il n. 28.

Se uccidete il rugginofago, leggete il n. 70.

Se siete già stati qui prima, potreste non avere alcuni degli oggetti menzionati sotto. Quindi riprendete lo scontro al punto in cui l'avete lasciato, e ricordate di prendere nota dell'equipaggiamento perduto.

Primo colpo: il vostro scudo si dissolve in ruggine. Ora, al rugginofago basta solo un 11 o più per colpirvi. Leggete la “Nota Spe-

ciale” qui sotto.

Secondo colpo: stavolta è la vostra armatura a trasformarsi in polvere. Ora, la creatura ha bisogno solo di un 6 o più per colpirvi.

Terzo colpo: si trasforma in ruggine anche la vostra spada! Se volete continuare a combattere dovrete estrarre il pugnale.

Quarto colpo: anche il vostro pugnale non ha miglior sorte e vi si sbriciola tra le mani. Ormai non avete più armi. Leggete il n. 60.

Nota Speciale: quando perdete l'armatura o lo scudo, diventa più facile colpirvi. Tutti i mostri che incontrerete in seguito otterranno un bonus ai loro tiri per colpire. Se perdetevi il vostro scudo aggiungete ai loro tiri per colpire il bonus +1. Se perdete anche l'armatura, date ai loro tiri per colpire un bonus complessivo di +7. Registrate questo bonus speciale sul vostro foglio di carta ed applicatelo a tutti i combattimenti, fin quando non entrerete in possesso di una nuova armatura o di un nuovo scudo.

87 State per combattere contro 3 goblin.

GOBLIN: 17	F: 1d6
Voi: 11	PF: 5 ognuno

Ricordate di effettuare 3 tiri per i mostri; ognuno di essi infatti può effettuare un attacco, dopo che voi avete fatto il vostro.

Usate la “Tabella della procedura di combattimento” a pag. 31 per essere sicuri di svolgere correttamente il combattimento.

Se decidete di scappare, leggete il n. 73.

Se uccidete i goblin, leggete il n. 65.

Se i goblin vi uccidono, leggete il n. 90.

88 Una volta completata quest'avventura, potete guadagnare punti esperienza (PX). Per prima cosa, sommate tutte le ricchezze che siete riusciti a portar fuori dalle segrete (non calcolando, naturalmente, tutto ciò che avete perduto), e controllate qual è il loro valore in mo (la spiegazione del sistema monetario è a pag. 18). Guadagnate 1 punto esperienza per ogni mo (o valore equivalente) che avete accumulato - oltre, logicamente, a tenere per voi le ricchezze conquistate.

Dopo aver sommato le ricchezze, stabilite ora quanti punti esperienza vi spettano per aver ucciso i mostri, secondo la seguente Tabella:

Topi Giganti	5 ognuno
Goblin	5 ognuno
Scheletri	10 ognuno
Rugginofago	300

Aggiungete questo numero ai punti esperienza ricavati grazie ai tesori ed otterrete il totale di PX guadagnati con questa avventura. Per determinare il bonus del 10%, togliete l'ultimo numero della cifra totale dei punti esperienza, e aggiungetelo a detto totale (es. punti esperienza = 51 + 10 % = 51 + 5 = PX 56). Poi sommate i punti esperienza totali ricevuti grazie a questa avventura a quelli precedentemente registrati sul retro della scheda del vostro personaggio, ed ecco il vostro nuovo totale generale.

Per finire, aggiungete il tesoro trovato nell'avventura al denaro già in vostro possesso.

ESEMPIO: immaginate di aver ucciso il rugginofago ed aver trovato 6 gemme, per un valore di 600 mo. Avete anche ucciso 3 topi giganti, procurandovi 100 mr e 100 ma. Supponete di non aver registrato nient'altro di notevole.

Cercando sulla Tabella di conversione monetaria, venite a sapere che 100 mr = 1 mo; 100 ma = 10 mo. Aggiungendoli al valore delle gemme, l'ammontare del tesoro che avete trovato è pari a 611 mo.

Per quanto riguarda i mostri, ottenete 300 PX per il rugginofago, più 15 PX per i topi giganti (5 per ognuno). Il totale è 315. Aggiungendolo ai 611 per il tesoro, il vostro totale sarà di 926 PX. Per trovare il vostro bonus del 10%, togliete il 6. Aggiungete il bonus di 92 ai 926 PX ricavati, per giungere ad un totale complessivo di 1018 PX. Poi sommateli ai vostri attuali 523 PX; il nuovo totale è di 1541 punti esperienza; vi mancano meno di 500 PX al 2° livello! Aggiungete poi le 6 gemme (600 mo di valore), le 100 mr e le 100 ma alla lista delle vostre ricchezze.

Con ciò finisce quest'avventura. Potete iniziare subito una nuova avventura, oppure recarvi a comprare del nuovo equipaggiamento. Se volete acquistare qualcosa ora, leggete il n. 89.

89 Avete deciso di far compere. Invece di dedicare a ciò un'avventura apposita (come avete fatto all'inizio di questo viaggio), potete semplicemente immaginare di star visitando i vari negozi della città, comprando ogni cosa della quale possiate aver bisogno. Gli oggetti che potete comprare (armature, armi, ed altro equipaggiamento) sono nella lista qui sotto, con accanto i relativi prezzi.

Per fare un giro di compere, prima di tutto scrivete su un foglio di carta gli oggetti che desiderate acquistare ed i loro prezzi.

Poi calcolate il costo totale. Se vi potete permettere tutto ciò che volete, sottraete il costo totale al vostro tesoro. Trascrivete poi gli oggetti nella sezione "Oggetti comuni", sul retro della scheda del personaggio. Assicuratevi quindi di scrivere il nuovo totale nel riquadro del "Denaro".

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Oggetto	Costo (in mo)
Armi	
Pugnale	3
Spada	10
Armature	
Armatura di cuoio	20
Corazza di maglia	40
Corazza di piastre	60
Scudo	10
Altro equipaggiamento	
Zaino di cuoio	5
Fiaschetta d'olio per lanterna	2
Lanterna	10
Specchio d'acciaio formato tascabile	5
Pertica di legno lunga 3 metri	1
Razioni:	
Razioni speciali (cibo conservato sufficiente ad 1 persona, per 1 settimana)	15
Razioni standard (cibo non conservato sufficiente ad 1 persona, per 1 settimana)	5
Corda (lunga 15 metri)	1
Sacchi:	
Piccolo	1
Grande	2
Scatola dell'acciарino (pietra focaia, acciarino ed esca, costituita da trucioli di legno e pagliuzze disseccate)	3
Torce (6)	1
Borraccia o Otre	1
Vino (1/4 litro)	1

Nota: ci sono altre armi e diversi tipi di equipaggiamento disponibili nelle avventure di gruppo.

90 Il vostro personaggio è morto nelle segrete. Non vi disperate: può succedere in ogni partita di D&D e spesso, accade anche se non si è commesso alcun errore.

È la fine di quest'avventura. Potete ricominciare, se volete. Per farlo, però, non dovete conservare nessuna delle ricchezze accumulate prima di morire! Il personaggio dovrà avere lo stesso esatto ammontare di ricchezze, di Punti Ferita e di equipaggiamento, che possedeva all'inizio di questa avventura. In altre parole, dovete ricominciare da capo quest'avventura. Se volete farlo, leggete il n. 1.

Dopo l'avventura...

Qui sotto è raffigurata una mappa completa delle segrete. Confrontatela con la vostra per controllare se avete per caso commesso degli errori.

Se avete avuto dei problemi con uno o più settori delle segrete, tornate indietro e rileggete le sezioni che non avete ben capito. Ora, avendo imparato gli elementi basilari del gioco, sarete in grado di scoprire dove avevate sbagliato.

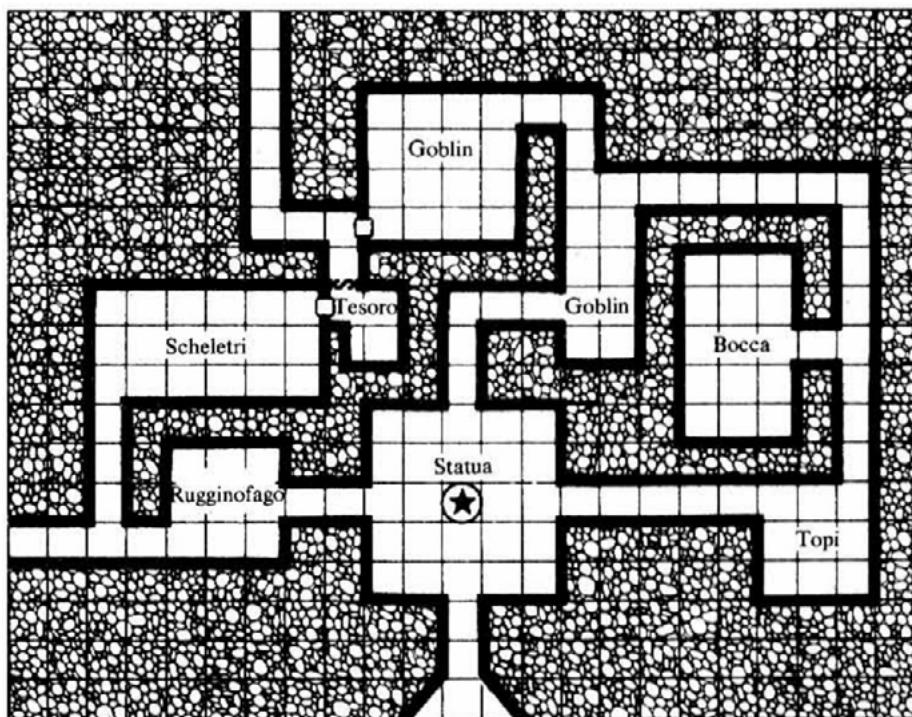
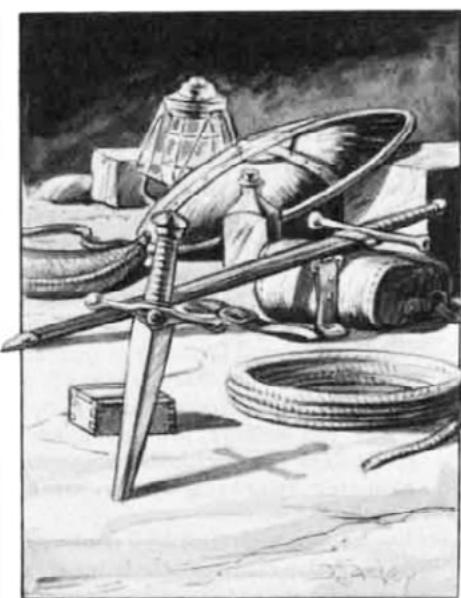
Procedura di combattimento

Azioni del giocatore:

- Effettuate un tiro per colpire.
- Se colpite, tirate 1d6 per stabilire i danni inflitti al mostro, aggiungendo un bonus di 2 PF derivante dalla vostra forza; poi:
- Sottraete tali danni dai Punti Ferita del mostro. Quando i suoi Punti Ferita sono ridotti a "0", il mostro muore.

Azioni del mostro:

- Effettuate i tiri per colpire, uno per ogni mostro (più di un mostro può attaccare nello stesso momento).
- Per ogni attacco che vi colpisce, tirate per stabilire i danni subiti, usando sempre i dadi indicati; poi:
- Sottraete tali danni dai vostri Punti Ferita. Se i vostri Punti Ferita vengono ridotti a "0", siete morti.





Cosa viene ora?

Avete ormai imparato la maggior parte dei dettagli necessari per interpretare il ruolo di un personaggio in una partita di DUNGEONS & DRAGONS. Ora siete in grado di giocare altre avventure in solitario, se ne avete voglia.

Comunque, il vero divertimento di una partita di DUNGEONS & DRAGONS lo si può gustare solo giocando in gruppo. Per giocare in gruppo, una persona deve svolgere la funzione di Dungeon Master (DM). Il DM interpreta il ruolo dei mostri e dirige la partita. Un novello DM deve, prima di iniziare il gioco, leggere il MANUALE DEL DUNGEON MASTER. Lì vengono illustrate tutte le informazioni necessarie ed inoltre in esso è compresa una partita analizzata passo dopo passo, in modo tale da permettere a chiunque di divertirsi, anche mentre impara. Quindi un Dungeon Master alle prime armi non dovrà cercare di dirigere una partita senza aver letto prima quel volume. Una partita di gruppo ha una dimensione ottimale quando vi prendono parte da 3 a 6 giocatori. Ogni partecipante dovrà sapere come si gioca. Avendo il tempo necessario, ognuno dovrebbe leggere questo volume, come avete fatto voi! D'altro canto, potrete anche insegnargli voi a giocare: spiegando loro tutto quello che avete appreso, dando loro uno dei personaggi-tipo contenuti in questo volume (il guerriero o il nano, per esempio) ed infine aiutandoli durante la partita.

Quando fate una partita di gruppo potete o giocare nei panni del vostro guerriero oppure scegliere uno degli altri 9 personaggi inclusi in questo volume.

Prima di giocare, leggete lo stesso la descrizione delle "Classi dei Personaggi", anche se avete intenzione di utilizzare di nuovo il vostro guerriero. Diversi giocatori possono avere lo stesso personaggio, es. due o più guerrieri possono coesistere nello stesso gruppo, basta che ognuno di loro scelga un nome diverso. C'è sempre un gran bisogno di guerrieri! Se del gruppo fanno parte da 4 a 6 persone, cercate però di assegnare anche gli altri personaggi da noi forniti.

Se avete tempo leggete anche il resto del volume, per rendervi conto di quante altre possibilità di gioco possa fornire D&D.

Le classi dei personaggi

La maggior parte dei personaggi che incontrerete in D&D sono umani. Gli umani possono appartenere alle classi dei chierici, dei druidi, dei guerrieri, dei ladri, dei maghi, dei mistici. Gli umani sono i più numerosi tra gli esseri intelligenti. Ma potrete anche trovare personaggi non umani: elfi, halfling e nani. Ognuna di queste ultime classi corrisponde ad una diversa razza di esseri. Sono comunemente noti col nome di "semi-umani", poiché hanno un aspetto solo parzialmente umano. Tutte le razze semi-umane risultano comunque legate da una lontana parentela a quella umana. Più avanti troverete un personaggio-tipo per ognuna delle 9 classi. Potrete usare quei personaggi nelle partite di gruppo; ma prima di farlo, state certi di aver letto l'intera descrizione delle relative classi.

Oppure potrete creare un nuovo personaggio, invece di usare quelli (precostruiti) di questo volume. Se lo farete, dovete tirare i dadi per determinare i punteggi delle abilità. Se i punteggi saranno abbastanza elevati, il personaggio potrà essere un semi-umano; altrimenti (il personaggio) dovrà essere umano.

Il Requisito Primario

Ogni classe di personaggi ha una sua specialità particolare. Per esempio, ciò che contraddistingue un guerriero è la sua forza; un chierico, invece, è rinomato per la sua saggezza. Questa specialità viene chiamata "Requisito Primario" (abbreviato RP).

Se il RP di un personaggio è superiore alla media, il personaggio ottiene un bonus ogni qualvolta guadagna punti esperienza. Controllate sulla "Tabella dei bonus e penalità derivanti dal Requisito Primario". Se, invece, il RP è inferiore alla media, il personaggio subisce una penalità. Il RP di ogni classe è spiegato più dettagliatamente nelle descrizioni delle varie classi. Trovare questo bonus (o questa penalità) rientra nella procedura di creazione di nuovi personaggi. Non ne avrete bisogno fino ad allora.

Modifiche ai PX derivanti dal Requisito Primario

Punteggio del RP Bonus o penalità ai PX

3-5	-20%
6-8	-10%
9-12	0
13-15	+5%
16-18	+10%

I Tiri Salvezza

Ogni classe di personaggi avrà una propria tabella di Tiri Salvezza. Copiate i numeri sulla scheda del vostro personaggio. Sarà il vostro Dungeon Master a dirvi quando ne avrete bisogno. Per effettuare un Tiro Salvezza, tirate 1d20. Se il risultato è maggiore o uguale al numero dato, il vostro Tiro Salvezza ha avuto successo.



Chierico

Il chierico è un personaggio umano che ha dedicato la sua vita al servizio di una causa grande e nobile. Questa causa è, di solito, rappresentata dall'essere al servizio di un Immortale o dalla realizzazione più piena e completa del proprio allineamento morale; un chierico, di solito, vota la sua esistenza a predicare la legge e l'ordine (o il caos, a seconda del suo allineamento).

Tutti i chierici appartengono a Ordini, o società clericali, ossia organizzazioni di chierici che servono la stessa causa o lo stesso Immortale. Un chierico "novizio" è ai primi gradini di tale organizzazione; a mano a mano che egli aumenta il suo livello di esperienza, acquisirà altresì poteri e responsabilità all'interno del suo Ordine. Il DM deciderà, e vi informerà, in merito all'organizzazione del vostro Ordine.

I chierici hanno buone capacità di combattimento, e possono imparare a lanciare incantesimi, appena hanno raggiunto il 2° livello di esperienza. Nelle partite di D&D, come accade nella vita reale, ogni persona ha le proprie credenze etiche e teologiche. Questo gioco non mette in discussione queste credenze, ma presume che tutti i personaggi ne abbiano qualcuna. Vengono presupposte, così come il mangiare, il riposare, ed altre attività, ma non influenzano direttamente il gioco. La capacità dei chierici di lanciare incantesimi trae la sua origine dalla forza delle loro credenze. Il chierico si siede e medita, e, grazie ad una comunione mistica, apprende gli incantesimi. Questi incantesimi possono poi essere usati nel corso delle varie avventure. La maggior parte degli incantesimi "clericali" servono per proteggere, per curare, per ottenere informazioni. Sono quindi diversi da quelli dei maghi. I chierici possono usare solo gli incantesimi del proprio tipo, e non quelli dei maghi.

Il vostro chierico può anche combattere contro i mostri, può indossare ogni tipo di armatura, come un guerriero, e deve, in ogni momento, essere pronto a combattere. A differenza dei maghi, i cui incantesimi vengono spesso impiegati durante i combattimenti, gli incantesimi dei chierici sono di solito utilizzati dopo i combattimenti (per curare) o per l'esplorazione in generale (per la ricerca di cose). Se del vostro gruppo fanno parte papecchi guerrieri, il vostro chierico non avrà bisogno di combattere. Ma in ogni caso, sarà equipaggiato a dovere e, se ce ne sarà bisogno, dimostrerà le proprie capacità in battaglia.

Prestate particolare attenzione ai modi in cui i vostri incantesimi possono venirvi in aiuto, sia prima che durante o dopo i combattimenti. Per i primi tre livelli di esperienza il potere dei chierici è davvero molto limitato.



Ma essi via via che progrediscono ottengono un maggior numero di incantesimi, sempre più potenti; ciò è dovuto sia alla pratica che hanno acquisito nell'uso della magia che alla loro fede. Per i chierici è infatti basilare essere molto fedeli nell'osservanza del loro credo religioso. Se un chierico si comporta in modo non corrispondente al suo allineamento morale o alla dottrina della sua religione può essere punito dalla sua chiesa, o persino dagli stessi (gli Immortali). Tale punizione potrebbe, ad esempio, consistere in una penalità ai tiri "per colpire", in un'impresa pericolosissima da portare a compimento o perfino nella perdita di alcuni incantesimi. Sarà il DM a stabilire che cosa deve fare il vostro chierico per ottenere il perdono della chiesa e del suo Immortale.

Quando raggiungono il livello del titolo (9°), i chierici possono decidere di costruirsi un castello. Se il chierico non è stato mai punito per alcuna trasgressione, può ottenere l'aiuto economico della sua chiesa per le spese di costruzione. Una volta costruito il castello, ad esso occorreranno alcuni seguaci per assistere e servirlo. Il DM stabilirà tutti i relativi dettagli.

Requisito primario

Il requisito primario dei chierici è la Saggezza. Se un chierico ha un punteggio di Saggezza uguale o maggiore a 13 allora il personaggio otterrà un bonus del 5% sui punti esperienza in ogni avventura; se inoltre la sua Saggezza raggiunge o supera 16 allora tale bonus sarà pari al 10%.

I Dadi Vita

Usate il dado a sei facce (1d6) per determinare i Punti Ferita del chierico. Ogni chierico inizia il gioco con un numero di Punti Ferita variabile da 1 a 6 (più il bonus derivante dalla Costituzione, se c'è!) e poi guadagna 1d6 ulteriori (più il predetto bonus) per ogni livello di esperienza acquisito. Dal 10° livello (incluso) in poi non si applicano più le modifiche relative alla Costituzione e si guadagna un solo punto ferita per livello. Il livello massimo raggiungibile è il 36°.

Armature

I chierici possono indossare qualsiasi tipo di armatura ed usare lo scudo.



Armi

Ai chierici non è consentito usare armi da taglio o da punta; glielo vietano le loro credenze. Possono adoperare solo mazze, clava, martelli da guerra, o fionde.

Abilità speciali

I chierici hanno 2 abilità speciali: "scacciare" i Non-morti, e pronunciare incantesimi clericali.

Scacciare i Non-morti

I chierici hanno il potere di mettere in fuga una certa specie di mostri, quelli che vengono detti Non-morti (Scheletri, Zombi, Ghoul, Spettri, ecc.). Nessun'altra classe di personaggi ha alcun effetto particolare sui Non-morti. Questa abilità speciale viene chiamata "scacciare i Non-morti".

Quando un chierico incontra un "Non-morts", può o attaccarlo normalmente (con un'arma o un incantesimo), oppure tentare di scacciarlo. Il chierico non può però attaccare e contemporaneamente tentare di scacciare nello stesso round di combattimento.

Quando desiderate che il vostro chierico tenti di scacciare un Non-morto, dite esattamente al vostro DM "Scacerò il Non-morto".

I mostri Non-morti non vengono scacciati automaticamente dal chierico. Quando avviene l'incontro, il giocatore dovrà controllare gli esiti del tentativo sulla apposita "Tabella dei chierici per scacciare i Non-morti".

Usare la tabella dei chierici per scacciare i Non-morti

Quando il chierico incontra un Non-morto, cercate il livello di esperienza del chierico sulla prima colonna a sinistra della tabella; poi cercate la colonna corrispondente al tipo di mostro incontrato; al loro incrocio troverete l'esito del tentativo; applicate il risultato immediatamente. Se il tentativo ha successo, uno o più Non-morti fuggirà via; ma attenti, potrà tornare presto.

Se il chierico riesce con successo a scacciare alcuni Non-morti, ma ne rimangono ancora altri (dal momento che possono esserne colpiti al massimo 12 dadi vita per tentativo) può in un secondo tempo effettuare un secondo tentativo. Si ricordi però che può essere effettuato soltanto un tentativo in ogni round di combattimento ed il chierico, mentre sta tentando di scacciare i Non-morti, non può eseguire nessun'altra azione.

Se uno dei tentativi effettuati fallisce, lo stesso chierico non può più tentare di scacciare quel gruppo di mostri Non-morti.



Spiegazione dei risultati

7, 9 o 11: quando trovate uno di questi numeri il chierico ha qualche probabilità di scacciare i Non-morti. Il giocatore tira 2d6 (2 dadi a 6 facce). Se il totale è maggiore o uguale al numero presente sulla tabella, il tentativo (di scacciare i Non-morti) ha successo. Le probabilità di successo aumentano con la crescita del livello di esperienza.

T: il tentativo di scacciare i Non-morti ha automaticamente successo.

D: significa che un certo numero di mostri Non-morti vengono distrutti.

D+: significa che il potere del chierico è talmente grande che 3-18 dadi vita di esseri Non-morti vengono distrutti (in pratica, si tira 3d6 invece di 2d6). Spetta al DM tirare i dadi per stabilire il numero esatto di mostri distrutti.

D#: distruzione automatica di 4d6 di Dadi Vita di Non-morti.

-: nessun effetto. Il chierico non è in grado di scacciare quel tipo di Non-morti.

Successo: se il tentativo di scacciare i Non-morti ha successo, il DM tirerà 2d6 per determinare il numero di Dadi Vita di mostri Non-morti messi in fuga. Probabilmente non tutti i mostri incontrati saranno scacciati, ma se il tentativo riesce, almeno uno sarà costretto a fuggire. Un mostro scacciato non toccherà il chierico e scapperà subito il più lontano possibile da lui.

Lanciare incantesimi

Quando un chierico raggiunge il 2° livello di esperienza (per aver guadagnato 1.500 punti esperienza, o più), può adoperare gli incantesimi.

Come imparare gli incantesimi

Per imparare un incantesimo, il chierico medita. Il ricordo ed anche i minimi particolari dell'incantesimo appaiono nella sua mente. Dopo di che esso può essere pronunciato in qualsiasi momento. Il chierico ricorderà ogni incantesimo fin quando lo avrà pronunciato, anche se passeranno giorni o settimane prima che venga usato.

Come giocatori, tutto ciò che dovete fare è scegliere quali incantesimi volette che conosca il vostro chierico. Questo lo si può fare solo all'inizio di ogni avventura. Potete scegliere uno qualunque tra gli incantesimi che descriveremo tra poco. Non potete però scegliere nessun incantesimo dei maghi; sono di tipo diverso.

Ogni chierico del 2° livello può lanciare un incantesimo per avventura; mentre quelli del 3° livello possono lanciarne 2 per avventura.

Nelle partite più complesse, le avventure possono durare più di un giorno. In questi casi, il chierico ricorderà di nuovo gli incantesimi usati il giorno precedente, se si riposa normalmente. Se si vuole, in questo periodo, è possibile cambiare gli incantesimi a propria disposizione.

Come usare gli incantesimi

Durante la partita, quando volete che il personaggio pronunci un incantesimo, semplicemente ditelo al DM. Egli può chiarirvi ulteriori dettagli; per esempio: alcuni incantesimi si lanciano solo ad uno specifico bersaglio, e quindi voi dovete dire al DM quale sarà il vostro bersaglio. Non è necessario che il giocatore impari una frase o una parola particolare. Basta dire, per esempio: "Lancio un Cura Ferite Leggere su Ruggin, il nano."

Quando il chierico pronuncia un incantesimo, questo si cancella dalla sua memoria. Immaginate che la memoria del vostro chierico sia come una lavagna. Su essa appare la conoscenza degli incantesimi, ma è una conoscenza che scompare ogni volta che vengono pronunciati. Se il vostro personaggio apprende 2 volte lo stesso incantesimo e lo lancia una sola volta, potrà usarlo una seconda volta. Per lanciare un incantesimo, il personaggio deve essere in grado di gesticolare e parlare normalmente.

Per lanciare l'incantesimo, il chierico deve rimanere immobile e concentrarsi. Gli incantesimi dunque non possono essere pronunciati se il personaggio sta camminando o correndo. Se il chierico viene disturbato mentre sta ancora recitando la formula magica, l'incantesimo s'inter-



EsPERIENZA E INCANTESIMI DEL Chierico

Livello	PX	Incantesimi per Livello						
		1	2	3	4	5	6	7
1	0	-	-	-	-	-	-	-
2	1.500	1	-	-	-	-	-	-
3	3.000	2	-	-	-	-	-	-
4	6.000	2	1	-	-	-	-	-
5	12.000	2	2	-	-	-	-	-
6	25.000	2	2	1	-	-	-	-
7	50.000	3	2	2	-	-	-	-
8	100.000	3	3	2	1	-	-	-
9	200.000	3	3	3	2	-	-	-
10	300.000	4	4	3	2	1	-	-
11	400.000	4	4	3	3	2	-	-
12	500.000	4	4	4	3	2	1	-
13	600.000	5	5	4	3	2	2	-
14	700.000	5	5	5	3	3	2	-
15	800.000	6	5	5	3	3	3	-
16	900.000	6	5	5	4	4	3	-
17	1.000.000	6	6	5	4	4	3	1
18	1.100.000	6	6	5	4	4	3	2
19	1.200.000	7	6	5	4	4	4	2
20	1.300.000	7	6	5	4	4	4	3
21	1.400.000	7	6	5	5	5	4	3
22	1.500.000	7	6	5	5	5	4	4
23	1.600.000	7	7	6	6	5	4	4
24	1.700.000	8	7	6	6	5	5	4
25	1.800.000	8	7	6	6	5	5	5
26	1.900.000	8	7	7	6	6	5	5
27	2.000.000	8	8	7	6	6	6	5
28	2.100.000	8	8	7	7	7	6	5
29	2.200.000	8	8	7	7	7	6	6
30	2.300.000	8	8	8	7	7	7	6
31	2.400.000	8	8	8	8	8	7	6
32	2.500.000	9	8	8	8	8	7	7
33	2.600.000	9	9	8	8	8	8	7
34	2.700.000	9	9	9	8	8	8	8
35	2.800.000	9	9	9	9	9	8	8
36	2.900.000	9	9	9	9	9	9	9

Tiri Salvezza del Chierico

Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Raggio della Morte, Veleno	11	9	7	6	5	4	3	2	2
Bacchette Magiche	12	10	8	7	6	5	4	3	2
Pietrificazione o Paralisi	14	12	10	8	6	5	4	3	2
Soffio del Drago	16	14	12	10	8	6	4	3	2
Incantesimi, Verga, Bastone Magico	15	13	11	9	7	5	4	3	2

THACo del Chierico

1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-35	36
19	17	15	13	11	9	7	5	3	2

rompe, ma sarà “cancellato” dalla sua memoria, come se fosse stato pronunciato per intero.

Gli incantesimi devono essere pronunciati uno per volta. Se il personaggio vuole lanciare più di uno (per esempio, due incantesimi Cura Ferite Leggere, subito dopo una battaglia), il ritmo più veloce al quale può pronunciarli è di uno per round.

Tipi di INCANTESIMI

Alcuni incantesimi hanno un effetto istantaneo. Per esempio, quello Cura Ferite Leggere guarisce le ferite immediatamente. Altri hanno un funzionamento diverso: infatti, il chierico può pronunciare un incantesimo per

ottenere delle abilità speciali per un breve periodo, o per farle ottenere ad un amico. Per esempio, un incantesimo Scacciapaura aiuta il ricevente (la creatura all’indirizzo della quale è stato lanciato) a resistere alla paura generata da oggetti magici o da altri incantesimi.

Gli INCANTESIMI “INVERTIBILI”

Alcuni incantesimi possono essere “invertiti”, cioè pronunciati con risultati opposti ai normali effetti (*cura ferite leggere* diventa *infliggi ferite leggere*). Questi incantesimi sono contrassegnati con un asterisco (*) a fianco al nome, gli effetti sono spiegati nelle descrizioni dei relativi incantesimi.

I chierici possono “invertire” un incantesimo semplicemente pronunciandone all’inverse la formula magica. Il giocatore molto semplicemente dice: “il mio chierico lancia l’incantesimo invertibile”. Però i chierici legali usano di solito solo i normali incantesimi ed utilizzano le forme invertite solo in caso di vita o di morte. I chierici caotici adoperano spesso gli incantesimi invertibili ed usano quelli normali solo a vantaggio dei propri amici. I chierici neutrali possono scegliere tra la forma normale e quella invertibile, ma devono continuare ad usare la forma scelta e non sono più liberi di cambiarla.

Tiri Salvezza contro gli INCANTESIMI

Alcuni incantesimi hanno piena efficacia solo se la vittima fallisce il Tiro Salvezza contro l’incantesimo. Nella descrizione dei singoli incantesimi si indica espressamente se è consentito il Tiro Salvezza.

Spiegazioni degli INCANTESIMI CLERICALI

Ogni incantesimo ha un Raggio d’Azione, una Durata e un’Efficacia.

Raggio d’Azione: il personaggio deve essere sicuro che il suo bersaglio sia entro il raggio d’azione, prima di pronunciare l’incantesimo. Se la descrizione indica: “Raggio d’Azione = 0”, l’incantesimo può essere adoperato dal chierico solo su sé stesso, non su altri. Se dà, invece, “Raggio d’Azione = a Contatto”, l’incantesimo può essere lanciato all’indirizzo di creature che il chierico può toccare compreso lui stesso (o lei stessa, se è il caso).

Durata: è indicata in round (ogni round dura circa 10 secondi) oppure in turni (che durano circa 10 minuti ciascuno). Se la descrizione dice: “Durata: Permanente”, l’incantesimo ha effetto istantaneo e permanente, e non svanisce dopo un tempo prestabilito.

Efficacia dell’incantesimo indica il numero di creature o oggetti incantati, oppure un’area o un volume di spazio, soggetti alla magia. Se viene indicata un’area, la si misura in metri quadrati (è un’area piatta); se invece viene incantato un volume tridimensionale esso sarà indicato come una “sfera” di un determinato diametro, oppure una “scatola” quadrata o rettangolare delle dimensioni indicate; entrambe sono misurate in metri.

Potere degli incantesimi: il livello di potere di un incantesimo può essere valutato in modo analogo al livello di potere dei personaggi. Infatti, gli incantesimi del livello di potere più basso prendono il nome di incantesimi del “Primo Livello”.



Tabella dei Chierici per Scacciare i Non-morti

Non Morto	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Scheletro	7	T	T	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#	D#	D#
Zombi	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#	D#
Ghoul	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D#
Spettro	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+
Presenza	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+
Mummia	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+
Necrospettro	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+
Vampiro	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+
Fantasma	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D
Anima Persa	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D
Spirito	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D
Ombra	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D
Lich	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	T	T
Speciali	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T

7, 9 o 11: risultato necessario, tirando 2d6, per scacciare i Non-morti

T: automaticamente scacciati 2d6 Dadi Vita di Non-morti

D: distruzione automatica di 2d6 Dadi Vita di Non-morti

D+: distruzione automatica di 3d6 Dadi Vita di Non-morti

D#: distruzione automatica di 4d6 Dadi Vita di Non-morti

Chierici di alto livello

Quando raggiungono il livello del titolo (9°), i chierici devono decidere come condurre la propria esistenza. Essi possono infatti decidere di possedere delle terre e costruirsi un castello o continuare a viaggiare in cerca di avventura. Inoltre, in quest'ultimo caso, il chierico può decidere di ritirarsi a vivere a contatto con la natura diventando un druido.

Se decide di governare

Prima di costruire una roccaforte, il chierico che decida di non viaggiare deve rivolgersi ad un superiore gerarchico, appartenente alla Chiesa Ufficiale o al potere politico, per chiedere la concessione di un territorio. Questo di solito, viene concesso, a meno che il chierico abbia avuto in passato rapporti negativi col superiore; in questo caso, il territorio gli verrà concesso solo dopo aver reso un particolare servizio ad esempio, una ricerca eroica. Il DM deve decidere se la Chiesa del chierico, in relazione al grado di civilizzazione ed alla politica del mondo simulato nella campagna, abbia il potere di accordare tale concessione. Il chierico governante ha la capacità di progredire in seno al potere ecclesiastico, ovvero il governo interno della Chiesa. Potrà così acquisire ulteriori territori, ed un maggior numero di "Uomini Normali" si insedieranno presso la sua roccaforte, rendendo più fruttuose le sue entrate.

Se decide di viaggiare

Il chierico potrà scegliere di restare in territori文明化された ordi o di avventurarsi in terre selvagge. Di solito, se viaggia entro i confini



del mondo civilizzato, cerca di aiutare coloro che appartengono al suo stesso Allineamento Morale (qualunque esso sia). Può viaggiare da solo, con dei "seguaci assoldati" o con altri chierici. Per i chierici che non possiedono territori, si applicano le seguenti regole:

1. Il chierico non può scalare la gerarchia del potere ecclesiastico (il governo interno della chiesa).
2. Acquisisce punti esperienza aiutando coloro che appartengono al suo stesso Allineamento Morale.
3. Sono frequenti le avventure speciali, poiché i problemi che sorgono in altre terre spesso richiedono l'intervento di un grande leader (il chierico, appunto).
4. Il chierico fa spesso visita ai governanti locali e può ottenere da essi notizie speciali (voci, mappe, ecc.). Possono però sorgere conflitti con i più potenti chierici possessori di terre i quali, se i contrasti non si appianano, possono esiliarlo, bandirlo, o imprigionarlo.

5. Nel bene o nel male, aumenta la sua fama. I racconti delle sue imprese restano anche quando se ne va, e possono attirare su di lui l'attenzione di altri personaggi... o di mostri.

- Se, invece, viaggia in terre selvagge, di solito, va in cerca dei nemici della Chiesa, per distruggerli o convertirli. Viaggia con altri personaggi, costituendo con essi un gruppo di avventurieri (anche se gli altri possono essere tutti PNG). I benefici ed i problemi sono gli stessi che deve affrontare se viaggia in zone文明化された, con le seguenti aggiunte:
1. Può scoprire una rovina perduta da tempo o un tempio (un nuovo Dungeon), per santificarlo o distruggerlo.
 2. Può scoprire nuove razze e civiltà.
 3. I racconti delle sue imprese sono spesso più distorti, con minor fondamento di verità. Intorno al chierico sorgono miti e leggende, che possono creare equivoci nel futuro.

Lista degli incantesimi del Chierico

INCANTESIMI DEL 1° LIVELLO

1. Cura Ferite Leggere*
2. Individuazione del Magico
3. Individuazione del Male
4. Luce Magica*
5. Protezione dal Male
6. Purificazione dei Cibi e dell'Acqua
7. Resistenza al Freddo
8. Scacciapaura*

INCANTESIMI DEL 2° LIVELLO

1. Benedizione*
2. Blocca Persone*
3. Incantare i Serpenti
4. Individuazione dell'Allineamento*
5. Parlare con gli Animali
6. Resistenza al Fuoco
7. Scoprire Trappole
8. Silenzio nel raggio di 4,5 m

INCANTESIMI DEL 3° LIVELLO

1. Crescita Animale
2. Cura Cecità
3. Cura Malattie*
4. Incantesimo del Colpire
5. Localizzare un Oggetto
6. Luce Perenne*
7. Parlare con i Morti
8. Scaccia Maledizioni*

INCANTESIMI DEL 4° LIVELLO

1. Animare i Morti
2. Creare Acqua
3. Cura Ferite Gravi*
4. Dissolvi Magie
5. Metamorfosi dei Bastoni in Serpenti
6. Neutralizza Veleno*
7. Parlare con le Piante
8. Protezione dal Male nel raggio di 3 m

INCANTESIMI DEL 6° LIVELLO

1. Animare Oggetti
2. Barriera*
3. Creare Animali Normali
4. Guarigione
5. Individuazione della Corretta Via
6. Parlare con i Mostri*
7. Parola Magica del Ritorno
8. Servo Fluttuante

INCANTESIMI DEL 5° LIVELLO

1. Comando*
2. Comunicazione con gli Dei
3. Creare Cibo
4. Cura Ferite Critiche*
5. Distruzione del Male
6. Resurrezione*
7. Sciame di Insetti
8. Vista Rivelante

INCANTESIMI DEL 7° LIVELLO

1. Desiderio
2. Parola Sacra
3. Potere Magico
4. Resurrezione Integrale*
5. Ristorazione*
6. Sopravvivenza
7. Terremoto
8. Viaggiare



(*) Incantesimi invertibili.

INCANTESIMI DEL 1° LIVELLO

CURA FERITE LEGGERE (*)

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Un qualsiasi essere vivente

Questo incantesimo può sia guarire le ferite che rimuovere la paralisi o lo stordimento. Se usato per guarire, curerà 2-7 punti danno (1d6+1). Non guarirà nessuna ferita se verrà usato per curare la paralisi. Il chierico può anche usarlo su di sé, se lo desidera.

Questo incantesimo non potrà mai aumentare il totale dei Punti Ferita di una creatura al di sopra dell'ammontare originale.

INVERSO: Infliggi Ferite Leggere

Quando viene invertito provoca 1d6+1 (2-7) punti danno ad un essere o personaggio toccato (non sono possibili tiri salvezza). Il chierico deve fare un normale tiro per colpire per infliggere questo danno.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Raggio d'Azione: 0 (solo il chierico)

Durata: 2 turni

Effetto: Ogni cosa nel raggio di 18 m

Quando questo incantesimo viene lanciato, il chierico vedrà risplendere, nel raggio d'azione, tutti gli oggetti, persone e luoghi incantati dalla magia che sono visibili, non è previsto alcun tiro salvezza. Il brillio non dura molto. Per esempio: poco dopo aver lanciato questo incantesimo, un chierico entra in una stanza nella quale si trovano una porta chiusa magicamente, una pozione magica in un angolo e uno scrigno del tesoro contenete una bacchetta magica. Tutte le cose incantate risplenderanno, ma solo la porta e la pozione potranno essere viste; la luce della bacchetta è infatti celata dallo scrigno.

INDIVIDUAZIONE DEL MALE

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 6 turni

Effetto: Ogni cosa nel raggio di 36 m

Quando questo incantesimo viene lanciato, il chierico vedrà risplendere tutti gli oggetti stregati dal male nel raggio di 36 m. Farà anche risplendere ogni creatura che voglia far male al chierico e che si trovi nel raggio d'azione dell'incantesimo. I reali pensieri della creatura non possono essere percepiti.

Ricordate che allineamento Caotico non significa automaticamente Malvagio, sebbene molti mostri Caotici abbiano intenzioni malvagie. Trappole e veleni non sono né buoni, né malvagi, ma semplicemente pericolosi; questo incantesimo non li rivela.

LUCE MAGICA (*)

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 12 turni

Effetto: Un volume di 9 metri di diametro

Questo incantesimo crea una grossa sfera di luce, come se fosse emessa da una torcia luminosa o una lanterna.

Se l'incantesimo viene lanciato su un determinato oggetto (come l'arma del chierico), la luce si muoverà con quell'oggetto. Se, invece, viene scagliato sugli occhi di una creatura, la vittima sarà obbligata ad effettuare un tiro salvezza contro incantesimi (comprese le creature dotate di infravisione). Nel caso in cui il tiro salvezza fallisca, la vittima rimarrà accecata dalla luce per la durata dell'incantesimo oppure finché l'effetto non viene annullato. Se il tiro salvezza ha successo, la luce magica appare nell'aria alle spalle della vittima designata.

INVERSO: TENEBRE MAGICHE

Crea un'area di tenebre del diametro di 9 m. Tale area blocca ogni possibilità di vista, eccettuata l'infravisione. Le Tenebre Magiche possono annullare gli effetti di un incantesimo Luce Magica, ma possono a loro volta essere annullate da un altro incantesimo Luce Magica. Se viene lanciato contro gli occhi di un nemico, Tenebre Magiche provoca cecità per la durata dell'incantesimo oppure finché non viene annullato. Se il bersaglio effettua con successo un tiro salvezza contro incantesimi, eviterà detti effetti.

PROTEZIONE DAL MALE

Raggio d'Azione: 0

Durata: 12 turni

Effetto: Solo il chierico

Questo incantesimo crea una barriera magica invisibile tutto intorno al corpo del chierico (a meno di 2,5 cm). Finché dura l'incantesimo tutti gli attacchi contro il chierico avranno una penalità di -1 sul tiro per colpire, mentre il chierico potrà valersi di un bonus di +1 su tutti i tiri salvezza.

Inoltre, tutte le creature incantate non possono attaccare il chierico in corpo a corpo o mischia. Una creatura si definisce incantata quando può essere colpita esclusivamente da armi magiche, oppure se è evocata o controllata magicamente, come un personaggio charmato. Una creatura che possa essere colpita solo da un'arma d'argento, un licantropo per esempio, non è una creatura incantata.

La barriera quindi previene completamente tutti gli attacchi in mischia da parte di questo genere di esseri; tuttavia non protegge da attacchi portati con armi da lancio. Le creature incantate che usano armi da lancio soffrono sempre della penalità di -1 al tiro per colpire, ma possono comunque colpire il chierico.

Se il chierico attacca (in corpo a corpo) una creatura incantata mentre l'incantesimo è in

atto, il suo effetto cambia leggermente. Le creature incantate sono allora in grado di colpire il chierico, ma subiscono ancora la penalità al tiro per colpire; la penalità e le modifiche al tiro salvezza del chierico si applicano ancora, fino al termine dell'azione dell'incantesimo.

PURIFICAZIONE DEI CIBI E DELL'ACQUA

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: Permanente

Effetto: Vedi sotto

Questo incantesimo renderà commestibili e sicuri i cibi (o l'acqua) guasti o avvelenati. Purificherà una razione di cibo (sia speciali che standard), o 6 borracce d'acqua, o cibo normale per nutrire una dozzina di persone. Se lanciato su della fanghiglia, l'incantesimo farà depositare la terra, offrendo una polla d'acqua pura e chiara. L'incantesimo non influenza gli esseri viventi.

RESISTENZA AL FREDDO

Raggio d'Azione: 0

Durata: 6 turni

Effetto: Tutti gli esseri entro 9 metri

Quando questo incantesimo viene lanciato tutte le creature entro 9 m dal chierico potranno sopportare temperature congelanti senza danno. Inoltre, tutti i beneficiati riceveranno un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza contro attacchi a base di freddo. Infine, ogni ferita provocata dal freddo sarà ridotta di 1 per ogni dado di danno (ma con un minimo di 1 Punto Ferita per dado). La zona di effetto si sposterà con il chierico.

SCACCIAPAUORA (*)

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: 2 turni

Effetto: Un qualsiasi essere vivente

Quando il chierico evoca questo incantesimo e poi tocca una qualsiasi creatura vivente, l'incantesimo la calmerà e rimuoverà qualsiasi paura. Se la creatura sta fuggendo a causa di un terrore creato magicamente, la creatura può effettuare un altro Tiro Salvezza contro incantesimi, aggiungendo un bonus pari al Livello di Esperienza del chierico, fino a un massimo di +6. Se il Tiro Salvezza ha successo, la creatura può smettere di fuggire. Un risultato di 1 fallirà sempre. Questo Tiro Salvezza, con il bonus, può essere effettuato anche se la paura era così potente da non consentire inizialmente alcun Tiro Salvezza!

INVERSO: TERROR

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 2 turni

Effetto: Un qualsiasi essere vivente

Mette in fuga ogni creatura per due turni di gioco. Per evitare tali effetti, la vittima può tentare un tiro salvezza contro incantesimi.



INCANTESIMI DEL 2° LIVELLO

BENEDIZIONE (*)

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: 6 turni

Effetto: Tutti coloro che si trovano in un'area di 36 metri quadrati

Questo incantesimo aumenta di +1 il morale degli esseri amici ed offre ad essi un bonus di +1 ai tiri per colpire ed ai tiri per infliggere ferite. È efficace soltanto sugli esseri che si trovano in un'area di 36 metri quadrati e soltanto se non sono ancora impegnati in un combattimento corpo a corpo.

INVERSO: Maledizione

Penalizza di -1 il morale dei nemici, i loro tiri per colpire e per ferire. Per evitare tali penalità, ogni vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

BLOCCA PERSONE (*)

Raggio d'Azione: 54 metri

Durata: 9 turni

Effetto: Paralizza fino a 4 esseri viventi

L'incantesimo blocca persone è efficace contro ogni essere umano, semi-umano o umanoide (per esempio bugbear, driad, gnoll, hobgoblin, coboldi, uomini-lucertola, orchi, orchetti, spiritelli acquatici o folletti). Non ha alcun effetto contro i Non-morti o gli esseri di dimensioni maggiori di quelle degli orchi. Ogni vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti resta paralizzata per 9 turni. L'incantesimo può essere lanciato contro un singolo essere o contro un gruppo. Se viene lanciato contro un singolo essere, si applica al suo tiro salvezza una penalità di -2. Se lanciato contro un gruppo può colpire fino a 4 creature (a scelta del chierico), ma ai loro tiri salvezza non viene applicata alcuna penalità. La paralisi può essere rimossa solo dall'incantesimo inverso oppure da un incantesimo dissolvi magie.

INVERSO: Sblocca Persone

Rimuove ogni forma di paralisi indotta dalla magia (attraverso incantesimi od oggetti) fino a un massimo di 4 vittime, ma non rimuove la paralisi da veleno. Non ha alcun altro effetto; ad esempio non rimuove gli effetti della paralisi dei ghoul.

INCANTARE I SERPENTI

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: 2-5 round oppure 2-5 turni

Effetto: Incanta un numero di dadi vita di serpenti pari al livello del chierico

Il chierico può incantare un dado vita di serpenti per ogni suo livello di esperienza (non è consentito alcun tiro salvezza). Un chierico del 5° livello potrebbe quindi in-

cantare un serpente di 5 dadi vita oppure 5 serpenti da 1 dado vita ciascuno o qualsiasi altra combinazione fino a un massimo di 5 dadi vita. I serpenti colpiti si sollevano ed ondeggianno, ma non attaccano, a meno che non siano essi stessi attaccati. Se viene impiegato contro serpenti che stanno già attaccando, la durata di questo incantesimo è di 2-5 round; altrimenti la sua durata è di 2-5 turni. Quando gli effetti dell'incantesimo svaniscono i serpenti tornano normali (e le loro reazioni saranno normali; non saranno cioè automaticamente ostili).

INDIVIDUAZIONE DELL'ALLINEAMENTO (*)

Raggio d'Azione: 0 (solo il chierico)

Durata: 1 round

Effetto: Un essere che si trovi entro 3 m

Il chierico può capire l'allineamento morale di un essere che si trovi entro 3 m. Può essere anche impiegato per scoprire l'allineamento morale di un oggetto o di una zona incantati (ovviamente se ciò è possibile, per esempio può essere utilizzato per scoprire l'allineamento di una spada magica o di un tempio).

INVERSO: OCCULTAMENTO DELL'ALLINEAMENTO

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: 1 turno per livello

Effetto: Un essere vivente

L'inverso di questo incantesimo dura 1 turno per ogni livello di chi lo lancia e può essere rivolto all'indirizzo di qualsiasi essere, solo toccandolo. Non è concesso alcun tiro salvezza. Fin quando durano gli effetti di questo incantesimo ogni chierico che tenti di scoprire l'allineamento dell'essere oggetto dell'incantesimo di occultamento, utilizzando un incantesimo di individuazione ottiene un'informazione errata. La stessa risposta errata sarà il risultato di ogni ulteriore tentativo del genere.

PARLARE CON GLI ANIMALI

Raggio d'Azione: 0 metri (solo il chierico)

Durata: 6 turni

Effetto: Consente la conversazione fino ad una distanza di 9 m

Il chierico quando lancia questo incantesimo deve anche specificare il tipo di animale (ad esempio "pipistrelli normali", "lupi", ecc.). Per tutta la durata della magia il chierico è in grado di parlare con tutti gli animali del tipo indicato entro una distanza di 9 m. L'effetto si sposta con colui che ha pronunciato l'incantesimo. Si può parlare con qualunque tipo di animali normale o gigante (compresi i mammiferi, gli insetti, gli uccelli, ecc.), ma l'incantesimo non ha alcun effetto sugli animali intelligenti e sugli esseri fantastici.

Se di un animale esiste sia la forma normale che gigante, solo un tipo (normale o gigante) può essere nominato. Le reazioni delle creature sono di solito favorevoli (bonus +2 al tiro reazione), e, se la reazione è sufficientemente alta il chierico può chiedere loro un favore. Il favore richiesto deve essere comprensibile per l'animale e deve trattarsi di qualcosa che rientri nelle sue possibilità.

RESISTENZA AL FUOCO

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: 2 turni

Effetto: Un essere vivente

L'essere sul quale è stato lanciato questo incantesimo non può essere danneggiato dal normale fuoco e calore per l'intera durata di esso. Inoltre ottiene un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza contro il fuoco di origine magica (soffio di drago, Palla di Fuoco, ecc.). Infine tutti i danni subiti a causa di tale tipo di fuoco vengono ridotti di un punto per ogni dado tirato. Si badi bene però che ogni dado tirato produrrà sempre almeno 1 punto ferita. I danni inflitti dal soffio del drago rosso vengono ridotti di un punto per ogni dado vita della creatura (anche qui però, ogni dado infliggerà almeno 1 punto ferita).

SCOPRITRAPPOLE

Raggio d'Azione: 0 metri (solo il chierico)

Durata: 2 turni

Effetto: Le trappole entro 9 m emettono una luminosità bluastra

Questo incantesimo fa risplendere di una tenue luce bluastra tutte le trappole, quando il chierico si avvicina entro 9 m da esse. Non rivela però di che tipo di trappole si tratti, né il modo di rimuoverle.

SILENZIO NEL RAGGIO DI 4,5 M

Raggio d'Azione: 54 metri

Durata: 12 turni

Effetto: Sfera di silenzio del diametro di 9 m

L'area in cui viene lanciato questo incantesimo viene resa totalmente silente. Per tutta la sua durata, nella zona colpita dai suddetti effetti, non è possibile né parlare, né lanciare incantesimi. L'incantesimo non impedisce però a chi si trova dentro l'area di sentire i rumori prodotti fuori di essa. Se lanciato contro una creatura, la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi. Se il tiro salvezza ha successo, gli effetti dell'incantesimo rimangono nella zona dove è stato lanciato inizialmente e la vittima è liberissima di uscirne, altrimenti gli effetti del "silenzio" si spostano con la creatura in questione.





Incantesimi del 3° Livello

Crescita Animale

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 12 turni

Effetto: Raddoppia le dimensioni di un animale

Questo incantesimo è in grado di fare raddoppiare le dimensioni di un animale, normale o gigante. L'animale in conseguenza di ciò, si trova con la forza raddoppiata ed infligge un numero doppio di ferite. Può inoltre trasportare il doppio del peso normalmente consentitogli. L'incantesimo non può mutare però il comportamento della bestia, la sua classe d'armatura, o i suoi Punti Ferita. Non ha infine alcun effetto sulle razze animali intelligenti, né sugli esseri fantastici.

Cura Cecità

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Un essere vivente

Questa magia cura quasi ogni tipo di cecità, compresa quella provocata dagli incantesimi luce e tenebre (sia "normali" che "perenni"). Però non ha alcuna efficacia contro la cecità provocata da una maledizione.

Cura Malattie (*)

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: Permanente

Effetto: Un essere vivente nel raggio d'azione

Questo incantesimo è in grado di guarire un essere vivente da una malattia (come quelle provocate dalle mummie o dalla fangiglia verde). Se lanciato da un chierico dell'11° livello, o più, è addirittura in grado di guarire dalla licantropia.

INVERSO: Infligi Malattie

Contagia la vittima con una malattia terribile e devastante, a meno che questa non effettui con successo un tiro salvezza contro incantesimi. La vittima colpita dalla malattia subisce una penalità di -2 su tutti i suoi tiri per colpire. Inoltre, le ferite della vittima non possono essere curate con la magia e il decorso naturale è due volte più lungo del normale. La malattia porterà alla morte del personaggio entro 2-24 giorni a meno che non venga rimossa dall'incantesimo cura malattie.

Incantesimo del Colpire

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: 1 turno

Effetto: 1d6 bonus ai danni inflitti da un'arma

Questo incantesimo consente ad un'arma di infliggere 1-6 Punti Ferita addizionali per ogni attacco (come un bastone magico del colpire). L'arma continua ad infliggere tali danni addizionali finché durano gli effetti della magia. Il detto bonus, però, non si applica ai tiri per colpire. Se viene lanciato su un'arma normale, con essa si potranno colpire anche gli esseri che possono essere danneggiati solo da armi magiche, infliggendo loro 1-6 Punti Ferita per ogni colpo andato a segno (non si prendono in considerazione i normali danni provocati dall'arma, poiché si applicano, in tal caso, solo i danni magici).

Localizzare un Oggetto

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 6 turni

Effetto: Scopre un oggetto che si trova entro 36 m

Questo incantesimo consente al chierico di individuare la direzione nella quale si trova un oggetto da lui conosciuto. Non dà però alcuna informazione circa la distanza. Gli oggetti comuni (come "una scala che porta al piano di sopra") possono essere cercati senza ulteriori specificazioni, mentre gli oggetti specifici possono essere individuati solo se il chierico conosce tali oggetti (dimensioni, forma, colore, ecc.). L'incantesimo non è in grado di localizzare degli esseri animati.

Luce Perenne (*)

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Permanente

Effetto: Sfera di luce del diametro di 18 m

Questo incantesimo crea una sfera di luce, luminosa come quella del giorno, del diametro di 18 m. Tale luce persiste fin quando non vengono lanciati contro di essa un incantesimo Dissolfi Magie o Tenebre Persistenti. Le creature penalizzate quando si trovano alla luce del giorno (come i goblin) subiscono le stesse penalità di fronte al presente incantesimo. Se viene lanciato contro gli occhi di un nemico, la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi; altrimenti resta accecata fin quando gli effetti della magia non vengono rimossi. L'incantesimo può essere indirizzato sia su una zona che su un oggetto.

INVERSO: Tenebre Perenni

Crea una zona totalmente buia delle stesse dimensioni. In tale zona non hanno effetto le torce, le lanterne, e persino l'incantesimo luce Magica. L'infravisione non può penetrarla. Se pronunciato contro gli occhi di una creatura,

questa deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi, altrimenti resta cieca fin quando gli effetti della magia vengono rimossi.

Parlare con i Morti

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: Un round per livello del chierico

Effetto: Il chierico può porre tre domande

Per mezzo di questa magia il chierico può porre 3 domande allo spirito di un morto, ma solo se il corpo del deceduto si trova entro il raggio d'azione dell'incantesimo. I chierici fino al 7° livello possono contattare solo spiriti morti recentemente (fino ad un massimo di 4 giorni). I chierici dall'8° al 14° livello hanno maggiori poteri (possono infatti contattare spiriti di persone morte da ben 4 mesi), quelli di livello dal 15° al 20° ancora di più (fino a 4 anni dalla morte). I chierici di livello 21° o più non subiscono limitazioni nel tempo. Lo spirito risponde sempre in una lingua nota a chi interroga, ma può offrire spunti di conoscenza solo fino al momento della sua morte. Se l'allineamento morale dello spirito e quello del chierico sono uguali, le risposte dello spirito saranno brevi e chiare; se invece i due sono di diverso allineamento morale lo spirito può rispondere anche per enigmi o indovinelli.

Scaccia Maledizioni (*)

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Rimuove una qualsiasi maledizione

Questa magia è in grado di eliminare una maledizione, sia che gravi su un personaggio, sia su un oggetto o su una certa zona. Alcune maledizioni (specie quelle che gravano sugli oggetti magici) possono essere rimosse solo per un breve periodo. Per eliminare del tutto la maledizione, occorre un incantesimo Distruzione del Male, oppure un incantesimo Scaccia Maledizioni, ma solo se pronunciato da un chierico di alto livello.

INVERSO: Maledizione

Infligge una penalità alla vittima. Le maledizioni trovano limite solo nella fantasia del giocatore che le lancia, ma se il giocatore tenta di lanciare una maledizione troppo potente il DM può decidere di farla cadere sul suo stesso personaggio. Alcuni limiti che vi consigliamo di porre alle maledizioni sono i seguenti: penalità di -4 ai tiri per colpire, penalità di -2 ai tiri salvezza, requisito primario ridotto alla metà del normale. Per evitare gli effetti della maledizione la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

INCANTESIMI DEL 4° LIVELLO

ANIMARE I MORTI

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: Permanente

Effetto: Crea zombi o scheletri

Questo incantesimo consente al chierico di creare ed animare zombi e scheletri, usando come materiali dei normali scheletri o dei corpi morti che si trovano nel raggio d'azione. Questi Non-morti animati obbediscono al chierico fin quando non vengono distrutti da un altro chierico o da un incantesimo Dissolfi Magie. Per ogni livello del chierico può essere animato 1 dado vita di mostri Non-morti. Gli scheletri così animati hanno lo stesso numero di dadi vita dell'essere cui appartenevano, gli zombi ne hanno uno in più. A questo fine i livelli dei personaggi non contano e umani e semi-umani sono considerate creature a 1 dado vita (ad esempio i resti di un ladro di 9° livello possono essere animati come zombi di 2 dadi vita). Gli esseri così animati non dispongono di alcun incantesimo, ma sono immuni agli effetti degli incantesimi del Sonno e dello Charme ed ai veleni.

I chierici legali devono avvalersi di questo incantesimo solo per buoni propositi, perché l'animazione dei morti è di solito un atto caotico, e quindi va contro il loro allineamento.

CREARE ACQUA

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: 6 turni

Effetto: Crea una sorgente magica

Adoperando questa magia il chierico è in grado di fare sgorgare una sorgente incantata dal pavimento o da una parete. La sorgente zampillerà acqua per un'ora. Tale acqua è sufficiente a 12 uomini ed alle loro cavalcature per un giorno (circa 200 litri). Per ogni livello del chierico superiore all'8°, sgorgherà dalla sorgente acqua sufficiente per altri 12 uomini e relative cavalcature.

CURA FERITE GRAVI (*)

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Una qualsiasi creatura vivente

Questa magia è simile a Cura Ferite Leggere, ma è in grado di risanare un essere vivente per 4-14 Punti Ferita (2d6+2).

INVERSO: INFILGI FERITE GRAVI

Infligge 4-14 punti di danno ad ogni essere o personaggio toccato (senza che si possa effettuare tiri salvezza). Per provocare tali ferite è sufficiente che il chierico tocchi il bersaglio (normale tiro per colpire).

DISSOLVI MAGIE

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Permanente

Effetto: Distrugge ogni incantesimo in un cubo 6x6x6 metri

Questo incantesimo è in grado di distruggere gli effetti di altri incantesimi in un volume cubico di metri 6x6x6. Non ha alcuna efficacia sugli oggetti magici. Gli effetti degli incantesimi creati da personaggi di livello uguale o inferiore a quello del chierico che lancia l'incantesimo Dissolfi Magie vengono distrutti automaticamente. Gli effetti invece, degli incantesimi creati da personaggi di livello maggiore potrebbero non essere distrutti. Le probabilità di fallimento sono pari al 5% per ogni livello di differenza tra il chierico ed il personaggio. Per esempio se un chierico di 7° livello cerca di distruggere un incantesimo Ragnatela lanciata da un mago del 9° livello le probabilità di fallimento sono pari al 10%.

METAMORFOSI DEI BASTONI IN SERPENTI

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 6 turni

Effetto: Fino a 16 bastoni

Questa magia trasforma 2-16 bastoni in serpenti (vedi sotto). Tali serpenti possono essere velenosi (ogni serpente ha il 50% di probabilità di esserlo). Essi obbediscono agli ordini del chierico. Si ritrasformano in bastoni quando vengono uccisi oppure quando svaniscono gli effetti della magia.

Serpenti: CA 6; DV 1; MV 27 m (9 m); AT 1; F 1-4; TS Guerriero del 1° livello; AL neutrale.

NEUTRALIZZA VELENO (*)

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Un essere, un contenitore o un oggetto

Questa magia rende innocuo il veleno, sia che si trovi in un essere, sia in un contenitore (come una bottiglia), oppure sopra un oggetto (ad esempio una cassa). Se pronunciato entro 10 round dall'avvelenamento è anche in grado di riportare in vita vittime uccise dal veleno. L'incantesimo è efficace contro tutti i veleni presenti nel momento in cui è pronunciato, ma non può guarire alcuna ferita (non può quindi far risorgere una vittima avvelenata che tuttavia sia morta per le ferite riportate).

INVERSO: CREA VELENO

Può essere lanciato a contatto, contro un essere o un contenitore, ma non può essere lanciato contro un oggetto. La vittima deve immediatamente effettuare con successo

un tiro salvezza contro veleno, altrimenti muore avvelenata. Se l'incantesimo viene diretto contro un contenitore, il suo contenuto diventa avvelenato, e non è concesso alcun tiro salvezza anche se il contenitore o il contenuto hanno natura magica (come le pozioni). Ricordate che l'avvelenamento è un atto caotico.

PARLARE CON LE PIANTE

Raggio d'Azione: 0 (solo il chierico)

Durata: 3 turni

Effetto: Tutte le piante entro 9 metri

Questo incantesimo consente al chierico di parlare con le piante come se si trattasse di esseri intelligenti. Può richiedere loro un semplice favore, e le piante lo eseguiranno se è in loro potere comprenderlo ed eseguirlo. Questo incantesimo può essere usato per consentire al chierico di passare attraverso vegetazioni intricate, altrimenti inaccessibili. Consente inoltre di comunicare con mostri vegetali (es.: gli uomini albero).

PROTEZIONE DAL MALE NEL RAGGIO DI 3 METRI

Raggio d'Azione: 0 (solo il chierico)

Durata: 12 turni

Effetto: Barriera del diametro di 6 metri

Questo incantesimo crea attorno a chi lo ha lanciato un'invisibile barriera magica che si estende per 3 metri in tutte le direzioni. La barriera serve come protezione contro gli attacchi del male (cioè gli attacchi portati dai mostri di allineamento morale diverso dal chierico). Per tutta la durata dell'incantesimo ogni essere che si trovi entro la barriera ottiene un bonus di +1 su tutti i tiri salvezza; inoltre tutti gli attacchi portati a coloro che si trovano nel raggio d'azione dell'incantesimo subiscono una penalità di -1 su tutti i tiri per colpire. Inoltre tutti gli esseri incantati non possono combattere corpo a corpo con coloro che si trovano entro la barriera, ma possono attaccare con armi da lancio o da tiro o con attacchi magici. Un essere incantato è una qualsiasi creatura che è evocata, animata o controllata, in modo magico (come l'essere sotto l'effetto di un incantesimo di Charme), oppure sensibile solo ad armi magiche. Gli esseri che possono essere feriti con armi d'argento non sono incantati. Se uno di coloro che si trovano entro la barriera attacca un essere incantato, la barriera non potrà più impedire che quest'ultimo lo attacchi in combattimento corpo a corpo; in questo caso sia il bonus ai tiri salvezza che la penalità ai tiri per colpire vanno ugualmente applicati.



INCANTESIMI DEL 5° LIVELLO

COMANDO (*)

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: Speciale

Effetto: Costringe un essere vivente ad eseguire un ordine

Costringe la vittima ad eseguire un certo compito o un'impresa a seconda dei comandi del chierico. Per evitare tale effetto è necessario superare un tiro salvezza contro incantesimi.

Tra i tipici compiti vi suggeriamo: uccidere un mostro, recuperare un prigioniero, procurarsi un oggetto magico da riportare al chierico, compiere un pellegrinaggio. Se il compito è impossibile o suicida, l'incantesimo non ha alcun effetto. A missione compiuta, l'incantesimo svanisce.

Ogni vittima che rifiuti di eseguire il compito assegnatole, viene maledetta, fin quando non si sottomette ed inizia, o prosegue, l'impresa assegnatale. Il tipo di maledizione viene deciso dal DM, ma deve essere di potenza doppia rispetto alle normali maledizioni.

INVERSO: Liberazione dal Comando

Può essere adoperato per eliminare un comando indesiderato, o una maledizione da esso derivante. Le probabilità di successo sono del 50%, ridotte del 5% per ogni livello del chierico che lo lancia rispetto a quello che ha lanciato il Comando (quindi un chierico di 11° livello che tenta di rimuovere un Comando pronunciato da un chierico del 13° livello ha il 40% di probabilità di successo).

COMUNICAZIONE CON GLI DEI

Raggio d'Azione: 0 (solo il chierico)

Durata: 3 turni

Effetto: 3 domande

Questo incantesimo consente al chierico di porre domande agli esseri ultraterreni (il DM, le divinità mitologiche, ecc.). Egli può porre fino a 3 domande alle quali verrà risposto con un "sì" o con un "no".

In ogni caso il chierico può comunicare solo una volta alla settimana. Se l'incantesimo viene adoperato troppo spesso il DM può limitarne l'uso ad una sola volta al mese. Una volta all'anno è consentito al chierico di porre il doppio di domande.

CREAZIONE DEL CIBO

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: Permanente

Effetto: Crea cibo per 12 uomini o più

Questa magia crea cibo sufficiente a sfamare per un giorno 12 uomini e le loro cavalcature oppure 36 uomini (ogni cavallo conta come 2 uomini). Per ogni livello del chierico oltre il 10° possono essere sfamati altri 12 uomini e relative cavalcature.

CURA FERITE CRITICHE (*)

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Ogni creatura vivente

È simile all'incantesimo Cura Ferite Leggere, ma può curare da 6 a 21 Punti Ferita (3d6+3).

INVERSO: Inflitti Ferite Critiche

Infligge, al contrario, da 6 a 21 Punti Ferita (3d6+3) a qualsiasi personaggio o essere vivente (senza possibilità di tiro salvezza). Tutto ciò che occorre per infliggere i suddetti danni è un favorevole tiro per colpire.

DISTRUZIONE DEL MALE

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: 1 turno

Effetto: Mostri incantati o Non-morti, oppure una maledizione o un incantesimo charme

Questo incantesimo è efficace contro tutti i mostri non morti ed incantati (evocati, controllati ed animati) che si trovino entro il raggio d'azione. Tali mostri vengono distrutti a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza contro incantesimi (un tiro per ogni mostro).

Se lanciato su una sola creatura, si applica una penalità di -2 al tiro salvezza relativo. Le creature provenienti da altri piani di esistenza, se falliscono il tiro salvezza, vengono fatte svanire (cioè forzate a tornare al piano di esistenza da cui provengono). Anche se i suddetti tiri salvezza hanno successo, gli esseri colpiti dall'incantesimo devono abbandonare la zona e devono restarne a distanza fin quando il chierico resta concentrato (senza muoversi).

Questo incantesimo può anche rimuovere una maledizione che grava su un oggetto oppure può essere impiegato per rimuovere ogni sorta di charme.

RESURREZIONE (*)

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Permanente

Effetto: Agisce sul corpo di un umano o semi-umano

Questo incantesimo consente al chierico di far risorgere un qualunque umano, nano, halfling o elfo. Il corpo deve essere presente e se parte di esso è perduta, il personaggio risorto potrà restare mutilato.

I chierici dell'8° livello possono far risorgere corpi morti fino a 4 giorni prima. Per ogni livello oltre l'8° si aggiungono 4 giorni (quindi un chierico del 10° livello può far risorgere un corpo morto 12 giorni prima).

Il risorto torna in vita con un solo dado di Punti Ferita, e non può combattere, né lanciare incantesimi, né usare le sue abilità, trasportare carichi pesanti, né spostarsi a più della metà della sua normale velocità. Queste sue limitazioni spariscono dopo due intere settimane di completo riposo a letto; solo l'incantesimo Guarigione può affrettare tale guarigione, ma nessun altro tipo di magia.

Questo incantesimo può anche essere lanciato contro un mostro Non-morto che si trovi entro il raggio d'azione. L'essere viene ucciso, a meno che non effettui con successo un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di -2. Se si tratta di un vampiro, sarà solo costretto ad assumere la sua forma gassosa e a fuggire, ritirandosi a riposare nella sua bara.

Quando è pronunciato contro un Non-morto con più dadi vita di un vampiro, infligge da 3 a 30 (3d10) Punti Ferita. La vittima può limitare i danni alla metà con un tiro salvezza positivo contro incantesimi.

INVERSO: Dito della Morte

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: Permanente

Effetto: Speciale

Crea un raggio mortale in grado di uccidere una qualsiasi creatura vivente che si trovi entro 18 metri, a meno che essa non effettui con successo un tiro salvezza contro incantesimi.

Se lanciato su un Non-morto con più di 10 dadi vita (fantasma, anima persa, spirito, ombra o speciale), gli guarisce da 3 a 30 Punti Ferita.

I chierici legali si avvarranno del Dito della Morte soltanto in situazioni di vita o di morte.

SCIAME DI INSETTI

Raggio d'Azione: 144 metri

Durata: Un giorno

Effetto: Crea uno sciame del raggio di 9 metri

Questa magia evoca un enorme sciame di insetti. Lo sciame oscura la vista e allontana gli esseri con meno di 3 dadi vita (senza che sia possibile effettuare un tiro salvezza). Lo sciame si sposta ad una velocità massima di 6 metri per round, finché si trova nel raggio d'azione dell'incantesimo, nella direzione voluta dal chierico. Per controllare lo sciame, il chierico deve concentrarsi, senza muoversi. Se viene disturbato, la concentrazione si interrompe, lo sciame si scioglie e l'incantesimo svanisce. Questo incantesimo può funzionare solo all'aperto.

VISTA RIVELANTE

Raggio d'Azione: 0 (solo il chierico)

Durata: 1 turno + 1 round per livello del chierico

Effetto: Svela ogni particolare

Quando viene pronunciato, il chierico è in grado di vedere chiaramente ogni cosa nel raggio di 36 metri. Si tratta di un incantesimo piuttosto potente. Il chierico può vedere ogni oggetto o essere che sia nascosto, invisibile o etereo (comprese le porte segrete), come se impiegasse l'incantesimo dei maghi Individuazione dell'Invisibile. Inoltre può vedere nella loro reale forma, senza possibilità di errore, tutte le cose e gli esseri viventi che non appaiono nella loro reale natura (trasformati, mascherati o altro). Infine può vedere l'allineamento morale, l'esperienza (cioè il livello) ed il potere (cioè i dadi vita).



INCANTESIMI DEL 6° LIVELLO

ANIMARE GLI OGGETTI

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: 6 turni

Effetto: Fa muovere gli oggetti

Questo incantesimo consente al chierico di far muovere ed attaccare degli oggetti non viventi e non magici. Questo incantesimo non può essere indirizzato su oggetti magici. Può essere animato un qualunque oggetto fino ad un peso di 4.000 monete (all'incirca il peso di due uomini), oppure una serie di piccoli oggetti il cui peso totale non superi quello consentito. Il DM deve decidere il movimento, il numero di attacchi, i danni e gli altri dettagli relativi al combattimento di tali oggetti animati. Per esempio una statua di dimensioni umane potrebbe avere un movimento di 1 metro per round, attaccare una volta per round, infliggere 2-16 Punti Ferita se l'attacco ha successo, ed avere CA pari ad 1. Una sedia avrebbe soltanto CA 6 ma potrebbe spostarsi sulle sue 4 zampe di 54 metri per round ed attaccare 2 volte per round infliggendo 1-4 Punti Ferita con ciascun attacco andato a segno. Tutti gli oggetti in questione hanno la stessa probabilità di colpire del chierico che li ha animati.

BARRIERA (*)

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: 12 turni

Effetto: Crea dei martelli roteanti

L'incantesimo crea una barriera magica in una zona del diametro di 9 metri, alta fino a 9 metri. La barriera è un vero e proprio muro di martelli danzanti e roteanti. Chiunque attraversi la barriera subisce da 7 a 70 Punti Ferita (senza possibilità di tiro salvezza). Viene spesso usata per bloccare un ingresso o un passaggio.

INVERSO: Rimozione di Barriera

Può distruggere una qualsiasi barriera creata da un chierico. Può anche essere impiegata per distruggere gli effetti degli incantesimi Muro di Ghiaccio, Muro di Fuoco o Muro di Pietra. Non ha alcun effetto sul Muro di Ferro.

CREARE ANIMALI NORMALI

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: 10 turni

Effetto: crea da 1 a 6 animali fedeli al chierico

Questo incantesimo permette al chierico di creare dal nulla degli animali normali che appaiono in un punto prescelto (entro 10 metri), ma in seguito possono essere mandati (a comando) fino a 72 metri di distanza dal chierico. Gli animali capiscono gli ordini del chierico ed obbediscono. Se viene loro ordinato combattono, ed eseguono altre azioni (trasporto, osservazione, ecc.) al meglio delle loro possibilità.

Sono, però, del tutto normali e possono attaccarsi fra di loro se le istruzioni non sono esattamente formulate. Il chierico può decidere il numero ma non la specie. Questa è scelta dal DM (o determinata casualmente). È possibile far apparire un animale grosso (elefante, ippopotamo, ecc.), 3 di medie dimensioni (orsi, grandi felini, ecc.) o 6 piccoli (lupi, babuini delle rocce, ecc.). Non si possono creare animali giganteschi. Gli animali spariscono al termine della durata dell'incantesimo o quando vengono uccisi.

GUARIGIONE

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Cura qualsiasi ferita o malattia

È il più potente degli incantesimi di guarigione. Quando è usato per curare delle ferite, le guarisce quasi completamente, lasciando non curati solo da 1 a 6 Punti Ferita.

Può annullare una maledizione, neutralizzare un veleno, curare le paralisi, una malattia, la cecità e persino annullare gli effetti di un incantesimo Demenza Precoce. Comunque può curare solo una di tali cose. Se il soggetto soffre di due o più afflizioni (ad esempio alcune ferite e una maledizione), il chierico deve indicare quale viene curata.

Se pronunciato sul soggetto di un incantesimo Resurrezione, elimina la necessità delle 2 settimane di riposo a letto. Il soggetto può agire subito normalmente.

INDIVIDUAZIONE DELLA CORRETTA VIA

Raggio d'Azione: 0 (solo il chierico)

Durata: 6 turni + 1 turno per livello del chierico

Effetto: Mostra la via fino ad un luogo indicato

Quando lancia questo incantesimo il chierico deve pronunciare il nome di uno specifico luogo, (anche se non vi è mai stato). Per tutta la durata della magia il chierico sente di conoscere la direzione nella quale si trova il luogo nominato. Inoltre diventa consapevole di ogni conoscenza speciale che è necessaria per raggiungere tale luogo. Per esempio diventa a lui nota la posizione di eventuali porte segrete, parola d'ordine e così via. Questo incantesimo viene spesso adoperato per trovare la più breve via di fuga.

PARLARE CON I MOSTRI (*)

Raggio d'Azione: 0 (solo il chierico)

Durata: Un round per livello del chierico

Effetto: Permette di conversare con qualsiasi mostro

Questo incantesimo consente al chierico di porre domande a qualsiasi essere vivente o Non-morto, che si trovi entro 9 metri da lui. Perfino i mostri non intelligenti sono in grado di comprendere ciò che dice il chierico e gli

rispondono. I mostri che stanno discorrendo con il chierico non lo attaccano fintanto che la conversazione prosegue, ma si difenderanno se attaccati a loro volta. Il chierico può porre solo una domanda per round, e l'incantesimo ha una durata pari ad un round per livello del chierico.

INVERSO: Incantesimo di Babele

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: 1 turno per livello del chierico

Effetto: Vedi sotto

Ha un raggio d'azione di 18 metri ed una durata di 1 turno per ogni livello del chierico. Per evitare gli effetti di questo incantesimo la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, ma con una penalità di -2. Se il tiro salvezza fallisce, la vittima, per tutta la durata della magia, non può essere compresa da nessun altro essere. Persino segnali fatti con le mani, note scritte, ed altre forme di comunicazione, risulteranno confuse e incomprensibili. Questo fatto non interferisce minimamente con la capacità della vittima di lanciare incantesimi, ma impedisce l'uso di molti oggetti magici, trasformando le parole che li comandano in semplici balbettii incomprensibili.

PAROLA MAGICA DEL RITORNO

Raggio d'Azione: 0 (solo il chierico)

Durata: Istantaneo

Effetto: Teletrasporta il chierico al suo rifugio

Simile all'incantesimo Teletrasporto dei maghi, questo incantesimo trasporta il chierico e tutto l'equipaggiamento che indossa (ma non eventuali altre creature) fino alla sua dimora. Il chierico deve avere una dimora permanente (ad esempio un castello) dotata di una stanza di meditazione dove viene teletrasportato quando pronuncia Parola Magica del Ritorno. Il chierico ottiene immediatamente ed automaticamente l'iniziativa durante il round nel quale viene lanciato l'incantesimo a meno che non sia colto di sorpresa.

SERVO FLUTTUANTE

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: 1 giorno per livello del chierico

Effetto: Il servo recupera un oggetto o un essere vivente

I servi fluttuanti sono umanoidi molto intelligenti, che vivono nella dimensione eterea. Con l'incantesimo il chierico evoca uno di questi esseri che appare all'istante. A questo punto il chierico deve descrivere al servo un oggetto o un essere vivente, altrimenti questo se ne va. Deve inoltre indicare, con una buona approssimazione, dove si trova. Non appena ha avuto le informazioni necessarie (descrizione e localizzazione), il sevo parte alla ri-





cerca dell'oggetto o dell'essere indicato, per riportarlo al chierico. Per adempiere al suo compito impiega tutto il tempo necessario, fino ai limiti della durata dell'incantesimo. La forza del servo fluttuante è pari a 18 punti ed egli può facilmente trasportare fino a 5.000 monete di peso. Può assumere consistenza eterea quando lo desidera, potendo quindi accedere a molti luoghi altrimenti inaccessibili. In ogni caso non può oltrepassare la barriera dell'incantesimo Protezione dal Male.

Se non riesce a portare a termine il suo compito entro i limiti della durata dell'incantesimo, viene colto da pazzia e si mette alla ricerca del chierico che lo ha evocato e tenta di ucciderlo.



INCANTESIMI DEL 7° LIVELLO

DESIDERIO

Raggio d'Azione: Speciale

Durata: Speciale

Effetto: Speciale

L'incantesimo Desiderio può essere usato solo da un chierico di livello 36 con almeno 18 in saggezza.

Desiderio è l'incantesimo più potente che un chierico possa avere; non si trova mai in una pergamena, ma può trovarsi, in casi rari, da qualche altra parte (ad esempio su un anello).

Pronunciare il Desiderio: il giocatore deve dichiarare o scrivere il Desiderio espresso dal personaggio. La formulazione del Desiderio è molto importante. Un effetto si verifica sempre, indipendentemente dalle intenzioni del giocatore.

Il DM dovrebbe cercare di mantenere il gioco equilibrato, evitando di essere troppo generoso o restrittivo nel decidere gli effetti di un Desiderio. Se espresso con buone intenzioni, anche un Desiderio formulato male potrebbe produrre buoni risultati. Tuttavia, se il Desiderio indica avidità o intenti maliziosi, il DM dovrebbe sforzarsi di trovare interpretazioni differenti. Se necessario, il Desiderio può essere annullato e non produrre alcun effetto. Ogni volta che un Desiderio fallisce o viene interpretato male, il DM dovrebbe spiegare (alla fine del gioco) il problema. Seguono alcuni esempi di Desideri sbagliati:

"Voglio sapere tutto di questo dungeon", potrebbe risolversi nella conoscenza da parte del personaggio di tutto il dungeon per un solo secondo.

"Desidero un milione di monete d'oro", potrebbe essere esaudito facendo cadere le monete

ai piedi del personaggio e facendole sparire subito dopo.

"Desidero ricevere immediatamente e in modo permanente i poteri di un basilisco conservando tutte le mie abilità e i miei oggetti", è un desiderio formulato bene, ma che manca di equilibrio. I personaggi sono già abbastanza potenti. Questo desiderio potrebbe risolversi nella crescita di una testa di basilisco in aggiunta a quella del personaggio, lasciando così il giocatore estremamente vulnerabile agli attacchi delle altre creature.

Un desiderio non può mai essere usato per guadagnare PX o livelli di esperienza.

Effetti Possibili: se un Desiderio viene usato per danneggiare un'altra creatura, la vittima può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. In caso di successo, la vittima subisce metà danni e l'altra metà si riflette sul chierico (che può a sua volta tirare ma con una penalità di -4).

Un Desiderio ben formulato può spostare (ad esempio con un teletrasporto) un'altra creatura se questa non viene danneggiata, senza tiri salvezza. I tiri salvezza si applicano solo alle creature, non agli oggetti trasportati o posseduti; un Desiderio può essere usato per guadagnare tesori, fin a un massimo di 50.000 mo per Desiderio. Tuttavia il chierico perde 1 PX per ogni mo del tesoro ottenuto, e questa perdita non può essere recuperata magicamente.

Un Desiderio può essere espresso, se il DM lo permette, per poter usare un oggetto magico per un breve tempo. Generalmente, qualunque oggetto magico ottenuto viene preso in prestito da qualche altra parte, non creato. Gli artefatti vanno oltre il potere dei Desideri. Il chierico può normalmente produrre qualsiasi oggetto fino a +5 di magia. L'oggetto resta soltanto per 1-6 turni.

Un Desiderio può essere usato per cambiare temporaneamente il punteggio di un'abilità da un minimo di 3 a un massimo di 18. Questo effetto dura solo per 6 turni.

I Desideri possono anche essere usati per incrementare permanentemente i punteggi delle abilità, ma il costo è molto alto. Dovete usare un numero di Desideri pari al punteggio voluto. Tutti i desideri devono essere espressi nell'arco di una settimana. Potete aumentare un'abilità di un solo punto alla volta. Per esempio, per incrementare la forza da 15 a 16, sono richiesti 16 Desideri. Per aumentarla successivamente a 17, bisogna esprimere altri 17 Desideri. I Desideri non possono essere usati per abbassare permanentemente le abilità.

Un Desiderio non può aumentare il livello massimo degli umani. Il livello 36 non può essere superato (ciò è imposto dagli Immortali).

Tuttavia, un Desiderio può consentire a un semi-umano di guadagnare un dato vita addizionale (per un massimo di 9 per gli halfling, di 11 per gli elfi e di 13 per i nani). Ciò influisce solo sui Punti Ferita e non cambia nessun altro punteggio (tiri per colpire, numero degli incantesimi per gli elfi, ecc.).

Un Desiderio può cambiare un semi-umano in umano e viceversa. Un simile cambiamento è permanente e il destinatario non diventa magico. Gli halfling e i nani diventano guerrieri dello stesso livello. Gli elfi diventano maghi o guerrieri (ma non entrambi), a scelta del chierico che esprime il Desiderio. I livelli di esperienza possono essere guadagnati normalmente, come previsto per la classe degli umani. Un umano cambia in semi-umano dello stesso livello. Se il Desiderio viene espresso da un altro, la vittima può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi con un bonus di +5 per evitare il cambiamento. Una volta cambiata la razza di un personaggio, sono richiesti due Desideri per invertire l'effetto e ulteriori successivi cambiamenti richiedono il doppio del numero precedente di Desideri usati (1, 2, 4, 8, 16, ecc.).

Un Desiderio può essere utilizzato per duplicare l'effetto di qualsiasi incantesimo dei chierici di livello 6 o inferiore, o di qualunque incantesimo dei maghi di livello 8 o inferiore. Questo tipo di desiderio non dovrebbe essere soggetto ad una attenta verifica da parte del DM e dovrebbe avere molte più possibilità di successo rispetto ad altre richieste.

Un Desiderio può a volte essere usato per cambiare i risultati di un evento passato. Ciò è normalmente limitato a eventi del giorno precedente. Una battaglia persa può essere vinta, o le perdite possono essere meno severe, ma disgrazie molto gravi non possono essere annullate completamente. Una perdita permanente, ad esempio, può diventare temporanea.

Il DM può avvertire i giocatori quando i Desideri superano il limite consentito.

Nota: quando un effetto viene descritto come irreversibile *"nemmeno con un Desiderio"*, le note qui riportate non valgono. Desideri multipli possono avere successo (a discrezione del DM) dove un solo Desiderio fallisce.

PAROLA SACRA

Raggio d'Azione: 0

Durata: Istantanea

Effetto: Tutti gli esseri viventi in un raggio di 12 metri

Questo incantesimo ha effetto su tutte le creature che, amici o nemici, si trovino entro 12 m dal chierico. Tutti gli esseri viventi tranne l'incantatore subiscono i seguenti effetti:

fino al 5° livello: uccisi;

dal 6° all'8° livello: storditi per 2d10 turni +



assordati per 1d6 turni;
dal 9° al 12° livello: storditi per 1d10 round
+ assordati per 1d6 turni;
dal 13° livello in su: assordati per 1d6 turni.

Per evitare del tutto gli effetti dell'incantesimo, gli esseri viventi dal 13° livello (o Dadi Vita) in su o dello stesso allineamento morale del chierico (e solo questi), possono effettuare un tiro salvezza contro incantesimi. Tutti gli altri non ne hanno diritto. Questo potente incantesimo può essere bloccato solo dal piombo (o da una barriera anti-magia), ma attraversa senza problemi ogni altro tipo di materiale.

Potere Magico

Raggio d'Azione: 0 (solo il chierico)

Durata: Un turno

Effetto: Consente di utilizzare una pergamena o un oggetto riservato a un mago

Lanciando questo incantesimo, il chierico riceve il potere di impiegare un oggetto normalmente utilizzabile solo dai maghi: si può trattare di un dispositivo (come una bacchetta) o di una pergamena contenente un incantesimo dei maghi del primo o del secondo livello (gli incantesimi di livello tre o superiore non possono essere lanciati). Questa capacità dura per un turno, o fino a quando non viene usato l'oggetto. Il chierico guadagna magicamente le cognizioni necessarie per usare l'oggetto, come se fosse diventato un mago. Per la durata e l'effetto dell'incantesimo dei maghi, viene usato il livello minimo richiesto per lanciare l'incantesimo.

Resurrezione Integrale (*)

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: Permanente

Effetto: Resuscita qualsiasi essere vivente

È simile all'incantesimo Resurrezione di 5° livello, ma può resuscitare ogni essere vivente. Qualsiasi soggetto, umano o semi-umano, si risveglia immediatamente, senza ferite (con i Punti Ferita al massimo) ed è in grado di combattere, usare le sue abilità, gli incantesimi che conosce, ecc., senza alcuna penalità, tranne quelle esistenti al momento della morte. Per esempio, se la vittima, al momento della morte, soffriva di una maledizione o di una malattia, soffrirà ancora di tali afflizioni dopo la Resurrezione Integrale. Se il soggetto è un altro essere vivente (né umano, né semi-umano), si applicano le regole generali indicate per l'incantesimo Resurrezione (compresi i limiti di tempo, la necessità di riposo, ecc.).

L'incantesimo può essere pronunciato da un chierico di 17° livello, su un corpo morto da non più di 4 mesi. A tale limite, si aggiungono 4 mesi per ogni livello ulteriore. Così, se il chierico è di 19° livello, può far risorgere integralmente un corpo morto anche da un anno.

Se pronunciato contro un Non-morto con 7 dadi vita o meno, lo distrugge all'istante (senza possibilità di tiro salvezza). I Non-morti con 8-12 dadi vita possono evitare la distruzione con un tiro salvezza contro gli incantesimi, cui si applica, però, una penalità di -4. Quelli con più di 12 dadi vita subiscono da 6 a 60 Punti Ferita (6d10), ma possono dimezzarli con un tiro salvezza contro incantesimi.

INVERSO: Obliterare

Ha sugli esseri viventi lo stesso effetto che la forma normale ha sui Non-morti, li distrugge se hanno 7 dadi vita o meno, ecc.

Se, invece, l'incantesimo Obliterare viene pronunciato su un Non-morto, ha gli stessi effetti che l'incantesimo Guarigione ha sugli esseri viventi; ripristino di tutti i Punti Ferita tranne 1d6, cura della cecità, annullamento degli effetti dell'incantesimo Demenza Precoce, ecc.)

Ristorazione (*)

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Restituisce le forze a chi ha subito un risucchio di energia

Questo incantesimo fa recuperare un intero livello di energia (cioè di esperienza) a coloro che lo abbiano perduto in conseguenza di un risucchio di energia.

È possibile recuperare un solo livello, ma non si può superare il livello che si era raggiunto con l'esperienza.

Il chierico che pronuncia l'incantesimo perde un livello che può recuperare con un periodo di riposo pari a 2-20 giorni.

INVERSO: Sottrai Vita

Provoca la perdita di un livello di esperienza, come se la vittima fosse stata toccata da uno spettro o da una presenza. In questo caso il chierico non subisce nessuna penalizzazione.

Ricordatevi, però, che un'azione del genere deve essere considerata caotica e, quindi, inopportuna per un chierico legale.

Sopravvivenza

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Un'ora per livello del chierico

Effetto: Protegge una creatura da tutti i danni non magici dell'ambiente

Questo incantesimo protegge il chierico dalle condizioni avverse di qualunque tipo, inclusi il caldo e il freddo, la mancanza di aria e così via. Mentre l'incantesimo è in atto, il chierico che lo ha lanciato non ha bisogno di aria, cibo, acqua o sonno.

L'incantesimo non protegge da attacchi magici di alcun tipo, dal soffio dei draghi, da attacchi fisici portati da creature, ma impedisce danni causati da condizioni naturali su altre piani di esistenza.

Esempi: un chierico potrebbe lanciare questo incantesimo in un deserto per evitare di subire danni causati dal caldo, sotto terra o sott'acqua per poter vivere senza respirare, oppure nello spazio per poter sopravvivere nel vuoto.

TERREMOTO

Raggio d'Azione: 110 metri

Durata: 1 turno

Effetto: Provoca scosse telluriche

Questo potente incantesimo provoca l'indebolimento di una sezione del terreno che viene scosso, aprendo grandi spaccature. Un incantatore di 17° livello può influenzare un'area quadrata con lato fino a 18 metri, aggiungendo 1,5 metri per ogni livello di esperienza superiore al 17°. Ad esempio, un chierico di 18° livello influenza un'area quadrata con lato di 19,5 metri, uno di 19° livello, di 21 metri; e così via.

All'interno dell'area d'effetto, tutte le piccole abitazioni sono ridotte in macerie e costruzioni più grandi sono lesionate. Formazioni terrose (colline, scogliere, ecc.) formano frane. Crepe nella terra possono aprirsi e inghiottire 1 creatura su 6 (determinato casualmente), schiacciandole (quando il tiro di dado determina casualmente che un personaggio corre il pericolo di cadere in una crepa e di essere schiacciato, questi ottiene un tiro salvezza contro morte per sfuggire alla caduta).

Viaggiare

Raggio d'Azione: 0 (solo il chierico)

Durata: Un turno per livello del chierico

Effetto: Consente il volo e la forma gassosa

Questo incantesimo permette al chierico di muoversi rapidamente anche attraverso le piani di esistenza. Il chierico (da solo) può volare nello stesso modo consentito dall'incantesimo dei maghi, con una velocità di 108 metri (36 metri).

Il chierico può anche entrare in una vicina dimensione di esistenza concentrandosi per un round; è possibile entrare in una sola dimensione per incantesimo. Questo significa che per tornare indietro c'è bisogno di un altro incantesimo Viaggiare.

Durante l'effetto di questo incantesimo, il chierico (da solo) può assumere forma gassosa concentrandosi per un round; tutto l'equipaggiamento trasportato diventa parte della stessa nuvola gassosa. In questa forma il chierico può viaggiare al doppio della normale velocità (216 metri per turno, 72 metri per round), ma non può usare oggetti o lanciare incantesimi e non può neppure subire dei danni ad eccezione di quelli generati dalla magia. Inoltre, un essere gassoso non può passare attraverso l'effetto dell'incantesimo Protezione dal Male o dell'incantesimo Barriera Anti-Magia.





Druiðo

Se il chierico è neutrale, dal 9° livello in su, può decidere di vivere e viaggiare in zone selvagge, studiando la natura e le abitudini degli animali. Dopo 1-4 mesi di studio e meditazione, diventa un Druiðo, e può imparare nuovi incantesimi (vedi capitolo successivo). In questo periodo, viene rintracciato, esaminato e messo alla prova da un druido di livello superiore (di solito, dal 25° in su), ed ammesso nella setta druidica.

Il druido è rigorosamente Neutrale, mai Legale né Caotico. Il suo modo di vivere è votato all'equilibrio ed allo studio della natura. Se cambia Allineamento Morale perde tutti i benefici connessi alla condizione di druido (vedi sotto), finché non recupera l'Allineamento Neutrale.

Le principali differenze tra un druido e un normale chierico sono:

1. Il druido non può pronunciare incantesimi che abbiano effetto sul Bene o sul Male (ad esempio: Individuazione del Male, Protezione dal Male ecc.).
2. I nuovi incantesimi sono esclusivi dei druidi. Il numero di incantesimi che possono essere pronunciati in un giorno non cambia, ma il druido può sceglierli sia tra quelli propriamente clericali che tra quelli esclusivamente druidici.
3. Non deve abitare in città o in villaggi, ma nei boschi.
4. Non può indossare armature metalliche, né usare oggetti metallici. La sola armatura consentita è quella di cuoio, e, se vuole usare lo scudo, deve essere interamente di legno. Ai druidi si applicano le normali limitazioni, riguardo alle armi, valevoli per i chierici. Inoltre possono far uso solo di armi di legno (bastoni, martelli speciali fatti solo di legno, ecc.).
5. Ci sono solo 9 (*) druidi di 30° livello ed un numero sempre minore dei livelli superiori. Quando il personaggio raggiunge potenzialmente il 30° livello, deve trovare uno dei Nove, ed affrontarlo in un combattimento senza armi. Se perde, non gli viene conferito ufficialmente il 30° livello (ma può lanciare una nuova sfida dopo almeno 3 mesi).

(*) Per campagne su vasta scala, tale limite (a discrezione del DM) si può intendere riferito ad un solo continente.



La filosofia druidica

Il druido studia la vita in sé, il bilanciamento delle forze naturali e tutte le creature viventi. Gli oggetti di cui fa uso sono composti da cose un tempo vive (cuoio, legno, ecc.). Prova repulsione per le cose "morte" e che non sono mai state vive. Non le tocca, non ne fa uso, ma non solleva obiezioni se altri se ne servono. Può essere un ruolo non facile da giocare, ma indubbiamente divertente.

I nemici principali del druido sono i Non-morti. I druidi non hanno il potere di

"Scacciare i Non-morti" e devono chiedere aiuto alle chiese cittadine se i Non-morti minacciano i loro rifugi.

Ogni druido vive, protegge e si occupa di una zona di bosco. Non se ne ritengono padroni, ma semplici guardiani. Quasi ogni albero di ogni foresta è oggetto delle cure di un druido. Anche se i danni minori inferti al bosco fanno parte del normale ciclo vitale, le distruzioni deliberate e malvagie di alberi, o della natura in genere, vengono punite dai druidi. Perfino i mostri Caotici lo sanno ed evitano di danneggiare le cose del bosco, per non incorrere nella



collera del druido locale. Il DM e i giocatori non devono abusare di questa ruolo. I druidi non sono certo onnipotenti e credono nel bilanciamento di tutte le cose. Per esempio se un gruppo si procura il cibo cacciando o cogliendo i frutti del bosco, questo non viene attaccato dal druido sempre che si limiti a prelevare quanto necessario per sfamarsi.

Le lotte tra la Legge e il Caos non riguardano i druidi, che osservano tali scontri con imparzialità, senza sostenere alcuna delle parti. Quando i personaggi compiono qualche buona azione nei boschi, come curare animali feriti, ciò non è sufficiente a far diventare amico il druido. Potranno invece ottenere la sua gratitudine e aiuto se contribuiscono a lottare contro un grande disastro, come una tempesta magica o un incendio della foresta.



Esperienza e Incantesimi del Druido

Livello	PX	Incantesimi per Livello						
		1	2	3	4	5	6	7
9	200.000	3	3	3	2	-	-	-
10	300.000	4	4	3	2	1	-	-
11	400.000	4	4	3	3	2	-	-
12	500.000	4	4	4	3	2	1	-
13	600.000	5	5	4	3	2	2	-
14	700.000	5	5	5	3	3	2	-
15	800.000	6	5	5	3	3	3	-
16	900.000	6	5	5	4	4	3	-
17	1.000.000	6	6	5	4	4	3	1
18	1.100.000	6	6	5	4	4	3	2
19	1.200.000	7	6	5	4	4	4	2
20	1.300.000	7	6	5	4	4	4	3
21	1.400.000	7	6	5	5	5	4	3
22	1.500.000	7	6	5	5	5	4	4
23	1.600.000	7	7	6	6	5	4	4
24	1.700.000	8	7	6	6	5	5	4
25	1.800.000	8	7	6	6	5	5	5
26	1.900.000	8	7	7	6	6	5	5
27	2.000.000	8	8	7	6	6	6	5
28	2.100.000	8	8	7	7	7	6	5
29	2.200.000	8	8	7	7	7	6	6
30	2.300.000	8	8	8	7	7	7	6
31	2.400.000	8	8	8	8	8	7	6
32	2.500.000	9	8	8	8	8	7	7
33	2.600.000	9	9	8	8	8	8	7
34	2.700.000	9	9	9	8	8	8	8
35	2.800.000	9	9	9	9	9	8	8
36	2.900.000	9	9	9	9	9	9	9

Tiri Salvezza del Druido

Livello	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Raggio della Morte, Veleno	7	6	5	4	3	2	2
Bacchette Magiche	8	7	6	5	4	3	2
Pietrificazione o Paralisi	10	8	6	5	4	3	2
Soffio del Drago	12	10	8	6	4	3	2
Incantesimi, Verga, Bastone Magico	11	9	7	5	4	3	2

THACo del Druido

9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-35	36
15	13	11	9	7	5	3	2

Incantesimi

Gli incantesimi druidici possono essere appresi e pronunciati come gli usuali incantesimi clericali. Il numero di incantesimi che è possibile pronunciare in un giorno è lo stesso di quello previsto per i chierici. Il personaggio può scegliere liberamente in entrambe le liste, esclusi gli incantesimi che abbiano effetto sul Bene e sul Male.





Liste degli incantesimi del Druido

Incantesimi del 1° Livello

1. Fuoco Fatuo
2. Individuazione del Pericolo
3. Localizzare
4. Predire il Tempo Atmosferico

Incantesimi del 5° Livello

1. Barriera anti Piante
2. Controllo dei Venti
3. Dissoluzione*
4. Passa Pianta

Incantesimi del 2° Livello

1. Creare Fuoco
2. Oscurare
3. Scaldare Metalli
4. Torci Legno

Incantesimi del 6° Livello

1. Barriera anti Animali
2. Evocare Tempo Atmosferico
3. Smuovi Legno
4. Trasporto via Piante

Incantesimi del 3° Livello

1. Blocca Animali
2. Invocare Fulmini
3. Protezione dal Veleno
4. Respirare Sott'acqua

Incantesimi del 7° Livello

1. Controllo del Tempo Atmosferico
2. Evocare Elementale
3. Metallo in Legno
4. Morte Volante

Incantesimi del 4° Livello

1. Controllo della Temperatura
2. Evocare Animali
3. Porta Vegetale
4. Protezione dai Fulmini



(*) Incantesimi invertibili.



INCANTESIMI DEL 1° LIVELLO

FUOCO FATUO

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: 1 round per livello del druido

Effetto: Illumina gli oggetti e gli esseri umani

Con questo incantesimo il druido può circondare uno o più esseri viventi o oggetti con un fuoco fatuo di color verde pallido. Tale fuoco non infligge alcun danno. Per essere colpiti dall'incantesimo, oggetti o creature devono semplicemente essere individuati in qualche modo (ad esempio con l'incantesimo Individuazione del Magico).

Gli esseri colpiti da tale incantesimo sono più facilmente visibili ed i tiri per colpirli beneficiano di un bonus di +2.

Per ogni 5 livelli di esperienza, il druido può circondare col fuoco fatuo un essere di dimensioni umane (circa 3,5 metri di lunghezza). Per esempio, un druido di 20° livello può produrre un fuoco lungo 14 metri (e così circondare un essere della grandezza di un drago o due della grandezza di un cavallo o 4 di dimensioni umane).

LOCALIZZARE

Raggio d'Azione: 0 (solo il druido)

Durata: 2 turni

Effetto: Individua un animale o un vegetale entro 36 m

L'incantesimo consente al druido di percepire la direzione in cui si trova un animale o un vegetale a lui noto. Può così individuare (come con l'incantesimo Localizzare un Oggetto) ogni animale normale o gigantesco, ma non gli animali fantastici, né le piante-mostruose, né, infine, animali o vegetali intelligenti. Deve nominare l'esatta specie di animale o vegetale, ma non è necessario che veda quello che intende individuare. Per l'animale o il vegetale non è consentito alcun Tiro Salvezza (è un incantesimo molto usato per trovare piante speciali).

PREDIRE IL TEMPO ATMOSFERICO

Raggio d'Azione: 0 (solo il druido)

Durata: 12 ore

Effetto: Consente di fare esatte previsioni meteorologiche

Consente al druido di conoscere le esatte condizioni meteorologiche delle prossime 12 ore. L'area di effetto ha un diametro di 1,5 km per livello del druido (ad esempio un druido del 10° livello può conoscere le condizioni meteorologiche di una zona di 15 km di diametro). Non consente in alcun modo di condizionare il tempo a venire, ma solo di conoscerlo.

SCOPRI PERICOLO

Raggio d'Azione: 1,5 metri per livello del druido

Durata: 1 ora

Effetto: Rivela i pericoli

Questo incantesimo combina alcuni effetti di Individuazione del Male e Scopritrappole. Una volta lanciato l'incantesimo, il druido può concentrarsi sui luoghi, sugli oggetti sulle creature presenti nel raggio d'azione. È richiesto un intero round di concentrazione per esaminare un quadrato di lato 30 cm, una creatura o un piccolo oggetto (uno scrigno, un'arma, eccetera). Oggetti più grandi richiedono più tempo. Una volta esaminata la cosa, il druido sa immediatamente se questa è pericolosa, potenzialmente pericolosa o benigna (tutto ciò secondo il punto di vista del druido). Notate che la maggior parte delle creature è potenzialmente pericolosa. Questo incantesimo rivela i veleni, a differenza di altri. La durata è di un'ora, in ambienti esterni naturali del primo piano materiale; in altri luoghi, la durata è dimezzata (3 turni).



INCANTESIMI DEL 2° LIVELLO

CREARE FUOCO

Raggio d'Azione: 0 (solo il druido)

Durata: 2 turni per livello

Effetto: Crea una fiamma sulla mano

L'incantesimo fa apparire una fiammella sulla mano del druido. Non lo scotta in alcun modo ed illumina come una torcia. La fiamma può essere usata per accendere materiale infiammabile (lanterne, torce, olio, ecc.) senza esserne consumata. Fino al termine della durata il druido può farla scomparire o riapparire, concentrandosi, una volta per round. Con la stessa mano, inoltre, può usare o impugnare altri oggetti. Il fuoco può essere lasciato cadere o scagliato fino a 9 metri dal druido. In tali casi, però scompare 1 round dopo aver lasciato le sue mani.

OSCURARE

Raggio d'Azione: 0 (solo il druido)

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: Crea un enorme banco di nebbia

L'incantesimo fa salire dal terreno intorno al druido, un'immensa nube di nebbia, alta 30 cm e di 3 metri di diametro, per ogni livello del druido (ad esempio, se il druido è di 20° livello crea una nube alta 6 metri e di

60 metri di diametro). L'unico effetto dannoso della nube è quello di impedire la visuale. Attraverso la nube, infatti, possono vedere chiaramente solo il druido e tutti gli esseri in grado di vedere cose invisibili. Tutti gli altri esseri all'interno della nube sono confusi e rallentati.

SCALDARE METALLI

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: 7 round

Effetto: Scalda un oggetto di metallo

Questo incantesimo fa sì che un oggetto si scaldi lentamente e successivamente si raffreddi. Ha effetto su un oggetto di metallo con un peso di 5 mon per livello del druido. Ad esempio, un druido di livello 12 può scaldare una spada normale, un druido di livello 20 una spada a due mani e un druido di livello 36 una lancia.

Il calore non provoca danni sugli oggetti magici. Le armi normali e altri oggetti, invece, possono subire danni seri, soprattutto se sono fatti di legno e metallo, dato che il legno brucia. Se l'oggetto viene trasportato, il calore provoca dei danni alla creatura che lo tiene: un punto durante il primo round, 2 nel secondo, 4 nel terzo, 8 nel quarto e quindi decrescendo con la stessa frequenza per un totale di 22 punti nell'arco di sette round. Non sono permessi tiri salvezza, ma la resistenza al fuoco impedisce qualunque danno. Naturalmente, l'oggetto può essere abbandonato in qualsiasi momento e le creature con intelligenza bassa hanno 1'80% di probabilità di farlo (controllate ogni round). Nel quarto round, il calore fa sì che la pelle, il legno, la carta e altri materiali infiammabili a contatto con il metallo prendano fuoco.

Una volta lanciato l'incantesimo, non è necessaria nessuna concentrazione; il riscaldamento e il raffreddamento procedono automaticamente. Un Dissolvi Magie può interrompere l'effetto, a differenza dei mezzi normali (immersione in acqua, ecc.).

Se usato su un oggetto confiscato in un avversario (un pugnale o una freccia), la vittima può rimuovere l'oggetto, ma perde l'iniziativa per quel round (e subisce i danni appropriati provocati dal calore). Notate che i danni causati dal calore disturbano la concentrazione; la vittima non può lanciare incantesimi durante i round in cui subisce danni provocati dal calore.





Torci Legno

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: Permanente

Effetto: Fa piegare le armi di legno

L'incantesimo provoca una curvatura in una o più armi di legno rendendole (probabilmente) inservibili. Ha effetto su una freccia per ogni livello del druido. A tale fine, una lancia, un giavellotto o una bacchetta magica valgono come due frecce, mentre le mazze ed i bastoni (magici e non) come quattro. L'incantesimo non ha alcuna efficacia sugli oggetti di legno che non siano armi. Se il bersaglio è un'arma magica (ad esempio un bastone) se ne possono evitare gli effetti con un Tiro Salvezza contro incantesimi. Il Tiro Salvezza è possibile solo per gli oggetti tenuti in mano, non per quelli semplicemente portati sulla persona. Gli oggetti magici che godono di "bonus" hanno il 10% di probabilità di non risentire degli effetti per ogni punto di "bonus" (per esempio una freccia +1 ha il 10% di probabilità di non essere piegata).



Incantesimi del 3° Livello

Blocca Animali

Raggio d'Azione: 54 metri

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: Paralizza molti animali

Questo incantesimo agisce sugli animali, normali e giganti, ma non su quelli fantastici o con intelligenza superiore al normale. Le vittime restano paralizzate per 6 turni, ma evitano tali effetti con un Tiro Salvezza contro incantesimi. Il druido può bloccare 1 DadoVita di animale per ogni suo livello d'esperienza, senza tenere conto di eventuali bonus. Per esempio un druido di 20° livello può pronunciare l'incantesimo contro 10 rospi giganti (con 2+2 Dadi Vita ciascuno). Si noti che l'incantesimo è efficace anche contro animali evocati, o in altro modo controllati.

Invocare Fulmini

Raggio d'Azione: 108 metri

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: Richiama fulmini dalle tempeste

Non può essere usato se non quando nel raggio d'azione del druido ci sia una tempesta. Se c'è una tempesta il druido può richiamare 1 fulmine per turno (ogni 10 minuti) per colpi-

re un qualsiasi punto entro il raggio d'azione. Il fulmine scossa dal cielo e colpisce un'area di 6 metri di diametro. Chiunque si trovi in detta area subisce da 8 a 48 (8d6) Punti Ferita da elettricità, ma può dimezzarli con un Tiro Salvezza contro incantesimi. Il druido non ha bisogno di richiamare il fulmine ogni turno: egli infatti conserva la possibilità di richiamare un fulmine ogni 10 minuti, fino al venir meno dell'incantesimo (o della tempesta).

Protezione dal Veleno

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Un turno per livello del druido

Effetto: Garantisce a una creatura immunità da tutti i veleni

Per la durata di questo incantesimo, il destinatario resta completamente immune dagli effetti di qualsiasi tipo di veleno, inclusi l'incantesimo Nube mortale e le trappole. Questa protezione si estende agli oggetti trasportati (proteggendo quindi anche da una presenza velenosa di uno spirito). Inoltre, il destinatario ottiene un bonus di +4 sui Tiri Salvezza contro i veleni (come il soffio di un drago verde), ma non contro la pietrificazione (come l'attacco di una gorgone).

Respirare Sott'acqua

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: 1 giorno

Effetto: Un essere vivente di superficie

Consente a colui sul quale è pronunciato di restare immerso senza problemi (ad ogni profondità). Non ostacola il movimento, né interferisce con la respirazione aerea.



Incantesimi del 4° Livello

Controllo della Temperatura

Raggio d'Azione: 0 (solo il druido)

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: Raffredda o riscalda l'aria nel raggio di 3 metri

Permette al druido di alterare la temperatura dell'aria in una zona di 6 metri di diametro. La variazione massima, in aumento o in diminuzione, è di 28 gradi centigradi. Il cambiamento avviene all'istante e la zona colpita si sposta col druido. Finché dura l'incantesimo il druido può continuare a cambiare la temperatura, concentrandosi per 1 round. È un incantesimo per resistere al caldo o al freddo e consente al druido di sopravvivere anche a temperature estreme.

Evocare Animali

Raggio d'Azione: 108 metri

Durata: 3 turni

Effetto: Evoca e rende amici gli animali normali

Con questo incantesimo, il druido può evocare uno o più animali normali presenti nel raggio d'azione. Vengono richiamate solo creature normali, non magiche e di intelligenza animale esclusi gli insetti, gli umani e i semi-umani, ma inclusi i mammiferi, i rettili, gli anfibi, eccetera. Il druido può scegliere uno o più animali conosciuti, può evocare tipi specifici o tutto ciò che è presente nel raggio d'azione. I Dadi Vita totali degli animali evocati saranno uguali al livello del druido. Considerate i piccoli animali normali (rane, topi, piccoli uccelli) come 1/10 di Dado Vita ciascuno. Gli animali evocati giungono con la loro velocità di movimento più alta e capiscono il linguaggio del druido durante l'effetto dell'incantesimo. Gli animali sono amichevoli e aiutano il druido al limite delle loro possibilità. Se viene ferito in qualche modo, un animale evocato va via e non è più soggetto agli effetti dell'incantesimo. Se il druido viene attaccato, l'animale attacca immediatamente l'avversario, andando via solo se fallisce un controllo sul morale. Questo incantesimo può essere usato per calmare animali ostili incontrati.

Porta Vegetale

Raggio d'Azione: 0 (solo il druido)

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: apre un sentiero nella vegetazione

Per tutta la durata dell'incantesimo, nessun ammasso vegetale, per folto che sia, può impedire il passaggio del druido. Perfino gli alberi si piegano, o si aprono magicamente, per farlo passare. Nessun altro essere vivente può usufruire del passaggio, ma il druido può attraversare tali barriere con tutto l'equipaggiamento.

Si noti che, dopo aver pronunciato l'incantesimo, il druido può nascondersi dentro un grosso albero (fin quando è dentro, però, non può vedere ciò che accade fuori).

Protezione dai Fulmini

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: Protegge dagli attacchi elettrici

Chi è soggetto all'incantesimo è immune ad un certo ammontare di danni da elettricità. L'ammontare dipende dal livello del druido, in ragione di 1 dado di danni per livello. Così, un druido di 20° livello può essere protetto contro due incantesimi del tipo Evocare fulmini completi (8 dadi di danni ciascuno) più metà di un terzo attacco. I rimanenti danni si calcolano normalmente. Nell'esempio appena fatto il druido avrebbe subito 4-24 Punti Ferita, riducibili della metà con un positivo Tiro Salvezza.



INCANTESIMI DEL 5° LIVELLO

BARRIERA ANTI PIANTE

Raggio d'Azione: 0 (solo il druido)

Durata: 1 round per livello del druido

Effetto: Barriera personale che blocca i vegetali

L'incantesimo crea una barriera invisibile attorno al druido (a meno di 2 cm dal corpo), capace di bloccare gli attacchi dei vegetali e dei mostri vegetali, proteggendolo completamente da eventuali danni. Se il druido passa attraverso ammassi vegetali normali, ma folti, mentre è in tal modo protetto, crea un varco, che può essere attraversato anche da altri. Mentre è protetto, il druido può attaccare le piante solo con la magia. Le piante, infatti, sono protette dagli attacchi fisici del druido allo stesso modo in cui egli è protetto da loro.

CONTROLLO DEI VENTI

Raggio d'Azione: 3 metri di raggio per livello del druido

Durata: 1 turno per livello del druido

Effetto: È in grado di placare, o scatenare, i venti.

Con questo incantesimo, il druido può controllare le masse d'aria entro il limite d'efficacia, rafforzando il vento fino alla forza di un tornado o acquietandolo fino a farlo cadere del tutto. Per far cambiare radicalmente l'intensità del vento (per esempio, da calma assoluta a tornado) il druido deve concentrarsi per un turno completo. L'effetto può essere facilmente contrastato da chiunque sia di livello superiore al druido e faccia uso del medesimo incantesimo. La zona d'effetto si sposta col druido.

Se viene usato contro un essere composto di aria (ad esempio un elementale), la vittima può ricorrere ad un Tiro Salvezza contro Incantesimi. Se fallisce, il druido può uccidere l'essere o tenerlo sotto controllo usando in modo appropriato la forza del vento. L'essere continua ad obbedire fintanto che il druido mantiene la concentrazione. Se la concentrazione viene interrotta, l'essere lo attacca (in modo identico al controllo degli elementali).

DISSOLUZIONE*

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: 3-18 giorni

Effetto: Scioglie un'area di 270 mq

Praticamente identico all'incantesimo omonimo del mago, Dissoluzione cambia un blocco di roccia o di terreno (ma non una costruzione) in un cumulo di fango.

Viene colpita un'area di 3 metri di profondità o di spessore e l'effetto può raggiungere un'area di 270 metri quadrati di superficie. Il druido può scegliere l'esatta larghezza e lunghezza (6x45, 9x30, ecc.), ma l'intera area su cui agire deve trovarsi al massimo a 72 metri di distanza. Le creature che si muovono nel fango vengono rallentate del 10% della loro massima velocità di spostamento e possono bloccarsi.

INVERSO: INDURIRE

Cambia lo stesso volume di fango in roccia, ma in modo permanente. Una creatura che si trova nel fango può effettuare un Tiro Salvezza contro incantesimi per evitare di rimanere intrappolata.

PASSA PIANTA

Raggio d'Azione: 0 (solo il druido)

Durata: Istantanea

Effetto: Teletrasporto a breve distanza

Il druido, facendo ricorso al presente incantesimo, può penetrare in un albero, grande a sufficienza per contenerlo, teletrasportarsi e riemergere, immediatamente, da un albero della stessa specie. La distanza del teletrasporto è in funzione della specie di albero, come indicato nella seguente tabella:

Quercia	550 metri
Frassino, olmo, tiglio, tasso	330 metri
Alberi sempreverdi	220 metri
Altri alberi	270 metri



INCANTESIMI DEL 6° LIVELLO

BARRIERA ANTI ANIMALI

Raggio d'Azione: 0 (solo il druido)

Durata: 1 turno per ogni livello del druido

Effetto: Crea una barriera personale che blocca gli animali

L'incantesimo crea intorno al druido (a meno di 2 cm dal corpo) una barriera invisibile, capace di bloccare gli attacchi degli animali, normali e giganteschi, degli insetti e di tutti gli altri esseri non fantastici, con intelligenza di tipo animale. Il druido, finché è in tal modo protetto, può attaccare gli animali solo con la magia. Gli animali, infatti, sono protetti dagli attacchi fisici portati dal druido allo stesso modo in cui egli è protetto da loro.

EVOCARE TEMPO ATMOSFERICO

Raggio d'Azione: 8 km o più

Durata: 6 turni per livello del druido

Effetto: Richiama le condizioni atmosferiche evocate nel luogo dove si trova il druido

Con questo incantesimo il druido può evocare un tipo di condizione atmosferica che sa esistere nelle sue vicinanze, ma non ne possiede il controllo. Solo i druidi dal 25° livello in su possono evocare uragani, ondate di calore, ecc.. Fino al 15° livello la distanza massima tra il druido e la condizione atmosferica evocata è pari a 8 km, oltre il 15° si aggiungono 1,5 km per ogni livello superiore. Un druido del 20° livello può lanciare Evocare tempo atmosferico fino ad un massimo di 15,5 km.

SMUOVI LEGNO

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: Un turno per livello del druido

Effetto: Spinge via tutti gli oggetti di legno

Questo incantesimo crea un'onda di forza invisibile lunga 36 metri e larga 18. Il suo punto centrale può essere creato in qualunque punto entro 9 metri dal druido. Questa onda di forza si sposta immediatamente in una direzione orizzontale, come specificato dal druido, alla velocità di 3 metri per round.

Se si desidera, il muro di forza può essere fermato in qualunque momento, ma non può più essere spostato.

Tutti gli oggetti in legno toccati dall'onda di forza restano intrappolati e vengono trascinati via.

L'onda di forza continua a spostarsi fino alla distanza di 72 metri e quindi si ferma per tutta la durata dell'incantesimo.

Gli oggetti catturati dall'onda non vengono danneggiati, ma le armi in legno (archi, balestre leggere, ecc.) e gli oggetti magici (bacchette, bastoni, ecc.) non possono essere usati fino al termine dell'incantesimo.

Una volta creata, l'onda di forza non richiede concentrazione. Tuttavia, il druido può farla svanire prima della fine dell'incantesimo concentrandosi per un round.

Questo incantesimo risulta molto utile in combattimenti contro gruppi di arcieri e avventurieri che si spostano in nave. Tuttavia, Smuovi legno non sposta costruzioni permanenti (come edifici) o altri oggetti ben saldi (come gli alberi).





Trasporto via Piante

Raggio d'Azione: Infinito

Durata: Istantanea

Effetto: Teletrasporto a lunga distanza

L'incantesimo può essere usato al massimo una volta al giorno. Il druido deve trovarsi accanto ad una pianta (di qualsiasi grandezza) e deve indicare un luogo in generale o una specifica pianta a qualunque distanza. Dopo aver pronunciato l'incantesimo, entra per magia nella pianta vicina ed emerge da quella indicata come destinazione (se non è stata indicata, occorre stabilirlo casualmente). Non c'è limite alla distanza tra le due piante, ma devono essere entrambe vive e nella stessa Dimensione. Se una delle due piante è morta, l'incantesimo non funziona. Il druido appare istantaneamente nel luogo indicato e può portare con sé altri due esseri viventi.



Incantesimi del 7º Livello

Controllo del Tempo Atmosferico

Raggio d'Azione: 0 (solo il druido)

Durata: Finché mantiene la concentrazione

Effetto: Le condizioni atmosferiche entro 220 metri

Questo incantesimo consente al druido di controllare le condizioni atmosferiche nell'area a lui circostante (fino a 220 metri di distanza), scegliendone il tipo. È efficace solo all'aria aperta, ed il tempo così creato ha effetto su tutti gli esseri viventi dentro la zona (compreso il druido). Gli effetti continuano finché il druido resta immobile, concentrandosi. Se si muove (ad esempio: se è a bordo di un'imbarcazione) si spostano con lui. I tipi sono i più vari, ma si possono ricondurre ai seguenti:

Pioggia: tutti i tiri per colpire dei proiettili subiscono una penalità di -2. Dopo tre turni, la superficie del terreno si copre di fango, dimezzando la normale velocità di movimento.

Neve: la visibilità si riduce a 6 metri e la velocità di movimento è dimezzata. La superficie di fiumi e ruscelli può ricoprirsi di uno strato di ghiaccio. Quando la neve si scioglie, il terreno resta coperto di fango e si continua ad applicare la suddetta penalità al movimento.

Nebbia: visibilità: 6 metri. Velocità di movimento: 1/2 del normale. Chi è circondato di nebbia può perdersi e procedere nella direzione sbagliata.

Bel tempo: annulla il brutto tempo (pioggia, neve, nebbia), ma non gli effetti secondari (ad esempio: il fango).

Gran secco: la velocità di movimento è dimezzata. Si asciuga l'umidità in eccesso (pioggia, neve, roccia trasformata in fango, ecc.).

Vento intenso: non si possono usare proiettili, né volare. La velocità di movimento è dimezzata. Sul mare aumenta del 50% la velocità delle imbarcazioni a vela. Nei deserti si creano tempeste di sabbia, che dimezzano il movimento e riducono la visibilità a 6 metri.

Tornado: si crea una tromba d'aria, sotto il controllo del druido, che attacca e si sposta come fosse un Elementale dell'Aria con 12 DV. In mare il tornado dà origine ad una tempesta o una tromba marina.

Evocare Elementale

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: 6 turni

Effetto: Evoca un elementale di 16 DV

Questo incantesimo consente al druido di evocare un qualunque elementale. In un giorno, è possibile evocare un solo elementale per tipo (aria, terra, fuoco, acqua). L'elementale capisce i comandi pronunciati dal druido e svolge i compiti assegnatigli sempre che rientrino nei suoi poteri. A differenza del simile incantesimo dei maghi, la concentrazione non è necessaria per controllare la creatura. L'elementale può essere rimandato alla sua dimensione su comando del druido, o lanciando Dissolfi Magie.

Metallo in Legno

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Permanente

Effetto: Trasforma il metallo in legno morto

L'incantesimo può trasformare in legno qualsiasi oggetto metallico. Per ogni livello del druido può essere trasformato l'equivalente di 50 mon. Gli oggetti magici metallici hanno 90 probabilità su 100 di resistere all'incantesimo. Le armature trasformate in legno cadono in terra e le armi diventano semplici bastoni privi di proprietà magiche.

Morte Volante

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 1 round per livello del druido

Effetto: Crea uno sciamme di insetti di 6x6 metri

L'incantesimo crea un enorme sciamme composto da 1.000 insetti, che appare ovunque entro 36 metri dal druido (a sua discrezione). Essi riempiono un'area di almeno 36 metri quadrati, ma può essere ordinato loro di disporsi su un'area anche tripla.

Lo sciamme si sposta di 18 metri per turno (6 per round) se si trova, anche solo in parte, entro 36 metri dal druido. Lo sciamme svanisce al termine dell'incantesimo o quando si allontana ad oltre 36 metri dal druido. Gli insetti attaccano chiunque incontrino sul loro cammino.

Ogni gruppo di 10 insetti infligge 1 Punti Ferita senza possibilità di Tiro Salvezza, per un totale di 100 punti per round, anche contro una sola vittima. I normali attacchi (ad esempio l'uso del fuoco) non sono in grado di intaccare la compattezza dello sciamme e perfino un incantesimo Palla di Fuoco può uccidere al massimo 100 insetti (riducendone in proporzione i danni). Lo sciamme può essere annientato dall'incantesimo Dissolfi Magie (con le normali probabilità di successo), ma è in grado di penetrare lo schermo creato dall'incantesimo protezione del male e anche di superare, senza dover ridurre la propria velocità, la maggior parte degli ostacoli più comuni.

GUERRIERO

Il guerriero è un umano che si è dedicato alla pratica delle armi. I guerrieri possiedono di solito una forza maggiore di quella delle altre classi di personaggi. Sono in grado di colpire i mostri con precisione (quindi più spesso) ed infliggono loro maggiori danni.

Nelle partite di D&D, i guerrieri proteggono i personaggi più deboli. Un gruppo composto di soli guerrieri probabilmente sopravvivrebbe alla maggior parte delle avventure nei "Dungeon". Perfino nelle situazioni dove la magia sembrerebbe a prima vista indispensabile. Ogni gruppo di esploratori deve dunque contenere almeno uno o due guerrieri.

In molte situazioni di gioco è necessaria la forza fisica. Per esempio, una porta può essere bloccata o un grosso macigno può ostacolare il cammino del gruppo; un forte guerriero è spesso in grado di risolvere questi problemi. Indubbiamente anche la magia può servire ma, in D&D, l'uso della magia è limitato, mentre un guerriero può ricorrere alla forza quante volte desidera.

Il vostro guerriero sarebbe probabilmente capace di sopravvivere anche esplorando un "Dungeon" da solo. Le altre classi di personaggi non sono così autosufficienti come quella dei guerrieri. I maghi e i ladri, infatti, sono molto deboli, e, sebbene possano indossare qualunque tipo di armatura, anche i chierici, per altri versi, sono limitati.

Nelle avventure di gruppo, il vostro guerriero starà sempre in prima fila. Se ci sono 3 o 4 guerrieri, uno dovrà mettersi in retroguardia, nel caso che un mostro tentasse di cogliervi alle spalle. Quando vi capita un combattimento non state timorosi di gettarvi nella mischia: il vostro guerriero è più adatto (cioè "meglio equipaggiato") ad affrontarla di qualsiasi altro personaggio.

Se un gruppo viene colto di sorpresa, i mostri possono ferire i personaggi ancor prima che essi abbiano la possibilità di reagire. I guerrieri hanno maggiori probabilità di sopravvivere a questi attacchi improvvisi, poiché possiedono un maggior numero di Punti Ferita.

Inoltre il guerriero sarà il più esperto dei personaggi nel maneggiaggio delle armi. I guerrieri, spesso, vanno alla ricerca di pozioni magiche guaritrici, dal momento che di solito restano feriti negli scontri. Anche le armi magiche sono molto apprezzate da essi, perché aggiungono un bonus ai tiri per colpire e per infliggere ferite agli avversari. I guerrieri possono progredire fino al 36° livello. Il loro rapido progredire, sia nelle abilità di combattimento che nella quantità dei Punti Ferita, ne fa dei leader naturali per tutti gli insediamenti umani.



I guerrieri di alto livello, di solito, passano il tempo ad addestrare o guidare i loro soldati, a ripulire le terre selvagge dai mostri e ad esplorare gli insediamenti umani. Se dispongono di denaro sufficiente, possono costruirsi un castello, a prescindere dal livello che hanno raggiunto. Quando un guerriero raggiunge il livello del titolo (9°) può essere scelto e nominato barone (o baronessa se il personaggio è femminile).

Requisito primario

Il requisito primario dei guerrieri è la forza. Se il guerriero ha un punteggio di forza uguale o maggiore di 13, il personaggio riceve un bonus del 5% sui punti esperienza acquisiti in ogni avventura; se tale valore raggiunge o supera 16 il bonus applicato sarà il 10%.

I Dadi Vita

Usate il dado a 8 facce (d8) per stabilire i Punti Ferita dei guerrieri. Ogni guerriero inizia con un numero di Punti Ferita oscillante da 1 a 8 (più il bonus derivante dalla Costituzione) e guadagna 1d8 di ulteriori Punti Ferita (più il detto bonus) per ogni incremento di livello di esperienza fino al 9°. Dal 10 in poi non si applicano più le modifiche relative alla Costituzione e si guadagnano 2 Punti Ferita per livello. Il livello massimo raggiungibile è il 36°.

Armature

I guerrieri possono indossare qualsiasi tipo di armatura ed usare lo scudo.

Armi

I guerrieri possono usare qualsiasi genere di arma.

Abilità speciali

I guerrieri non hanno bisogno di abilità speciali per sopravvivere. La loro grande forza, il numero elevato di Punti Ferita, le robuste armature e le molte armi, li rendono una classe di personaggi molto potente! I guerrieri dispongono comunque di tecniche di combattimento peculiari della loro classe, alla stregua delle abilità speciali delle altre classi.

Combattimento a cavallo con la lancia

Quando combattono a cavallo, molti guerrieri usano la "lancia" da cavaliere. Se il cavallo, prima di portare l'attacco del guerriero percorre al galoppo almeno 20 m la lancia infligge un numero doppio di danni. Se non c'è spazio sufficiente per caricare, la lancia può essere adoperata normalmente infliggendo il consueto numero di Punti Ferita. Le altre classi di umani non possono adoperare con efficacia la lancia. Le lance magiche e quelle con la punta d'argento sono molto rare.

Combattimento appiedato con la lancia

Oltre alle altre armi, molti guerrieri dispongono anche di una lancia da fanteria. Il guerriero può "preparare la lancia" se il mostro che lo attacca corre verso di lui (per 6 m all'interno, o per 20 m all'esterno). Ciò significa che blocca la lancia contro il terreno inclinando la punta verso il nemico per difendersi dall'attacco. Se il guerriero è a cavallo, ovviamente, non può "preparare la lancia". Se la carica del mostro avviene a sorpresa, non c'è tempo per effettuare questa preparazione. Se la lancia "preparata" colpisce infliggerà un



Esperienza del Guerriero

Livello	PX
1	0
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	16.000
6	32.000
7	64.000
8	120.000
9	240.000
10	360.000
11	480.000
12	600.000
13	720.000
14	840.000
15	960.000
16	1.080.000
17	1.200.000
18	1.320.000
19	1.440.000
20	1.560.000
21	1.680.000
22	1.800.000
23	1.920.000
24	2.040.000
25	2.160.000
26	2.280.000
27	2.400.000
28	2.520.000
29	2.640.000
30	2.760.000
31	2.880.000
32	3.000.000
33	3.120.000
34	3.240.000
35	3.360.000
36	3.480.000



numero doppio di Punti Ferita. Ma attenti, in queste circostanze, anche l'attacco del mostro, quando carica, infligge un numero doppio di Punti Ferita, se l'attacco ha successo.

Opzioni di combattimento dei guerrieri

Solo i personaggi di seguito indicati possono utilizzare le manovre opzionali di combattimento:

1. Qualsiasi guerriero errante, che sia assunto allo status di Paladino, Vendicatore o Cavaliere.
2. Qualsiasi guerriero possessore di territori che abbia giurato fedeltà ad un governante.
3. Qualsiasi personaggio semi-umano che ottenga lo status di Cavaliere, in seno al suo Clan, oppure esternamente ad esso.

Le altre classi umane (compresi i guerrieri che non abbiano conseguito gli status suddetti) non possono utilizzarle, poiché richiedono uno studio approfondito dell'arte del combattimento corpo a corpo, consentito soltanto ai Cavalieri, ai Vendicatori ed ai Paladini.

Attacchi multipli

I guerrieri acquisiscono questa abilità al raggiungimento del 12° livello. I semi-umani quando raggiungono un certo ammontare di PX (indicato nella descrizione delle rispettive classi). Al raggiungimento del 24° livello, può effettuare 3 attacchi; ed addirittura 4 quando raggiunge il 36° livello. Ciò, ovviamente, in circostanze ideali, ed il personaggio può muoversi e compiere altre azioni, invece di sferrare l'attacco extra.

Schiantare

Se il personaggio ricorre a questa opportunità, perde automaticamente l'iniziativa ed il tiro per colpire subisce una penalità di -5. Se colpisce, però, ai danni che infligge con l'arma si aggiunge tutto il suo punteggio di Forza, e, se applicabili, eventuali bonus derivanti dalla magia e dalla Forza stessa.

Parare

Il personaggio non attacca ma para con l'arma gli attacchi avversari, che subiscono una penalità di -4 al tiro per colpire. Tale penalità la si applica anche ai proiettili scagliati con le mani, ma non a quelli scagliati con appositi meccanismi.

Disarmare

La presente abilità può essere usata solo contro avversari dotati di vere armi, non contro quei mostri le cui "armi" (artigli, fauci, ecc.) siano parte integrante del corpo. Se l'attacco ha successo, non si infliggono danni. La vittima, però, deve tirare 1d20, aggiungendo al risultato il bonus per la Destrezza dell'attaccante, e sottraendo il proprio. Viene disarmato se il totale, come sopra calcolato, è maggiore della sua Destrezza. A questo punto, la vittima può estrarre un'altra arma (perdendo in tal caso l'iniziativa nel round successivo) oppure tentare di recuperare l'arma caduta (vedi sotto). Per recuperare l'arma, deve ritirarsi.

NOTA: in molte situazioni può essere impossibile recuperare l'arma (perché scivola lungo un pendio, viene raccolta dagli avversari, ecc.).

Guerrieri di alto livello

Un guerriero con denaro a sufficienza può costruirsi una casa o un castello, prima di raggiungere il 9° livello. Sebbene questa dimora non ha mansioni ufficiali, anche se si tratta di un castello il personaggio non è un regnante



o un nobile. Quando un guerriero raggiunge il livello del titolo (9°), il personaggio, in relazione alle sue grandi abilità e reputazione, diventa un/una Signore/a. Questo status all'interno della sua comunità non è automaticamente formalizzato; sarà il DM a decidere come e quando avverrà il riconoscimento ufficiale del titolo da parte delle autorità locali.

Quando un guerriero raggiunge il livello del titolo deve scegliere se intende essere un "Guerriero possidente" (Signore di una regione) o un "Guerriero errante" (senza responsabilità speciali all'interno della nazione). Attenzione a non farsi confondere dai nomi, il "possidente" può comunque dedicare una certa porzione del suo tempo viaggiando (e compiendo avventure) così come l'"errante" può costruirsi una casa (ma non governare terre) e risiedervi.

Se decide di governare

La maggior parte dei governanti di "possedimenti" (cioè territori posseduti da qualcuno) sono guerrieri. L'arte del combattere è fondamentale nel mondo di D&D, ed i guerrieri professionisti, di solito, vivono più a lungo di altri personaggi. I guerrieri che diventano governanti subiscono minori limitazioni delle altre classi di personaggi. Possono restare indipendenti, o giurare fedeltà ad altri governanti. Il DM vi dirà qual è il sistema di governo in vigore nella sua campagna, e cosa il personaggio deve fare per ottenere un territorio o governarlo come un possedimento.

Se decide di viaggiare

Il titolo di "Guerrieri erranti", le loro abilità speciali, e così via, dipendono dal loro Allineamento Morale.

Il Paladino

Il guerriero legale è detto Cavaliere. Se vuole diventare paladino gode i privilegi e subisce le limitazioni di seguito indicate:

1. Deve giurare fedeltà (un legame di servizio) ad una chiesa Legale. Per essere accettato come Paladino della chiesa deve essere perlomeno di 9° livello. In seguito, può essere richiamato dai gerarchi della chiesa in qualsiasi momento, e deve eseguire i loro ordini, se il servizio gli viene chiesto per la gloria del suo dio (l'Immortale della chiesa).
2. Il Paladino, con la semplice concentrazione, può individuare il male una volta per round (come l'incantesimo dei chierici; distanza massima: 36 metri).
3. Se la sua Saggezza è pari almeno a 13 punti, può pronunciare incantesimi, come se fosse un chierico di livello pari ad un terzo (arrotondato per difetto) del suo livello reale. Se il punteggio della Saggezza è inferiore, può essere ugualmente un Paladino, ma non può pronunciare incantesimi. Per esempio, un Paladino di 17° livello può pronunciare incantesimi come un chierico di 5° livello. Il Paladino impara l'arte della meditazione e della pronuncia degli incantesimi dai chierici appartenenti alla sua stessa chiesa, i quali, per tali servigi, rifiutano qualsiasi offerta di compenso o pagamento.
4. Il Paladino può Scacciare i Non-morti, come se fosse un chierico di livello pari ad un terzo (arrotondato per difetto) del suo livello reale.
5. Può avere un numero di seguaci e scudieri non maggiore del suo livello come chierico.
6. Deve assistere chiunque gli chieda aiuto, con due eccezioni: non deve aiutare il Male, e può dare solo un aiuto limitato (fornendo comunque una spiegazione) quando è in missione per un'autorità superiore (quando è impegnato in una Sacra Ricerca, o al servizio di un Duca, ecc.). Il concetto di "aiuto" non comporta donazioni di denaro o altri oggetti, ma è solo un servizio limitato nel tempo.

Il Cavaliere

Il guerriero errante Neutral può diventare Cavaliere. A tal fine, deve giurare fedeltà ad un regnante (un Principe, un Re o un Imperatore). In cambio, viene proclamato Cavaliere dal regnante, il quale, a sua volta, diviene il Signore del Cavaliere. Anche i guerrieri Legali e Caotici possono diventare Cavalieri, se non hanno i requisiti per essere Paladini o Vendicatori, o decidono di non esserlo. Al Cavaliere, la specie più comune di guerrieri erranti, si applicano le seguenti regole:

1. Se viene richiamato dal suo Signore, deve accorrere nel più breve tempo possibile, ed eseguire gli ordini che gli vengono impartiti.
2. Se rifiuta di obbedire al suo Signore, o giura



Tiri Salvezza del Guerriero

Livello	Uomo Comune	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
Raggio della Morte, Veleno	14	12	10	8	6	6	5	5	4	4	3	3	2
Bacchette Magiche	15	13	11	9	7	6	6	5	5	4	4	3	2
Petrificazione o Paralisi	16	14	12	10	8	7	6	6	5	5	4	3	2
Soffio del Drago	17	15	13	11	9	8	7	6	5	4	3	2	2
Incantesimi, Verga, Bastone Magico	17	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2

THAC0 del Guerriero

1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36
19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	2	2

fedeltà ad un altro, perde automaticamente 3 livelli di esperienza (il DM può aumentare detta pena se lo ritiene necessario; il Signore precedente può perfino ordinare che il traditore sia ucciso. Inoltre, si diffondono voci e dicerie sul “Cavaliere traditore”, che possono pregiudicare il futuro del personaggio). Se il Signore muore, il Cavaliere è libero di sceglierne un altro. Ai Cavalieri più leali, che giurano fedeltà al successore del defunto, possono essere attribuiti ulteriori benefici (terre, ricchezze, ecc.). Il Cavaliere può chiedere al Signore di essere liberato dal vincolo d'onore senza rancore. Si tratta, comunque, di un evento raro, e raramente i Signori vi acconsentono. Il Cavaliere potrebbe essere quanto meno bandito dal regno, e spogliato di tutti i suoi possedimenti.

3. Il Cavaliere può far visita ad ogni castello, in qualsiasi territorio, e chiedere che gli venga offerta la Sacra Ospitalità. Il padrone del castello deve, per tradizione, ospitare e sfamare il Cavaliere per almeno tre giorni. In questo periodo non può essere attaccato, né sfidato. Non occorre che gli sia dimostrata amicizia, ma la Sacra Ospitalità non può essere rifiutata. Questa usanza è pressoché universale.

4. Il Cavaliere deve rispondere quando viene proclamato il Richiamo alle armi (che invita tutti i Cavalieri a battersi per la giustizia). La dichiarazione può essere emanata solo dal governante (Podestà) di una grande città, o di un territorio (di titolo pari almeno ad Arciduca), attraverso il quale stia transitando il Cavaliere. Al risuono del Richiamo alle armi, il Cavaliere deve raggiungere nel più breve tempo il castello del governante del territorio, e combattere ai suoi ordini. Non si tratta, però, di un servizio gratuito. Se infatti il Cavaliere ne fa richiesta (ma non è obbligato a farlo), il governante che ha diffuso il Richiamo deve garantirgli una ricompensa. Questa usanza ha due importanti eccezioni. Anzitutto, non è riconosciuta nei territori non civilizzati. Inoltre, il Cavaliere può non rispondere all'appello se si trova in un territorio dichiaratamente ostile al suo Signore. In tal caso, infatti, il Cavaliere potrebbe essere riconosciuto come nemico, e può essere in grave pericolo quando risuona il Richiamo alle Armi.



Il Vendicatore

Il guerriero errante Caotico può diventare Vendicatore, nel modo seguente, altrimenti può diventare Cavaliere:

1. Il guerriero deve stringere un patto d'alleanza con una chiesa Caotica. Non si tratta di un vero e proprio giuramento di fedeltà, ma di un semplice accordo, che la chiesa, peraltro, può rifiutare. Se la chiesa accetta, i suoi capi possono richiamare il Vendicatore in ogni momento ed egli deve obbedire ai loro ordini. Se non ubbidisce, perde ogni beneficio connesso allo status di Vendicatore. In seguito, però, può diventare di nuovo Vendicatore, accordandosi con un'altra chiesa.

2. Il Vendicatore, con la semplice concentrazione, può individuare il Male una volta per round (come l'incantesimo dei chierici; distanza massima 36 metri).

3. Se la sua Saggezza è pari almeno a 13 punti, può pronunciare incantesimi, come se fosse un chierico di livello pari ad un terzo (arrotondato per difetto) del suo livello normale. Se il punteggio della Saggezza è inferiore, può essere ugualmente un Vendicatore, ma non può pronunciare incantesimi. Per esempio, un Vendicatore di 20° livello può pronunciare incantesimi come un chierico di 6° livello. Il Vendicatore impara l'arte della meditazione e della pronuncia degli incantesimi dai chierici della chiesa

cui appartiene ma deve pagare per il servizio resogli a discrezione del DM; si consiglia un pagamento di 10.000 mo per ogni livello di incantesimo imparato).

4. Il Vendicatore può Scacciare i Non-morti, come se fosse un chierico di livello pari ad un terzo del suo livello reale. Ma con un'importante differenza. Può infatti decidere di assumere il controllo dei Non-morti, quando invece potrebbe "Scacciari" o "Distruggerli". Il controllo in tal modo ottenuto ha la durata di 1 turno per ogni livello del Vendicatore. I Non-morti controllati si comportano come se fossero oggetto dell'incantesimo dello charme, ed obbediscono al Vendicatore come se fossero suoi alleati. Il controllo, però, sparisce, e non può essere rinnovato, se, mentre è in atto, un chierico Scaccia o Distrugge i Non-morti che ne sono oggetto. Se la durata del controllo termina senza incidenti, i Non-morti scappano (come se fossero stati Scacciati).

5. Il Vendicatore non può avere seguaci o scudieri umani o semi-umani. Può cercare, però, di persuadere i mostri di Allineamento Morale Caotico. Infatti, se un essere Caotico non è immediatamente ostile, il Vendicatore può offrirgli cibo o ricchezze, accompagnando l'offerta con gesti (o parole) di amicizia. Se ciò non riesce, lo stesso risultato può essere conseguito con una minaccia, o un combattimento, che costringa il mostro ad arrendersi. Se il Tiro di Reazione indica "Amicizia", il mostro viene persuaso a seguire il Vendicatore ed obbedire ai suoi ordini. Tale effetto ha la medesima durata dell'incantesimo dello Charme, e, una volta esaurito, non può essere rinnovato.

6. Il Vendicatore può visitare qualsiasi castello, rovina o Dungeon notoriamente governato da un personaggio, o un mostro intelligente, Caotico e, servendosi della lingua dell'Allineamento Morale, richiedere la Sacra Ospitalità (vedi punto 3 del paragrafo sui Cavalieri). Può inoltre parlare normalmente con i governanti di diverso Allineamento Morale. Se il Tiro di Reazione è positivo, può ingannarli e farsi passare per un normale Cavaliere, ottenendo così la Sacra Ospitalità (se il suo vero status non sia stato in qualche modo scoperto dai governanti, con la magia o in altro modo).

Ladro Il ladro è un personaggio specializzato in raggi e maneggi furtivi, abilissimo nello scassinare serrature e nel rimuovere trappole. I ladri sono i soli personaggi che possano aprire i lucchetti e scoprire le trappole senza l'aiuto della magia. Ed infine, come dice il nome stesso, i ladri rubano, anche se accade raramente che le vittime siano i membri del loro stesso gruppo. Infatti, se un ladro ruba ai suoi amici, essi non gli consentiranno più di partecipare ad un'avventura con loro! Nelle partite di D&D, tutti i ladri appartengono ad una organizzazione (talvolta chiamata "Corporazione"). In ogni città c'è una casa, detta "Palazzo della Corporazione", dove i ladri possono vivere e mangiare (pagando, logicamente). Ogni ladro apprende "le arti" (e cioè le capacità esclusive dei ladri, vedi più avanti, "Abilità Speciali") dai maestri della Corporazione. I ladri sono una normale componente della società di D&D, grazie alle loro abilità uniche, ma di solito non sono i benvenuti nelle zone più ricche della città! Durante le avventure, il vostro ladro cercherà di evitare i pericoli ogni volta che ciò sia possibile. Il compito specifico del ladro è usare le sue Abilità Speciali quando ve ne sia bisogno. Le capacità di un ladro possono essere usate e riusate quante volte si vuole. Per esempio, un mago può adoperare un incantesimo per aprire una serratura, ma l'incantesimo funziona una sola volta; un ladro invece può tentare di aprire serrature ogni volta che lo desideri. Quando si verifica un incontro con dei mostri, il vostro ladro cercherà attentamente di tenersi in seconda linea. Potrà tentare di aggirare un mostro, per rubargli il tesoro oppure per cercare di colpirlo alle spalle. Non dovete impegnarvi in corpo a corpo a meno che non ne siate costretti. Un ladro ha pochi Punti Ferita, ed anche se può indossare alcuni tipi di armature leggere, non riceve da queste una grande protezione. La maggior parte dei ladri ha un alto punteggio di Destrezza. Poiché questo è importante nell'uso delle armi da lancio, potrete imparare le regole relative e portare tali armi. Della spada o del pugnale ci sarà bisogno nelle situazioni in cui non potrete evitare il combattimento ravvicinato. Ogni gruppo di avventurieri avrebbe bisogno delle doti di un buon ladro. Il compito di restar vivo, agendo furtivamente e con ogni astuzia, invece che combattendo a viso aperto, può diventare un'eccitante sfida alle vostre abilità. A differenza degli altri personaggi i ladri non possono costruire né castelli né roccaforti. Però, una volta raggiunto il livello del titolo (9°), possono costruire un Nascondiglio (una casa fortificata in una città, una rete di cuni-



Armature

I ladri possono indossare solo le armature di cuoio e non possono usare lo scudo.

Armi

I ladri possono adoperare qualsiasi arma da lancio, ed ogni altra arma che si possa usare con una mano sola.

Abilità speciali

I ladri sanno come scassinare serrature, scoprire e rimuovere trappole, scalare pareti, muoversi silenziosamente, nascondersi nelle ombre, svuotare tasche e percepire rumori. Apprendono inoltre l'arte del "colpire alle spalle" e progredendo di livello imparano anche a "comprendere qualsiasi scritto" e "lanciare gli incantesimi dei maghi leggendoli dalle pergamene".

Abilità caratteristiche dei Ladri

Nella tabella delle abilità dei ladri, ogni numero indica la probabilità percentuale che il ladro riesca ad usare con successo quell'abilità speciale al suo livello. Il DM tirerà (d^6): se il risultato è minore o uguale alla percentuale indicata, il tentativo del ladro avrà avuto successo. Aspettate il momento opportuno per usare le abilità speciali, e, quando volete che il vostro ladro ne adoperi una, ditelo semplicemente al DM. Assicuratevi bene di aver

Requisito primario

Il requisito primario dei ladri è la Destrezza. Se un ladro ha un punteggio di Destrezza uguale o maggiore a 13 allora il personaggio otterrà un bonus del 5% sui punti esperienza in ogni avventura; se inoltre la sua Destrezza raggiunge o supera 16 allora tale bonus sarà pari a 10%.

I Dadi Vita

Usate il dado a quattro facce (d4) per determinare i Punti Ferita del ladro. Ogni ladro inizia il gioco con un numero di Punti Ferita variabile da 1 a 4 (più il bonus derivante dalla Costituzione, se c'è!) e poi guadagna 1d4 ulteriore (più il predetto bonus) per ogni livello di esperienza acquisito. Dal 10° livello (incluso) in poi non si applicano più le modifiche relative alla Costituzione e si guadagnano due Punti Ferita per livello. Il livello massimo raggiungibile è il 36°.



capito come funziona ognuna di esse. Il tentativo fallirà automaticamente se usate l'abilità in modo improprio. Per esempio: Un orco sta caricando il gruppo, e voi dite "Il mio ladro si nasconde nelle ombre ed estrae il pugnale". Il DM risponde: "l'orco nota il movimento e punta dritto sul vostro ladro!"

Nella tabella delle abilità dei ladri figurano anche percentuali di 100 o più: una serratura bloccata o estremamente complessa, una trappola ben nascosta, un muro scivoloso o un rumore molto flebile possono causare una penalità da applicare alle normali probabilità (-5%, -10%, -20%, eccetera). Se, dopo aver applicato queste penalità, le probabilità di successo rimangono uguali o superiori a 100%, portate a 99%, lasciando in tutti i casi 1 probabilità su cento di fallimento. Tuttavia, non modificate le probabilità di Muoversi in silenzio e Nascondersi nelle ombre, a meno che le azioni specifiche del ladro lo richiedano (cercare di muoversi in silenzio, ma rapidamente o cercare di nascondersi vicino a una torcia).

Scassinare serrature

Si può fare un solo tentativo per serratura, e soltanto se sono disponibili gli "arnesi da scasso". Il ladro non può provare di nuovo con quella stessa serratura finché non acquisisce un altro livello di esperienza.

Scoprire trappole

Si può tentare solo una volta per trappola. Se la trappola viene scoperta, il ladro può cercare di rimuoverla.

Rimuovere trappole

Si può tentare solo quando una trappola è stata scoperta. Inoltre lo si può tentare soltanto una volta per ogni trappola.

Scalare pareti

Si applica ad ogni superficie ripida, come le rupi perpendicolari, i muri, e così via. Le probabilità di successo sono buone, ma in caso di fallimento il ladro scivolerà a metà della scalata e cadrà. Il DM dovrà tirare per verificare il successo del tentativo solo una volta per ogni 33 metri di scalata. Quando fallisce, il ladro subisce da 1 a 6 (1d6) Punti Ferita per ogni 3 metri di caduta. Mentre un fallimento durante un tentativo di scalata di un muro alto 3 metri infliggerà 1 punto-ferita.

Muoversi silenziosamente

Al ladro sembrerà sempre di esserci riuscito! Comunque il DM saprà (basandosi sul tiro dei dadi percentuali) se il movimento del ladro è stato in realtà avvertito dai nemici, che possono reagire con le azioni più appropriate.

Nascondersi nelle ombre

Il ladro entra e rimane nell'ombra, anche ricorrendo a nascondigli. Mentre resta nascosto può muoversi, ma non attaccare. Il ladro sarà sempre convinto di aver avuto successo, ma solo il DM lo saprà con certezza.

Svuotare tasche

Può essere rischioso. Se il DM tira un numero maggiore del doppio delle probabilità di successo, il ladro non solo è scoperto dai vicini, ma è colto sul fatto dalla sua stessa vittima, che può reagire in modo "deciso" (e spesso lo fa!). Rispetto ai valori indicati in tabella relativi al livello del ladro per calcolare la reale probabilità di successo sottraete 5% per livello o DV della vittima. Esempio: un ladro di livello 32 cerca di svuotare le tasche a un mago di livello 26. Le probabilità sono di 175 (normale) meno 130 (5 per 26), ovvero 45%. Il ladro viene scoperto se il DM tira almeno 91 (1 più del doppio delle probabilità di successo).

Sentire rumori

Comprende sia origliare alle porte, che sentire i passi di mostri che si stanno avvicinando. Comunque, ci sono sempre troppi rumori, durante un combattimento, per sentire qualcosa di insolito.

Colpire alle spalle

Se un ladro riesce a strisciare alle spalle di una vittima, completamente inosservato, può colpirla alle spalle. Se al contrario la vittima designata lo vede, oppure viene in qualunque altro modo avvertita dell'avvicinarsi del ladro,

il colpo alle spalle non può essere effettuato, ma il ladro ha ancora la possibilità di attaccare normalmente. Quando colpisce alle spalle, il ladro ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire, e se quel bersaglio viene colpito, le ferite inflitte saranno raddoppiate. Quando non è in corso alcun combattimento, un tentativo di Colpire alle spalle può richiedere un lancio di dado sulla tabella Muoversi in silenzio. Sarà il DM ad effettuare tutti i tiri necessari.

Comprendere qualsiasi scritto

Quando raggiungono il 4° livello hanno l'80% di probabilità di leggere e comprendere qualsiasi scritto o lingua normale (compresi dei semplici codici segreti, le lingue morte, le mappe dei tesori, e così via, esclusi gli scritti magici). Se il tentativo di interpretare un brano scritto fallisce, il ladro deve riuscire a progredire almeno di un altro livello d'esperienza, prima di poter tentare di nuovo.

Lanciare gli incantesimi dei maghi

Quando raggiungono il 10° livello acquisiscono la capacità di lanciare gli incantesimi dei maghi, ma solo leggendoli dalle pergamene. In questi casi, però, c'è sempre un 10% di probabilità che l'incantesimo faccia "ci-lecca", creando un risultato inatteso, a causa della non perfetta comprensione che i ladri hanno delle lingue e degli scritti magici. Ricordate inoltre, che questa abilità si limita alle pergamene già esistenti. I ladri non possono scrivere nuove pergamene.



Esperienza e Abilità Speciali del Ladro

Livello	XP	Scassinare serrature	Scoprire trappole	Rimuovere trappole	Scalare pareti	Muoversi in silenzio nelle ombre	Nascondersi nelle ombre	Svuotare tasche *	Sentire rumori
1	0	15	10	10	87	20	10	20	30
2	1.200	20	15	15	88	25	15	25	35
3	2.400	25	20	20	89	30	20	30	40
4	4.800	30	25	25	90	35	24	35	45
5	9.600	35	30	30	91	40	28	40	50
6	20.000	40	35	34	92	44	32	45	54
7	40.000	45	40	38	93	48	35	50	58
8	80.000	50	45	42	94	52	38	55	62
9	160.000	54	50	46	95	55	41	60	66
10	280.000	58	54	50	96	58	44	65	70
11	400.000	62	58	54	97	61	47	70	74
12	520.000	66	62	58	98	64	50	75	78
13	640.000	69	66	61	99	66	53	80	81
14	760.000	72	70	64	100	68	56	85	84
15	880.000	75	73	67	101	70	58	90	87
16	1.000.000	78	76	70	102	72	60	95	90
17	1.120.000	81	80	73	103	74	62	100	92
18	1.240.000	84	83	76	104	76	64	105	94
19	1.360.000	86	86	79	105	78	66	110	96
20	1.480.000	88	89	82	106	80	68	115	98
21	1.600.000	90	92	85	107	82	70	120	100
22	1.720.000	92	94	88	108	84	72	125	102
23	1.840.000	94	96	91	109	86	74	130	104
24	1.960.000	96	98	94	110	88	76	135	106
25	2.080.000	98	99	97	111	89	78	140	108
26	2.200.000	100	100	100	112	90	80	145	110
27	2.320.000	102	101	103	113	91	82	150	112
28	2.440.000	104	102	106	114	92	84	155	114
29	2.560.000	106	103	109	115	93	86	160	116
30	2.680.000	108	104	112	116	94	88	165	118
31	2.800.000	110	105	115	117	95	90	170	120
32	2.920.000	112	106	118	118	96	92	175	122
33	3.040.000	114	107	121	118	97	94	180	124
34	3.160.000	116	108	124	119	98	96	185	126
35	3.280.000	118	109	127	119	99	98	190	128
36	3.400.000	120	110	130	120	100	100	195	130

(*) Sottrarre il 5% per ogni livello o dado vita della vittima.

Tiri Salvezza del Ladro

Livello	1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Raggio della Morte, Veleno	13	11	9	7	5	4	3	2	2
Bacchette Magiche	14	12	10	8	6	5	4	3	2
Pietrificazione o Paralisi	13	11	9	7	5	4	3	2	2
Soffio del Drago	16	14	12	10	8	6	4	3	2
Incantesimi, Verga, Bastone Magico	15	13	11	9	7	5	4	3	2

THAC0 del Ladro

1-4	5-8	9-12	13-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-35	36
19	17	15	13	11	9	7	5	3	2

Ladri di alto livello

Come detto i ladri non possono costruire né castelli né roccaforti ma arrivati al livello del titolo devono comunque scegliere quale sarà il loro "stile" di vita.

Se decide di stabilirsi in città

Se il ladro vuole stabilirsi in una città, deve mettersi in contatto con la Corporazione dei Ladri. Questa lo aiuta a diventare Maestro della Gilda di un nuovo ramo della Corporazione (probabilmente in una città lontana, dove non c'è ancora una simile organizzazione) o lo invia ad occupare un posto vacante venutosi a creare in un ramo già

esistente. Il DM vi informa sul numero di ladri che vengono ad unirsi alla nuova Corporazione, e sull'organizzazione delle Corporazioni già esistenti. Le attività dei membri producono un utile e, ad un certo momento, il personaggio può richiedere di controllare un ramo più importante della Corporazione (ciò è consigliato quando raggiunge il 18° livello) e può aspirare a diventare un potentissimo dirigente della Direzione Generale della Corporazione. Per le avventure più difficili e rischiose c'è sempre bisogno di ladri ben preparati (cioè di alto livello) e il Maestro della Gilda è la figura cui gli avventurieri si rivolgono per assoldare la persona adat-

ta. Il Maestro della Gilda cui spetta in caso la scelta, può decidere di accompagnare gli avventurieri di persona, o affidare il compito ad uno o più membri della Corporazione.

Se decide di viaggiare

- I ladri itineranti sono detti Rogue.
- Il Rogue deve restare affiliato alla Corporazione e far visita ai capi di essa almeno una volta l'anno.
- Una volta diventato Rogue non può più aspirare al titolo di Maestro della Gilda di un ramo della Corporazione. Può però fondare un nuovo ramo di attività, col consenso del Gran Maestro della Gilda.
- Ha la possibilità (controllata dal DM una volta per settimana) di scoprire mappe di tesori e di venire a conoscenza di luoghi dove sono conservate enormi ricchezze.
- Può far visita a qualsiasi ramo della Corporazione dei Ladri per incontrarsi con il Maestro della Gilda. Può in tal modo raccogliere informazioni, notizie e dicerie. Se ha bisogno di aiuto, la Corporazione gli consente di assoldare, per breve tempo, altri ladri di basso livello.
- Nel bene o nel male, ben presto si diffondono notizie sul Rogue e sulle sue attività.





Mago Il mago è un personaggio umano completamente votato allo studio dei poteri di quelle arti arcane che vanno sotto il nome di "magia". I maghi ricercano gli incantesimi, li trascrivono nei loro libri e li studiano a fondo per poterli ricordare. Gli incantesimi propri dei maghi hanno una natura completamente differente da quelli dei chierici. I maghi, inoltre, non hanno grandi capacità di combattimento e cercheranno, quindi, di evitare gli scontri corpo a corpo.

Nelle partite di D&D, la magia è semplicemente una parte dell'azione del gioco. Il giocatore può tentare di immaginare come gli incantesimi dovrebbero essere realmente pronunciati, con il ricorso a vari e misteriosi ingredienti, ma non ha certo bisogno di possederli per poter giocare! Dopo che il giocatore avrà imparato il funzionamento di ogni incantesimo nel gioco, interpretare il ruolo di un mago sarà facile come per qualsiasi altro ruolo. Il mago adopera tutta la sua intelligenza e concentrazione per imparare a lanciare gli incantesimi. Quindi ha bisogno di un alto livello di intelligenza e, conseguentemente, di solito, i punteggi delle altre sue abilità sono bassi. Comunque, una buona Costituzione aiuterà il vostro mago a sopravvivere più a lungo, poiché aggiungerà un bonus ai Punti Ferita a sua disposizione.

I maghi temono moltissimo le ferite. I personaggi di tutte le altre classi possono usare diversi tipi di armature, ma ai maghi è consentito solo indossare le loro tuniche o abiti normali. Quindi è facile colpirli. Inoltre, hanno pochi Punti Ferita. I maghi, all'inizio, sono i personaggi più deboli, ma col tempo possono diventare i più potenti! I loro incantesimi servono per gli scopi più diversi da quelli più semplici, come aprire porte o forzare serrature, fino ad attacchi magici pericolosi ed impressionanti, come i "fulmini magici".

Il vostro mago non dovrebbe mai esplorare i Dungeon da solo; un attacco di sorpresa potrebbe ucciderlo. Quando vi trovate in gruppo, dovreste stare sempre al centro di esso, in modo da essere protetto contro gli attacchi. Cercate la maniera più adatta per aiutare i vostri compagni nei combattimenti, ma non tentate mai di ingaggiare un mostro in corpo a corpo. Portate sempre un pugnale con voi, per essere pronti a combattere, se siete costretti a farlo. Chiedete "aiuto" se venite coinvolti in combattimento; altri personaggi possono combattere contro lo stesso mostro, distraendolo e (sperabilmente) distogliendolo dall'attaccarvi. Guardatevi dagli altri maghi!

Alcuni incantesimi sono concegnati appositamente per proteggervi dagli attacchi, an-



che da quelli magici. Quando incontrerete un altro mago, tenetelo d'occhio. Se il nemico inizierà a pronunciare un incantesimo, avvertite subito i vostri amici.

Come giocatore, dovrete studiarvi le descrizioni degli incantesimi, nelle prossime pagine. Il vostro scopo primario sarà quello di tenere in vita il vostro personaggio, per raggiungere i livelli di esperienza più elevati.

Quando raggiungono i livelli più alti, i maghi diventano personaggi molto potenti. Ai livelli più bassi dispongono di ben poche armi ed incantesimi e questo bilancia il potere che possono acquisire col tempo. I maghi possono aggiungere ulteriori formule magiche al loro libro degli incantesimi ricorrendo alla ricerca magica. Quando raggiungono o superano il livello del titolo (9°), possono creare oggetti magici. Una volta raggiunto l'undicesimo livello il mago, se ha il denaro sufficiente, può costruirsi una torre. Così può assumere al suo seguito da 1 a 6 apprendisti maghi di livello 1-3.

Requisito primario

Il requisito primario dei maghi è l'Intelligenza. Se un mago ha un punteggio di Intelligenza uguale o maggiore a 13 allora il personaggio otterrà un bonus del 5% sui punti esperienza in ogni avventura; se inoltre la sua Intelligenza raggiunge o supera 16 allora tale bonus sarà pari a 10%.

I Dadi Vita

Usate il dado a quattro facce (1d4) per determinare i Punti Ferita del mago. Ogni mago inizia il gioco con un numero di Punti Ferita variabile da 1 a 4 (più il bonus derivante dalla Costituzione, se c'è!) e poi guadagna 1d4 ulteriore (più il predetto bonus) per ogni livello di esperienza acquisito. Dal 10° livello (incluso) in poi non si applicano più le modifiche relative alla Costituzione e si guadagna un solo punto ferita per livello. Il livello massimo raggiungibile è il 36°.

Armature

I maghi non possono indossare nessun tipo di armatura, né portare lo scudo.

Armi

Come arma, i maghi possono usare solo il pugnale. Se il DM lo consente il vostro mago potrà fare affidamento anche sul suo bastone per il combattimento corpo a corpo e usare la cerbottana.

Abilità speciali

I maghi possono lanciare incantesimi. Sono molti gli incantesimi che i maghi possono usare. Il livello di potere di un incantesimo viene descritto in modo simile al potere dei personaggi. Infatti, gli incantesimi del più basso livello di potere vengono chiamati incantesimi del "primo livello". Incantesimi di





livello magico superiore al primo possono essere usati solo da personaggi con più alto Livello di esperienza. Ma state attenti a non confondere il livello di esperienza del vostro personaggio con il livello di potere di un incantesimo!

I libri degli incantesimi

Il vostro mago inizia il gioco con un libro di incantesimi, contenente un incantesimo del primo livello di potere. Sarà il DM a dirvi esattamente con quale incantesimo comincia il gioco il vostro personaggio. Il libro degli incantesimi è pesante e voluminoso e non può essere facilmente trasportato; misura circa 60 centimetri di lato ed è spesso dai 5 ai 15 cm: pesa per lo meno 9 kg. Non può essere contenuto in un normale sacchetto ma può, però, essere trasportato in uno zaino o in una bisaccia.

Quando il vostro personaggio raggiunge il 2° livello, potete aggiungere nel libro un altro incantesimo del primo livello; di nuovo, sarà il DM a dirvi di quale incantesimo si tratta. Raggiungendo il 3° livello di esperienza, guadagnerete anche un incantesimo del 2° livello di potere; e quando raggiungerete il 4° livello di esperienza, potrete aggiungere al vostro libro ancora un altro incantesimo del 2° livello di potere. Fate conto che questi incantesimi addizionali siano insegnati al vostro personaggio da un maestro, un mago più potente di lui, dal 7° livello di esperienza in su.

Tutti i maghi di livello inferiore al 7° devono avere dei maestri. Ma questi maestri non partecipano mai alle avventure coi personaggi. Non hanno dunque alcun effetto nella maggior parte delle partite. I vari maghi spesso hanno, nei loro libri, incantesimi diversi l'uno dall'altro. Per esempio, voi potreste iniziare con gli incantesimi Lettura del Magico e Sonno ed incontrare un altro mago che conosce invece l'incantesimo Lettura del Magico e Dardo Incantato. I maghi non possono scambiarsi gli incantesimi, e non permetteranno mai a nessuno (eccetto che ai loro maestri) di leggere il loro libro degli incantesimi. Il rischio di perdere il libro o di vederlo distrutto è troppo grande per essere affrontato. Se, infatti, il mago perde il suo libro, non potrà più memorizzare alcun incantesimo.

Un tesoro magico che si può facilmente trovare nel corso di un'avventura è la "pergamena magica". Alcune pergamene contengono incantesimi utilizzabili dai maghi. Se un nuovo incantesimo viene trovato su di una pergamena, lo si può aggiungere al libro degli incantesimi. Ma questa operazione può essere compiuta solo una volta per incantesimo su pergamena, poiché il procedimento distrugge

la pergamena. Se un incantesimo è di livello troppo alto per poter essere lanciato dal mago che lo ha rinvenuto, allora non può essere trascritto nel libro.

Un incantesimo su pergamena può però essere tenuto da parte, per venire trascritto nel libro degli incantesimi in un secondo tempo. Ma può anche essere portato nelle avventure, in modo da poter essere impiegato al momento opportuno. Qualsiasi mago può lanciare un incantesimo trovato su una pergamena, come se fosse già memorizzato, ed a prescindere dal livello dell'incantesimo stesso. Quando l'incantesimo viene lanciato, contemporaneamente si cancella la pergamena.

Voi dovete soltanto tenere una lista di quali sono, tra i molti incantesimi, quelli scritti nel libro del vostro personaggio. Fatene un elenco nella scheda del personaggio. I manoscritti sono "oggetti magici", e dunque dovrete elencarli anch'essi, ma sul retro della scheda.



Come imparare gli incantesimi

Per apprendere un incantesimo, il mago deve essere completamente riposo. È sufficiente una buona notte di sonno: poi il personaggio tira fuori il libro degli incantesimi e studia le parole magiche da usare, operazione che gli richiede un'ora o meno. Il personaggio è adesso pronto a partire per l'avventura ed è capace di pronunciare l'incantesimo, o gli incantesimi studiati. Un mago di 1° livello può lanciare un solo incantesimo per avventura; uno di 2° può pronunciarne 2 per ogni avventura; uno di 3° tre, dei quali 2 del primo livello ed 1 del secondo. Nelle partite più complesse, le avventure possono durare più di un giorno. In questi casi, il mago può studiare gli incantesimi ogni mattina, se è ben riposato. Nelle avventure più lunghe ci sarà inoltre bisogno di un mulo, per trasportare il libro di incantesimi insieme al normale equipaggiamento. Ma attenzione! Se il libro viene perduto, il personaggio è nei guai più seri. Se ciò accadesse, chiedete al DM cosa dovete fare. Non confondete gli incantesimi "memorizzati" con quelli che si trovano nel libro! Il vostro personaggio potrebbe aver tra-

scritto molti incantesimi nel suo libro, ma ciò nonostante ne potrà memorizzare solo alcuni contemporaneamente.

Lanciare gli incantesimi

Durante la partita, quando volete che il vostro personaggio pronunci un incantesimo, ditelo al DM.

Quando il mago pronuncia una parola magica, il ricordo di quell'incantesimo svanisce. Immaginate che la memoria del vostro mago sia come una lavagna. Quando studia, il personaggio "scrive gli incantesimi sulla lavagna", ma questa viene "cancellata" quando li pronuncia. Se il vostro personaggio ha studiato 2 volte un incantesimo e lo pronuncia una sola volta, avrà ancora il diritto di usarlo un'altra volta.

Per poter lanciare un incantesimo, il personaggio deve essere in grado di gesticolare e parlare senza interruzione. Mentre pronuncia l'incantesimo, il mago deve concentrarsi, e non può muoversi. Gli incantesimi non possono essere pronunciati mentre il personaggio sta camminando o correndo. Se il mago viene disturbato mentre sta recitando l'incantesimo, questo è rovinato, e sarà lo stesso "cancellato", proprio come se fosse stato pronunciato.

Tipi di incantesimi

La maggior parte degli incantesimi hanno un'efficacia limitata per un tempo determinato. Per esempio, un incantesimo Dardo Incantato crea una freccia incandescente, che segue il mago fino a quando viene lanciata o fino al termine del turno (10 minuti). Comunque alcuni incantesimi di livello superiore possono anche avere una durata "istantanea". Un incantesimo Palla di Fuoco, ad esempio, produce un'esplosione che provoca dei danni. I danni rimangono, ma l'incantesimo in sé stesso dura solo parte di un secondo, molto meno di un round.

Gli incantesimi "invertibili"

Alcuni incantesimi possono essere "invertiti", cioè pronunciati con risultati opposti ai normali effetti (es. *luce magica* diventa *tenebre magiche*). Questi incantesimi sono contrassegnati con un asterisco (*) a fianco al nome, gli effetti sono spiegati nelle descrizioni dei relativi incantesimi.

A differenza degli incantesimi clericali gli incantesimi "invertibili" dei maghi (e degli elfi) devono essere memorizzati alla rovescia, per poter essere impiegati in tale forma. Quando memorizza gli incantesimi per il nuovo giorno, il mago o l'elfo deve scegliere se memorizzare la forma normale o quella invertita. Naturalmente tali incantesimi





Esperienza e Incantesimi del Mago

Livello	PX	Incantesimi per Livello								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2.500	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5.000	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	10.000	2	2	-	-	-	-	-	-	-
5	20.000	2	2	1	-	-	-	-	-	-
6	40.000	2	2	2	-	-	-	-	-	-
7	80.000	3	2	2	1	-	-	-	-	-
8	150.000	3	3	2	2	-	-	-	-	-
9	300.000	3	3	3	2	1	-	-	-	-
10	450.000	3	3	3	3	2	-	-	-	-
11	600.000	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	750.000	4	4	4	3	2	1	-	-	-
13	900.000	4	4	4	3	2	2	-	-	-
14	1.050.000	4	4	4	4	3	2	-	-	-
15	1.200.000	5	4	4	4	3	2	1	-	-
16	1.350.000	5	5	5	4	3	2	2	-	-
17	1.500.000	6	5	5	4	4	3	2	-	-
18	1.650.000	6	5	5	4	4	3	2	1	-
19	1.800.000	6	5	5	5	4	3	2	2	-
20	1.950.000	6	5	5	5	4	4	3	2	-
21	2.100.000	6	5	5	5	4	4	3	2	1
22	2.250.000	6	6	5	5	5	4	3	2	2
23	2.400.000	6	6	6	6	5	4	3	3	2
24	2.550.000	7	7	6	6	5	5	4	3	2
25	2.700.000	7	7	6	6	5	5	4	4	3
26	2.850.000	7	7	7	6	6	5	5	4	3
27	3.000.000	7	7	7	6	6	5	5	4	4
28	3.150.000	8	8	7	6	6	6	6	5	4
29	3.300.000	8	8	7	7	7	6	6	5	5
30	3.450.000	8	8	8	7	7	7	6	6	5
31	3.600.000	8	8	8	7	7	7	7	6	6
32	3.750.000	9	8	8	8	8	7	7	7	6
33	3.900.000	9	9	9	8	8	8	7	7	7
34	4.050.000	9	9	9	9	8	8	8	8	7
35	4.200.000	9	9	9	9	9	8	8	8	8
36	4.350.000	9	9	9	9	9	9	9	9	9

Tiri Salvezza del Mago

Livello	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	33-36
Raggio della Morte, Veleno	13	11	9	7	5	4	3	2
Bacchette Magiche	14	12	10	8	6	4	3	2
Pietrificazione o Paralisi	13	11	9	7	5	4	3	2
Soffio del Drago	16	14	12	10	8	6	4	2
Incantesimi, Verga, Bastone Magico	15	12	9	6	4	3	2	2

THAC0 del Mago

1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26-30	31-35	36
19	17	15	13	11	9	7	5

possono essere studiati sia in forma normale che invertita. Per esempio se, un mago ha nel proprio libro degli incantesimi, l'incantesimo *luce magica*, il personaggio è in grado di studiare, per un'avventura, sia l'incantesimo *luce magica* che quello *tenebre magiche*.

Tiri Salvezza contro gli Incantesimi

Molti incantesimi esercitano la loro piena efficacia solo se la vittima fallisce il Tiro Salvezza contro gli incantesimi. Se il Tiro Salvezza è consentito, lo si indica nella descrizione dell'incantesimo.

Spiegazioni degli Incantesimi

Ogni incantesimo ha un Raggio d'Azione, una Durata e un'Efficacia.

Raggio d'Azione

Il personaggio deve essere sicuro che il suo bersaglio sia entro il raggio d'azione, prima di pronunciare l'incantesimo. Se la descrizione indica: "Raggio d'Azione = 0", l'incantesimo può essere adoperato dal mago solo su sé stesso, non su altri. Se dà, invece, "Raggio d'Azione = a Contatto", l'incantesimo può essere lanciato all'indirizzo di creature che il mago può toccare, compreso il mago stesso.

La Durata

La durata è indicata in round (ogni round dura circa 10 secondi) oppure in turni (che durano circa 10 minuti ciascuno). Se la descrizione dice: "Durata: Permanente", l'incantesimo ha efficacia istantanea e permanente, e non svanisce dopo un tempo prestabilito.

L'Efficacia dell'incantesimo

L'Efficacia indica il numero di creature o oggetti incantati, oppure un'area o un volume di spazio, soggetti alla magia. Se viene indicata un'area, la si misura in metri quadrati (è un'area piatta); se invece viene incantato un volume tridimensionale esso sarà indicato come una "sfera" di un determinato diametro, oppure una "scatola" quadrata o rettangolare delle dimensioni indicate; entrambe sono misurate in metri.

NOTA IMPORTANTE: ogni singolo incantesimo compresi Palla di Fuoco, Fulmine Magico e Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato non può infliggere più danni di 20 dadi di danni del tipo indicato (solitamente 20d6). Ciò è di fondamentale importanza perché il gioco risulti bilanciato e deve essere sempre rispettato. Si pensi, ad esempio, che, senza tale limite, un mago di 36° livello potrebbe uccidere all'istante qualsiasi altro mago colto di sorpresa, indipendentemente dall'esito del Tiro Salvezza.





Maghi di alto livello

Quando raggiungono il livello del titolo (9°), i maghi devono decidere come condurre la propria esistenza.

Se decide di governare

Se il mago vuole stabilirsi in un luogo, invece di viaggiare, può decidere di restare indipendente o di vivere con un governante.

I **Maghi Indipendenti**, spesso ignorano del tutto i titoli, ciò che indubbiamente accresce la loro aura di mistero. Qualunque sia infatti, il loro vero nome o titolo, sono generalmente chiamati Arcimagli. Possono costruirsi una torre, oppure insediarsi in una già esistente. Non hanno bisogno di chiedere il permesso al locale governante in anticipo. Il permesso verrà, infatti, concesso automaticamente dopo il loro insediamento. Se, comunque, chiedono il permesso in anticipo, questo non solo viene accordato, ma probabilmente accompagnato con un omaggio, per accattivarsi il favore del mago. Qualunque sia il suo Allineamento Morale, infatti, solo i più potenti governanti oserebbero offendere un Arcimago.

Dopo che il mago si è insediato nella torre, sotto o nei pressi di essa può essere costruito un Dungeon, ad opera di esperti di lavori in miniera, assoldati per l'occasione, o mediante appositi incantesimi, se il mago li conosce. Non appena uno o più livelli del Dungeon sono terminati, e lasciati aperti, cominciano ad arrivare i mostri per trovarvi rifugio. Poco dopo possono arrivare anche avventurieri di basso livello, in cerca di fortuna.

La maggior parte dei maghi "proprietari" di un Dungeon lo visitano una o più volte al mese, raccogliendo i tesori magici eventualmente lasciati. Se, però, vengono tolti ai mostri troppi tesori, c'è il pericolo che se ne vadano. Di quando in quando, senza far troppo "rumore" e nella massima segretezza, il mago può catturare alcuni mostri per le ricerche magiche o per preparare pozioni. Tutto ciò deve essere fatto con estrema accortezza, per evitare di far fuggire gli altri mostri.

Talvolta, possono presentarsi dei maghi erranti, che intendono offrire aiuto per le ricerche magiche. Il padrone della torre è libero di accettare l'aiuto o rifiutarlo. Se un mago possessore di terre non può, o non vuole, mantenere una torre, può cercare di farsi assumere, in un castello o in una roccaforte già esistenti, in qualità di esperto di magia. In tale ruolo, ha il compito di consigliare il Governante in tutto ciò che concerne le arti magiche, e provvedere a tutte le magie necessarie al governo della roccaforte.

Per diventare Esperto di Magia, deve per prima cosa trovare un Governante disposto ad

assumerlo ed a mantenerlo. Con lui deve negoziare lo stipendio e gli altri benefici. Infine, raggiunto l'accordo, deve prestare al Governante un solenne giuramento di servizio o di fedeltà.

Quando i termini dell'accordo sono fissati, il Governante provvede ad ogni bisogno dell'Esperto di Magia, assegnandogli un alloggio nella roccaforte (di solito, un appartamento composto da molte stanze), guardie, servitori ed altri benefici (compresi gli oggetti magici). Inoltre, se le ricerche magiche riguardano oggetti o incantesimi da impiegare al servizio della roccaforte, il Governante se ne assume in pieno l'onere finanziario. L'Esperto di Magia è tenuto in ogni caso ad obbedire agli ordini del Governante, ma non quando gli venga chiesto di combattere o di mettere altrimenti a repentaglio la sua incolumità.

L'Esperto di Magia può partecipare all'avventura, col permesso del Governante. Se non c'è bisogno immediato del mago, il Governante di solito non si oppone. E noto, infatti, che ad una maggiore esperienza corrisponde un maggior potere dell'Esperto di Magia.

Se decide di viaggiare

I maghi itineranti sono detti "Magus".

1. Il Magus può far visita ad ogni Arcimago possessore di terre ed offrirgli il suo aiuto nelle ricerche magiche. Se l'offerta è accettata, le ricerche concernenti qualsiasi oggetto o incantesimo vengono portate a termine in metà tempo e le probabilità di successo raddoppiano!
2. Il Magus può (a discrezione del DM) trovare mappe di tesori, e venire a conoscenza di rare notizie su potentissimi oggetti magici.
3. Il Magus è un polo d'attrazione per potenti chierici e guerrieri, che si offrono di accompagnarlo e proteggerlo, in cambio di denaro. Questi seguaci sono di livello molto più alto del normale (almeno di 5° livello, non esiste limite massimo).





Lista degli incantesimi del Mago

Incantesimi del 1° Livello

1. Analizzare Oggetti Magici
2. Blocca Porta
3. Charme
4. Dardo Incantato
5. Disco Levitante
6. Individuazione del Magico
7. Lettura dei Linguaggi
8. Lettura del Magico
9. Luce Magica*
10. Protezione dal Male
11. Scudo Magico
12. Sonno
13. Ventriloquio

Incantesimi del 4° Livello

1. Autometamorfosi
2. Charme Mostri
3. Confusione
4. Crescita dei Vegetali*
5. Formastoffa
6. Metamorfosi
7. Metamorfosi Vegetale di Massa
8. Muro di Fuoco
9. Occhio dello Stregone
10. Porta Dimensionale
11. Scaccia Maledizioni*
12. Tempesta / Muro di Ghiaccio
13. Terreno Illusorio

Incantesimi del 7° Livello

1. Charme delle Piante
2. Conoscenza
3. Creare di Mostri Normali
4. Evocare un Oggetto
5. Formaferro
6. Inversione della Gravità
7. Invisibilità Multipla*
8. Palla di Fuoco ad Effetto Ritardato
9. Parola Incapacitante
10. Porta Magica*
11. Spada
12. Statua
13. Teletrasporto di Qualunque Oggetto

Incantesimi del 2° Livello

1. Chiavistello Magico
2. Creazione Spettrale
3. ESP*
4. Immagini Illusorie
5. Incantare Corde
6. Individuazione del Male
7. Individuazione dell'Invisibile
8. Invisibilità
9. Levitazione
10. Localizzare di un Oggetto
11. Luce Perenne*
12. Ragnatela
13. Scassinare

Incantesimi del 5° Livello

1. Animare i Morti
2. Blocca Mostri*
3. Contattare Piani Esterne
4. Demenza Precoce
5. Dissoluzione*
6. Evocare Elementalni
7. Formalegno
8. Giara Magica
9. Muro di Pietra
10. Nube Mortale
11. Passapareti
12. Telecinesi
13. Teletrasporto

Incantesimi del 8° Livello

1. Barriera Mentale*
2. Campo di Forza
3. Charme Multiplo*
4. Clonazione
5. Creare Mostri Magici
6. Danza
7. Formacciaio
8. Metamorfosi di Qualunque Oggetto
9. Nube Esplosiva
10. Parola Accecante
11. Permanenza
12. Simbolo
13. Viaggiare

Incantesimi del 3° Livello

1. Blocca Persone*
2. Chiarovegganza
3. Creare Aria
4. Dissolvi Magie
5. Fulmine Magico
6. Infravisione
7. Invisibilità nel raggio di 3 m
8. Palla di Fuoco
9. Protezione dai Proiettili Normali
10. Protezione dal Male nel Rag. di 3 m
11. Respirare Sott'acqua
12. Velocità*
13. Volare

Incantesimi del 6° Livello

1. Abbassare il livello delle Acque
2. Barriera Anti-Magia
3. Controllo del Tempo Atmosferico
4. Disintegrazione
5. Formapietra
6. Imposizione*
7. Incantesimo della Morte
8. Muro di Ferro
9. Olografia
10. Pietra in Carne*
11. Reincarnazione
12. Segugio Invisible
13. Terre Mobili

Incantesimi del 9° Livello

1. Cambiaforma
2. Cancello*
3. Creare Qualunque Mostro
4. Cura
5. Desiderio
6. Ferma Tempo
7. Immunità
8. Labirinto
9. Lancia Incantesimo
10. Muro Prismatico
11. Parola Mortale
12. Pioggia di Meteore
13. Sopravvivenza

(*) Incantesimi invertibili. Se scelti nella forma invertita devono essere memorizzati come tali.



INCANTESIMI DEL 1° LIVELLO

ANALIZZARE OGGETTI MAGICI

Raggio d'Azione: 0 (solo contatto)

Durata: 1 round

Efficacia: Analizza la magia su un oggetto

Un incantatore che usa questo incantesimo può toccare un oggetto e conoscere l'incantesimo su di esso. Perché questo incantesimo funzioni gli elmi devono essere messi sulla testa dell'incantatore, le spade brandite, i bracciali messi ai polsi, ecc. Qualsiasi conseguenza di questa azione (ad esempio, oggetti maledetti o con trappole) ricade sull'incantatore, sebbene abbia gli usuali tiri salvezza. L'incantatore ha una probabilità del 15%, più il 5% per livello di esperienza di determinare una caratteristica magica dell'oggetto; se l'oggetto non è magico, la possibilità è di determinare ciò. L'incantesimo non rivela informazioni molto precise. Caratterizzerà i bonus di un'arma (bonus di attacco) come "molti" o "pochi", valuterà il numero di cariche di un oggetto come un 25% del numero effettivo, ecc.

BLOCCA PORTA

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: 2-12 turni (2d6)

Efficacia: Una porta, cancello o simile portale

Questo incantesimo terrà magicamente chiuso ogni portale, porta o cancello. Un incantesimo Scassinare può spezzare l'incantesimo blocca porta. Esseri molto più vitali e forti (3 o più Dadi Vita) del mago (compresi i personaggi) possono forzare l'apertura di un portale bloccato in un round di tempo; ma il portale si richiuderà (se ciò gli viene permesso) fino al termine dell'azione dell'incantesimo.

CHARME

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Vedi sotto

Efficacia: Una "persona" vivente (vedi sotto)

Questo incantesimo ha effetto solo su umani, semi-umani e pochi altri esseri. La vittima può tentare un Tiro Salvezza contro l'incantesimo. Se il Tiro Salvezza ha successo, l'incantesimo non avrà effetto. Se invece fallisce, la vittima crederà che il mago sia il suo "miglior amico", e tenterà di difenderlo da ogni minaccia, sia reale che immaginaria. La vittima è come affascinata, sedotta dal suo incantatore. Come regola generale, le "persone" colpite da questo incantesimo sono tutti gli esseri simili agli umani. Esso non colpirà animali, creature magiche (come statue animate) o creature simili a umani ma più grosse degli Orchi. Imparerete a prezzo di tentativi ed errori, quali mostri possano

essere affascinati e quali no. Se il mago sa parlare in un linguaggio che la vittima affascinata può comprendere, questi può dare ordini alla vittima. Gli ordini devono apparire suggerimenti, come se avvenissero "solo tra amici". Questi ordini saranno, di solito, obbediti, ma se sono contrari alla natura della vittima (allineamento e abitudini) possono anche essere rifiutati. Una vittima infatti rifiuterà di obbedire all'ordine di uccidersi. Una fascinazione può durare per mesi. La vittima dovrà effettuare un altro Tiro Salvezza ogni giorno, settimana o mese a seconda della sua intelligenza. Se sei stato affascinato, il tuo DM ti dirà quando sarà il momento di fare il tuo nuovo Tiro Salvezza. La fascinazione si rompe però automaticamente se il mago attacca la vittima, con incantesimi o armi. La vittima combatterà normalmente anche se attaccata dagli alleati del mago.

DARDO INCANTATO

Raggio d'Azione: 45 metri

Durata: 1 turno

Efficacia: Crea 1 o più frecce

Un Dardo Incantato è una freccia splendente, creata e scagliata magicamente; esso infligge 2-7 (1d6+1) Punti Ferita ad ogni essere che riesce a colpire. Dopo che l'incantesimo è stato lanciato, la freccia appare vicino al mago e resta lì sospesa finché il mago non la lascia partire. Una volta tirata, colpirà automaticamente ogni bersaglio visibile. Si muoverà con il mago finché non viene scagliata o fino al termine dell'azione dell'incantesimo. Il dardo incantato in realtà non ha una forma solida, e non può perciò essere toccato. Un dardo incantato non sbaglia mai il bersaglio, e il bersaglio non può tentare un Tiro Salvezza. Per ogni 5 livelli di esperienza del mago, vengono creati due dardi in più dallo stesso incantesimo. Così un mago del 6° livello può creare tre dardi contemporaneamente che possono essere tirati a differenti bersagli.

DISCO LEVITANTE

Raggio d'Azione: 0

Durata: 6 turni

Efficacia: Il disco rimane entro 2 m dal mago

Questo incantesimo crea una piattaforma magica orizzontale, invisibile, della forma e dimensioni di un piccolo scudo rotondo, in grado di portare fino a 5000 monete (1250 kg). Non lo si può creare in un luogo già occupato da un essere o da un oggetto. Il Disco Levitante scomparirà, facendo immediatamente cadere per terra quello che c'era sopra al termine della durata prescritta.

INDIVIDUAZIONE DEL MAGICO

Raggio d'Azione: 0 (solo il mago)

Durata: 2 turni

Efficacia: Ogni cosa entro 18 metri

Quando l'incantesimo viene lanciato, il mago vedrà risplendere tutti gli oggetti, creature e luoghi magici situati nel raggio d'azione. Questo effetto non durerà a lungo, quindi l'incantesimo non dovrà essere impiegato fino a quando il mago non avrà realmente bisogno di scoprire se qualche oggetto trovato durante un'avventura è, in effetti, magico.

Esempio: poco dopo aver lanciato questo incantesimo, un mago entra in una stanza nella quale si trovano: una porta sbarrata magicamente, una pozione magica in un angolo e uno scrigno del tesoro contenente una bacchetta magica. Tutte le cose incantate risplenderanno, ma solo la porta e la pozione potranno essere viste: la luce della bacchetta è infatti celata dallo scrigno.

LETTURA DEI LINGUAGGI

Raggio d'Azione: 0

Durata: 2 turni

Efficacia: Solo sul mago

Questo incantesimo permetterà al mago di leggere, ma non di parlare, ogni linguaggio o codice sconosciuto al mago, comprese mappe del tesoro, simboli segreti e così via, fino al termine dell'azione dell'incantesimo.

LETTURA DEL MAGICO

Raggio d'Azione: 0

Durata: 1 turno

Efficacia: Solo sul mago

Questo incantesimo permetterà al mago di leggere, ma non di lanciare, ogni parola o runa magica trovata su pergamene magiche o altri oggetti. Scritture magiche non familiari non possono essere comprese senza il ricorso a questo incantesimo. Tuttavia, una volta che un mago abbia letto una pergamena o delle rune e grazie a questo incantesimo, queste magiche scritture potranno essere lette o pronunciate più tardi senza dover utilizzare di nuovo l'incantesimo. Tutti i libri degli incantesimi sono scritti utilizzando linguaggi iniziatici, e solo coloro che li conoscono possono leggerli senza usare questo incantesimo.

LUCE MAGICA*

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 6 turni +1 turno per livello del mago

Efficacia: Un volume di 9 metri di diametro

Questo incantesimo crea una grossa Palla di Fuoco, come se si accendesse una torcia luminosa. Se l'incantesimo viene lanciato su di un oggetto (come una moneta), la luce si muoverà con l'oggetto. Se invece viene lan-





ciato sugli occhi di una creatura, questa dovrà tentare un Tiro Salvezza. Se fallisce, la vittima rimarrà accecata dalla luce fino al termine dell'azione dell'incantesimo. Una creatura accecata non è in grado di attaccare. Se il Tiro Salvezza ha successo, la luce appare nell'aria alle spalle della vittima designata.

INVERSO: Tenebre Magiche

Crea un cerchio di tenebre del diametro di 9 m. Tale cerchio blocca ogni possibilità di vista, eccettuata l'Infravisione. L'incantesimo Tenebre Magiche è in grado di cancellare gli effetti di un incantesimo Luce Magica, se indirizzato contro di esso (ma può essere a sua volta cancellato da un incantesimo Luce Magica). Se viene lanciato contro gli occhi di un nemico lo rende cieco, fin quando non viene cancellato o ne svaniscono naturalmente gli effetti.

PROTEZIONE dal Male

Raggio d'Azione: 0

Durata: 6 turni

Efficacia: Solo sul mago

Questo incantesimo crea una barriera magica invisibile tutto intorno al corpo del mago (a meno di 2,5 cm). Finché dura l'incantesimo tutti gli attacchi contro il mago avranno una penalità di -1 sul tiro per colpire, mentre il mago potrà valersi di un bonus di +1 su tutti i tiri salvezza. Inoltre, tutte le creature incantate non possono attaccare il mago in corpo a corpo o mischia. (Una creatura si definisce incantata quando può essere colpita esclusivamente da armi magiche. Una creatura che possa essere colpita solo da un'arma d'argento, un licantropo per esempio, non è una creatura incantata. Qualsiasi creatura evocata o controllata magicamente, come un personaggio charmato, è anch'essa considerata incantata) La barriera quindi previene completamente tutti gli attacchi in mischia da parte di questo genere di esseri; tuttavia non protegge da attacchi portati con armi da lancio. Le creature incantate che usano armi da lancio soffrono sempre della penalità di -1 al tiro per colpire, ma possono comunque colpire il mago. Questo incantesimo non influenza però l'incantesimo dardo incantato, sia se il mago lo sta lanciando, sia che ne stia subendo l'attacco. Se il mago attacca (in corpo a corpo) una creatura incantata mentre l'incantesimo è in atto, il suo effetto cambia leggermente. Le creature incantate sono allora in grado di colpire il mago, ma subiscono ancora la penalità al tiro per colpire; la penalità e le modifiche al tiro salvezza del mago si applicano ancora, fino al termine dell'azione dell'incantesimo.

Scudo Magico

Raggio d'Azione: 0

Durata: 2 turni

Efficacia: Solo sul mago

Questo incantesimo crea una barriera magica tutto intorno al mago (a meno di 2 cm di distanza) che si muove con il mago. Finché dura, si considera che il mago abbia Classe Armatura 2 contro armi da lancio e Classe Armatura 4 contro tutti gli altri tipi di attacchi. Se si scaglia un dardo incantato contro un mago protetto da questo incantesimo, il mago ha il diritto di tentare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi (un Tiro Salvezza per dardo); se questo ha successo, il dardo incantato non avrà effetto.

SONNO

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: 4-16 turni (4d4)

Efficacia: Da 2 a 16 Dadi Vita di esseri viventi in un'area di 12x12 m

Questo incantesimo farà addormentare le creature per un massimo di 16 turni. L'incantesimo sarà in grado di colpire solo esseri con 4+1 Dadi Vita, o meno, quindi, in generale, creature piccole o di dimensioni umane. Tutti gli esseri che possono essere colpiti devono però trovarsi in un'area di 12 x 12 m. L'incantesimo non funzionerà contro non-morti, creature magiche o fantastiche (come gargoyle, meduse, ecc.), creature planari o di grande taglia, come i draghi. Quando un personaggio è colpito per la prima volta dal sonno, la caduta a terra non lo risveglierà. Tuttavia chi è colpito dall'incantesimo non è in un sonno profondo. Ogni essere addormentato si risveglierà se schiaffeggiato, calciato o scosso. Inoltre per uccidere una creatura addormentata basterà un colpo solo di un'arma da taglio, indipendentemente dal numero dei suoi punti ferita. Il DM lancerà 2d8 per calcolare il totale di Dadi Vita o livelli di esperienza dei bersagli colpiti da questo incantesimo. Le vittime non hanno la possibilità di tentare un tiro salvezza. Una vittima non può essere parzialmente addormentata, per esempio: l'incantesimo viene usato contro 5 bugbear (DV 3+1). Il DM tira i dadi ed ottiene 14, 4 mostri cadono addormentati, mentre il quinto attacca il gruppo. Se la magia viene lanciata su un gruppo misto, per primi saranno influenzati i mostri con meno DV. Ad esempio: l'incantesimo viene lanciato su un gruppo di 3 bugbear (DV 3+1) e 2 orchi (DV 4+1). Il DM ottiene 12, così tutti i bugbear si addormentano, mentre gli orchi non sono influenzati.

Ventriloquio

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: 2 turni

Efficacia: Un oggetto o luogo

Questo incantesimo consentirà al mago di far scaturire il suono della propria voce da un posto qualunque, come una statua, un animale, un angolo scuro e così via.

Incantesimi del 2° Livello

Chiavistello Magico

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: Permanente

Efficacia: Un portale o serratura

Questo incantesimo è una versione più potente dell'incantesimo Blocca Porta. Funzionerà su ogni serratura, non solo su quelle delle porte, e durerà per sempre (o fino a che non venga eliminato magicamente). Tuttavia, si può usare un incantesimo Scassinare per spezzare un Chiavistello Magico. Una porta chiusa con questo incantesimo può essere aperta facilmente dal mago che lo ha lanciato, come anche da ogni mago che sia di 3 o più livelli (o Dadi Vita) superiore a chi lo ha lanciato. Questa temporanea interruzione non cancella però la magia, e il Chiavistello Magico ritornerà operante non appena gli si permetta di farlo (allo stesso modo dell'incantesimo Blocca Porta).

Creazione Spettrale

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: Dipende dalla concentrazione

Efficacia: Un volume di 6x6x6 metri

Questo incantesimo crea o muta le apparenze, all'interno dell'area colpita. Il mago dovrà creare un'illusione simile a qualcosa che già conosce. Se così non avviene, il DM darà un bonus ai Tiri Salvezza contro gli effetti dell'incantesimo. Se il mago non usa questo incantesimo per attaccare, l'illusione scomparirà appena viene toccata. Se questo incantesimo viene utilizzato per "creare" un mostro, esso avrà Classe Armatura 9 e scomparirà non appena colpito. Quando l'incantesimo è invece usato per un attacco (un dardo incantato spettrale, un muro che crolla, etc.) la vittima può tentare un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi; se il tiro ha successo la vittima non è colpita, e capisce che l'attacco è frutto di un'illusione. La Creazione Spettrale durerà finché il mago resta concentrato. Se il mago si muove, subisce delle ferite o fallisce un Tiro Salvezza, allora la concentrazione viene meno e la Creazione Spettrale scompare. L'incantesimo non infligge mai alcun danno reale! Gli esseri "uccisi" da esso sono semplicemente svenuti, e coloro che si credono "pietrificati" saranno "soltanto" paralizzati, e così via. L'effetto scompare in 1-4 turni (1d4).





ESP*

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: 12 turni

Efficacia: Tutti i pensieri formulati in una direzione

Questo incantesimo permetterà al mago di "ascoltare" i pensieri altrui. Il mago deve concentrarsi in una direzione per 6 round (1 minuto) per poter riuscire a percepire in modo extrasensoriale i pensieri di ogni creatura nel suo raggio d'azione (se ce ne sono). I pensieri di ogni singolo essere vivente verranno compresi, indipendentemente dal linguaggio della creatura. I pensieri (ammesso che esistano) di creature non morte non possono essere percepiti con questo incantesimo. Se più di un essere si trova nel raggio e nella direzione in cui si è concentrato, il mago udirà un confuso guazzabuglio di pensieri. Il mago potrà distribuire il guazzabuglio concentrandosi per altri 6 round per focalizzare i pensieri di un essere singolo. L'ESP non viene attutito da legno e liquidi, e penetrerà fino a 60 cm di roccia; ma un sottile strato di piombo bloccherà sempre la penetrazione dell'incantesimo.

INVERSO: Schermo mentale

Può essere lanciato, toccando un qualunque essere. Colui che è soggetto all'incantesimo è immune all'ESP, ed alle altre forme di lettura del pensiero per tutta la durata della magia Incantesimi di terzo livello dei maghi (e degli Elfi).

IMMAGINI ILLUSORIE

Raggio d'Azione: 0

Durata: 6 turni

Efficacia: Solo sul mago

Con questo incantesimo il mago crea 1-4 (1d4) immagini che hanno il suo aspetto a agiscono esattamente come lui. L'immagine appare e rimane vicina al mago, muovendosi se il mago si muove, parlando se il mago parla e così via. Il mago non deve concentrarsi. Le immagini permangono fino al termine dell'azione dell'incantesimo o fino a che non vengano colpite. Le immagini non sono reali, e non possono compiere alcunché di reale. Ogni attacco riuscito contro il mago colpirà al suo posto un'immagine, facendola scomparire (indipendentemente dal danno reale).

INCANTARE CORDE

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: 1 round per livello del mago

Efficacia: Controlla le corde

Questo incantesimo permette all'incantatore di usare un oggetto simile a una fune di materiale vivente o una volta vivente (radici, viti, corde di cuoio, corde di fibre vegetali, ecc.) e di farlo comportare come lui ordina. Possono essere influenzati circa 15 metri di vite nor-

male di 1,5 cm di diametro, più 1,5 metri per livello dell'incantatore. I comandi che possono essere dati durante l'incantesimo Incantare Corde sono: arrotola (forma una pila ordinata), arrotola e annoda, avvolgi, avvolgi e annoda, stringi e annoda, e il contrario di tutto quanto sopra. La vite o la fune deve trovarsi entro 30 cm da qualsiasi oggetto che deve avvolgere o legare, quindi deve essere spesso gettata verso il bersaglio. Questo incantesimo è molto utile nell'ambito delle arrampicate; un incantatore può lanciare una fune su un lato di un muro o una scogliera e comandarle di avvolgersi e annodarsi attorno a una sporgenza all'altezza del lancio. Arrotola e annoda lega efficacemente una vittima. Una persona o mostro attaccato da qualsiasi uso dell'incantesimo può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitare gli effetti di Incantare Corde.

INDIVIDUAZIONE DEL MALE

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: 2 turni

Efficacia: Ogni cosa entro 18 metri

Quando questo incantesimo viene lanciato, il mago vedrà splendere tutti gli oggetti stregati ad opera del male che si trovino nel raggio di 18 metri. Questo farà sì che tutti gli esseri che vogliono in qualche modo danneggiare il mago splendano anch'essi quando sono entro il raggio dell'incantesimo. Tuttavia i veri pensieri degli esseri non possono essere percepiti. Ricordate che "caotico" non significa automaticamente malvagio, sebbene molti mostri caotici abbiano intenzioni malvagie. Trappole e veleni non sono buoni né cattivi, ma semplicemente pericolosi.

INDIVIDUAZIONE DELL'INVISIBILE

Raggio d'Azione: 3 metri per livello del mago

Durata: 6 turni

Efficacia: Solo sul mago

Quando viene usato questo incantesimo, il mago può vedere tutte le creature e gli oggetti invisibili entro il raggio d'azione. Il raggio è di 3 metri per ogni livello del mago.

Esempio: un mago del 3° livello potrà usare questo incantesimo per individuare cose invisibili entro 9 metri.

INVISIBILITÀ

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: Permanente finché interrotta

Efficacia: Una creatura o un oggetto

Questo incantesimo renderà invisibile una creatura od un oggetto. Quando una creatura è stata resa invisibile, tutti gli oggetti che trasporta o indossa diventano anch'essi invisibili. Ogni oggetto invisibile torna visibile

nel momento in cui non è più in possesso di quell'essere (cade, viene messo giù, etc.). Se il mago rende invisibile un oggetto che non è indossato o portato da nessuno, l'oggetto tornerà di nuovo visibile se verrà toccato da un essere vivente. Un essere invisibile rimarrà tale finché non attacca o lancia un incantesimo. Una fonte di luce (come una torcia) può essere resa invisibile, ma la luce emanata da essa resterà comunque sempre visibile.

LEVITAZIONE

Raggio d'Azione: 0

Durata: 6 turni + 1 turno per livello del mago

Efficacia: Solo sul mago

Il lancio di questo incantesimo consentirà al mago di potersi muovere su e giù nell'aria senza bisogno di alcun supporto. Questo incantesimo tuttavia non permette al mago di muoversi lateralmente. Per esempio, un mago può levitare fino al soffitto, e poi muoversi di lato spingendo e tirando. Il movimento in alto e in basso avviene alla velocità di 6 metri per round. L'incantesimo non può essere lanciato su un'altra persona od oggetto. Il mago mentre levita può portare un normale peso, persino un essere di dimensioni umane, se non indossa un'armatura di metallo. Ogni creatura di dimensioni inferiori ad un uomo può infatti essere trasportata, a meno che non sia pesantemente caricata.

LOCALIZZARE UN OGGETTO

Raggio d'Azione: 18 m + 3 m per livello del mago

Durata: 2 turni

Efficacia: Un oggetto entro il raggio d'azione

Perché l'incantesimo sia efficace nel trovare un oggetto, bisogna che il mago sappia esattamente come questo sia fatto. Un tipo comune di oggetto, come una rampa di scale, può essere individuata facilmente da questo incantesimo. L'incantesimo punterà al più vicino oggetto del tipo desiderato che si trovi entro la distanza utile, indicando la direzione ma non la distanza. Il raggio aumenta a mano a mano che il mago acquisisce ulteriori livelli di esperienza. Esempio: un mago del 2° livello può individuare degli oggetti distanti fino a 24 metri, uno del 3° fino a 27 metri.

LUCE PERENNE*

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Permanente

Efficacia: Un volume di 18 metri di diametro

Questo incantesimo crea un globo di luce largo 18 metri, molto più luminoso di una torcia, ma non luminoso come la piena luce del sole. Continuerà a splendere per sempre, o finché non verrà magicamente rimosso. Può essere lanciato su un oggetto preciso,





come l'incantesimo della Luce Magica del 1° livello. Se scagliato invece sugli occhi di una creatura, la vittima sarà costretta a sotoporsi ad un Tiro Salvezza contro gli incantesimi. Se fallisce, la vittima resta accecata dalla luce. Se il Tiro Salvezza ha successo, il globo apparirà egualmente ma rimarrà sul luogo dove è stato generato, e la vittima designata non subirà nessuna conseguenza.

INVERSO: Tenebre Perenni

Crea uno spazio completamente buio, del raggio di 9 m. In esso non hanno alcuna efficacia le torce, le lanterne, e persino l'incantesimo Luce Magica. L'infravisione non può penetrarlo. Se lanciato contro gli occhi di una creatura questa deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro Incantesimi, altrimenti resta cieca fin quando la magia non viene rimossa. Un incantesimo di luce perenne può cancellare i suoi effetti.

Ragnatela

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: 48 turni

Efficacia: Un volume di 3x3x3 metri

Questo incantesimo crea una massa di fili appiccicosi difficili da distruggere, tranne che con il fuoco. Di solito blocca l'area colpita. Giganti ed altri esseri dotati di grande forza sono in grado di attraversare una Ragnatela in 2 round. Un umano di forza media (un punteggio di 9-12) impiegherà 2-8 (2d4) turni per attraversarla a forza. Le fiamme (di una torcia, per esempio) distruggeranno la Ragnatela in 2 round, ma tutti gli esseri al suo interno subiranno ustioni per 1-6 (1d6) Punti Ferita. Chiunque indossi un paio di guanti del Potere Orchesco può liberarsi dalla Ragnatela in 4 round.

Scassinare

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: Vedi sotto

Efficacia: Una serratura o chiavistello

Questo incantesimo aprirà ogni tipo di serratura, ogni porta chiusa a chiave normalmente o magicamente (da un incantesimo Blocca Porta o Chiavistello Magico), e potrà aprire ogni porta segreta individuata (infatti una porta segreta deve essere individuata prima di poter essere scassinata). Gli incantesimi di chiusura delle porte rimarranno, però, operanti e ritorneranno ad agire quando la porta sarà richiusa. Questo incantesimo riuscirà ad aprire un cancello perfino se è incastrato, e spalancherà facilmente qualsiasi scrigno del tesoro. Permetterà di aprire anche le porte sbarrate, facendo cadere a terra la barra. Se la porta è chiusa a chiave e sbarrata, solo la barra sarà rimossa.

INCANTESIMI DEL 3° LIVELLO

Blocca Persone*

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 1 turno per livello

Effetto: Paralizza fino a 4 esseri viventi

Questo incantesimo è efficace contro gli umani, i semi-umani e gli umanoidi (Bugbear, Driadi, Gnoll, Gnomi, Hobgoblin, Coboldi, Uomini-lucertola, Orchi, Orchetti, Spiritelli acquatici e Folletti). Non ha alcuna efficacia contro i non morti e gli esseri di dimensioni maggiori a quelle degli orchì. Ogni vittima resta paralizzata a meno che non effettui con successo un Tiro Salvezza contro paralisi. L'incantesimo può essere lanciato contro un singolo essere oppure contro un gruppo. Nel primo caso si applica al suo Tiro Salvezza una penalità di -2. Nel secondo caso può colpire fino a 4 esseri (a scelta del mago), ma i loro tiri salvezza non subiscono alcuna penalità.

INVERSO: Liberatore

Rimuove la paralisi e libera fino a 4 esseri (anche se pronunciato da un chierico). Non ha altri effetti.

Chiaroveggenza

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: 12 turni

Effetto: Permette di vedere attraverso gli occhi di un altro

Questo incantesimo consente al mago di vedere una certa zona attraverso gli occhi di un singolo essere che si trovi in tale zona. L'essere deve essere entro il raggio d'azione della magia, e nella direzione scelta dal mago. Gli effetti di questo incantesimo possono essere bloccati da più di 60 cm di roccia o da un fine schermo di piombo. Per "vedere" attraverso gli occhi di un essere, occorre un intero turno, dopo il quale il mago può cambiare e passare ad un altro essere, anche in una zona completamente diversa.

Creare Aria

Raggio d'Azione: Area immediata, 216 mc

Durata: 1 ora per livello del mago

Effetto: Fornisce aria respirabile

Questo incantesimo fornisce aria respirabile, specialmente in zone dove non ce n'è. Viene lanciato su un volume di 216 mc (come in una stanza di 6x6x6 m) e, mentre è attivo, tutti in quell'area hanno aria fresca per respirare. Abitualmente, è usato quando gli esploratori dei dungeon sono intrappolati dove l'aria sta finendo. Quando è lanciato in questo modo, l'effetto dell'incantesimo rimane nel luogo; non si muove con l'incantatore. Tuttavia, non deve essere usato solo in quel modo; può esse-

re lanciato all'interno di veicoli chiusi (come le aree sottocoperta delle navi), su creature viventi o pezzi di equipaggiamento. Quando è lanciato così, fornirà aria pressurizzata per tutta la durata dell'effetto dell'incantesimo e l'incantesimo viaggerà con il veicolo su cui è lanciato. L'incantesimo può essere lanciato su una persona, dopodiché questa può respirare normalmente. Non è uguale a Respirare Sott'acqua, tuttavia se si immerge sott'acqua, può ancora respirare, ma grandi quantità d'aria gli gorgogliano intorno, e muoversi di nascosto è impossibile. L'incantesimo può essere lanciato su un pezzo specifico di equipaggiamento come un elmo, e chiunque lo indossi può respirare normalmente. Se l'elmo non è completamente chiuso (vale a dire ermetico), l'aria fuoriuscirà da esso sotto pressione; sott'acqua questo rende impossibile il movimento furtivo. Una creatura volante su cui è lanciato questo incantesimo può non solo respirare in ambienti ostili, ma può volare attraverso il vuoto. Ciò significa che un cavaliere su un pegaso potrebbe lanciare un incantesimo su sé stesso e uno sul suo pegaso, e poi i due potrebbero volare nell'etere dello spazio esterno. L'incantesimo non protegge le persone dagli effetti di gas venenosì a meno che il gas in questione non sia una componente normale dell'atmosfera.

Dissolvi Magie

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Permanente

Effetto: Distrugge gli incantesimi presenti in un cubo pari a 6 m di lato

Questo incantesimo distrugge gli effetti degli altri incantesimi in una zona cubica di metri 6x6x6. Non ha alcuna efficacia contro gli oggetti magici. Gli effetti di incantesimi creati da personaggi (sia chierici che maghi o elfi) di livello uguale o inferiore a quello del mago che pronuncia il Dissolvi Magie, vengono distrutti immediatamente ed automaticamente. Invece gli effetti creati da incantesimi lanciati da personaggi di livello superiore possono non essere annullati. Le probabilità di fallimento sono pari al 5% per ogni livello di differenza fra i due personaggi.

Esempio: un elfo del 5° livello che tenta di distruggere un incantesimo Ragnatela creato da un cago del 7° livello avrebbe il 10% di probabilità di fallimento.

Fulmine Magico

Raggio d'Azione: 54 metri

Durata: Istantanea

Effetto: Fulmine lungo 18 m e largo 1,5 m

Questo incantesimo crea un fulmine che parte da un punto a scelta, entro 54 m dal mago e si estende per 18 m. Tutti gli esseri che si



trovano nella zona colpita dal fulmine subiscono 1d6 Punti Ferita per ogni livello del mago. Ogni vittima può effettuare un Tiro Salvezza contro incantesimi per dimezzare i danni.

Se il Fulmine Magico colpisce una superficie solida (ad esempio una parete) rimbalza e torna indietro verso il mago fino al termine della distanza che aveva ancora da percorrere (18 m).

INFRAVISIONE

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Un giorno

Effetto: Un essere vivente

Questo incantesimo consente all'essere influenzato di vedere nel buio fino ad una distanza di 18 m, con la stessa abilità posseduta da nani ed elfi. L'infravisione è l'abilità di vedere il calore (e la mancanza di calore). Nani, elfi e coloro che ottengono l'effetto dell'incantesimo Infravisione hanno l'infravisione in aggiunta alla visione normale e possono vedere nell'oscurità fino a 18 m. L'infravisione non funziona in presenza di luce normale o magica. Il fuoco ed altre sorgenti di calore possono interferire con l'infravisione proprio come un brillante lampo di luce può accecere per qualche istante. Con l'infravisione le cose calde appaiono rosse, mentre quelle fredde appaiono blu. Per esempio una creatura che avanza può essere vista come una forma rossa che lascia tenui impronte rossastre. Una pozza d'acqua fredda avrà un colore blu intenso. I personaggi con l'infravisione possono anche vedere oggetti o creature che hanno la stessa temperatura dell'aria che li circonda (come un tavolo o uno scheletro), in quanto il flusso d'aria mostrerà inevitabilmente all'osservatore i loro bordi, delineandoli con una tenue tinta azzurrogna. Finché non si muovono appariranno molto vaghi; una volta che si muovono, diventeranno figure azzurre sfumate ma molto evidenti. L'infravisione non permette la lettura. Un personaggio può usare la propria infravisione per distinguere un individuo solo se questo è a 3 m di distanza, a meno che non sia molto, molto caratteristico (per esempio alto 2,5 m o che cammina con una stampella).

INVISIBILITÀ NEL RAGGIO DI 3 M

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Permanente finché l'incantesimo non viene spezzato

Effetto: Tutti gli esseri in un raggio di 3 m

Questo incantesimo rende invisibile non solo colui che lo lancia, ma anche tutti coloro che, nel momento in cui esso viene pronunciato, si trovino in un raggio di 3 m dal mago (o elfo). Coloro che in seguito se ne allontanano (a più di 3 m) ridiventano visibili e non possono riottenere l'Invisibilità rientrando nella zona. Per gli altri effetti, l'invisibilità è tale e quale a quella creata con l'incantesimo Invisibilità. Tutti gli

oggetti trasportati dalla persona che ha lanciato l'incantesimo e dagli altri che si trovano nel raggio di 3 m da lui, diventano anch'essi invisibili.

PALLA DI FUOCO

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: Istantanea

Effetto: Esplosione in una sfera di 12 m di diametro

Questo incantesimo crea un proiettile infuocato, che, scoppiando, esplode in una sfera di fuoco del raggio di 6 m. La Palla di Fuoco infligge 1-6 Punti Ferita (per ogni livello del mago che l'ha scagliata) a tutti gli esseri che si trovano entro la zona dell'esplosione. Ogni vittima può effettuare un Tiro Salvezza contro incantesimi. Se il tiro ha successo, i suddetti danni vengono dimezzati. Per esempio, una Palla di Fuoco scagliata da un mago del 6° livello infligge scoppiando 6-36 Punti Ferita, oppure la metà a coloro che effettuano con successo il Tiro Salvezza.

PROTEZIONE DAI PROGETTILI NORMALI

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: 12 turni

Effetto: Un essere vivente

Questo incantesimo offre completa protezione contro i proiettili piccoli e non magici facendo loro mancare il bersaglio. Quindi l'incantesimo è del tutto inefficace contro un masso scagliato da una catapulta o contro una freccia magica. Può essere oggetto dell'incantesimo un qualsiasi essere vivente che si trovi entro il raggio d'azione.

PROTEZIONE DAL MALE NEL RAGGIO DI 3 METRI

Raggio d'Azione: 0 metri

Durata: 12 turni

Effetto: Barriera di 6 m di diametro

Questo incantesimo crea tutto intorno al mago un'invisibile barriera magica che si estende per 3 m in tutte le direzioni. L'incantesimo serve come protezione contro gli attacchi del "male" (cioè attacchi portati da mostri di allineamento morale diverso da quello del mago). Ogni essere, che si trovi entro la barriera, ottiene un bonus di +1 su tutti i tiri salvezza contro incantesimi, mentre gli attacchi contro di essi sono penalizzati di -1 sui tiri per colpire (ovviamente finché durano gli effetti dell'incantesimo). Inoltre gli esseri incantati non possono attaccare corpo a corpo coloro che si trovano entro la barriera. Possono però attaccarli con la magia o con armi da lancio o da tiro. Si dice incantata ogni creatura che sia magicamente evocata, animata controllata (come coloro che sono soggetti all'incantesimo dello charme), oppure che può essere ferita soltanto da armi magiche.

Si ricordi che gli esseri che possono essere colpiti con armi d'argento non sono incantati. Un personaggio che, entro la barriera, attacca una creatura incantata, non è più "protetto dal male". Però, continueranno ad applicarsi sia il bonus ai tiri salvezza contro incantesimi che la penalità ai tiri per colpire come specificato sopra.

RESPIRARE SOTT'ACQUA

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: Un giorno

Effetto: Un essere che respira aria

Questo incantesimo consente a chi ne è soggetto di Respirare Sott'acqua (a qualsiasi profondità). Non ha alcuna efficacia sul movimento e non interferisce minimamente sulla normale capacità di respirare aria.

VELOCITÀ*

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: 3 turni

Effetto: Fino a 24 esseri possono muovere al doppio della loro normale velocità

Questo incantesimo consente a 24 esseri (al massimo), che si trovino in un cerchio del diametro di 18 m, di eseguire le loro azioni a velocità doppia per mezz'ora di tempo. Coloro che sono soggetti all'incantesimo possono spostarsi fino al doppio del loro normale movimento, raddoppiare la cadenza di tiro se adoperano armi da lancio o da tiro, effettuare un numero doppio di attacchi nel corpo a corpo. Questo incantesimo non ha, però, alcuna influenza sul ritmo di svolgimento della magia, quindi né il lancio di incantesimi, né l'uso di oggetti (ad esempio le bacchette) possono essere accelerati.

INVERSO: LENTEZZA

Distrugge gli effetti di un incantesimo Velocità, oppure fa muovere ed attaccare le vittime, per tutta la sua durata, ad una velocità e ad un ritmo dimezzati. Come per l'incantesimo Velocità anche l'incantesimo Lentezza non ha alcuna influenza sul lancio degli incantesimi. È consentito alle vittime effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi per evitarne gli effetti.

VOLARE

Raggio d'Azione: A contatto

Durata: 1d6 turni + 1 per ogni livello del mago

Effetto: Un essere vivente può volare

Quest'incantesimo consente a chi ne è soggetto (oppure a colui che lo pronuncia) di volare. L'incantesimo consente il movimento in qualunque direzione e ad una velocità massima di 108 m per turno (36 m per round) con la semplice concentrazione. Colui che sta volando può anche fermarsi e librarsi in qualsiasi punto (come per l'incantesimo Levitazione) senza bisogno di concentrazione.





INCANTESIMI DEL 4° LIVELLO

AUTOMETAMORFOSI

Raggio d'Azione: 0 metri (solo il mago)

Durata: 6 turni +1 per livello del mago

Effetto: Il mago può cambiare forma

Questo incantesimo consente al mago di cambiare forma, assumendo l'aspetto fisico di un altro essere vivente. I Dadi Vita della nuova forma devono essere uguali o inferiori al livello del mago. Non cambiano però la Classe Armatura del mago, i suoi Punti Ferita, i tiri per colpire ed i tiri salvezza. Il mago non acquisisce le abilità e le immunità speciali della nuova forma, ma solo le abilità fisiche. Per esempio, un mago che si trasformi in gigante dei ghiacci ha la forza di un gigante dei ghiacci e la sua abilità di scagliare macigni, ma non è affatto immune al freddo. Un mago che si trasformi in drago può volare ma non è in grado di utilizzare il soffio del drago, né gli incantesimi specifici di tale mostro. Mentre il mago è trasformato nella sua nuova forma, non può lanciare incantesimi. Gli effetti della trasformazione durano per il tempo indicato finché non siano dissolti da altre magie o il mago venga ucciso. Infine l'incantesimo non consente al mago di assumere la forma di uno specifico individuo (vedi incantesimo di metamorfosi).

CHARME MOSTRI

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Speciale

Effetto: Uno o più esseri viventi

Questo incantesimo ha effetti identici a quello dello charme (del 1° livello), ma è in grado di influenzare ogni essere, eccettuati i non morti. Se le vittime sono dotate di 3 Dadi Vita o meno se ne possono stregare da 3 a 18. Altrimenti può essere stregato solo un mostro. Ognuna delle vittime può evitare gli effetti della magia effettuando un Tiro Salvezza contro incantesimi.

CONFUSIONE

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 12 round

Effetto: 3-18 esseri in un'area del diametro di 18 m

Questo incantesimo getta nella più completa confusione molte creature contemporaneamente, colpendo tutte quelle che si trovano in un raggio di 9 m. Alle vittime con meno di 2+1 Dadi Vita non è concesso alcun Tiro Salvezza. Quelle con 2+1 o più Dadi Vita devono effettuare, se restano nella zona colpita, un Tiro Salvezza contro incantesimo per ogni round di durata della magia. Se il tiro non ha successo, sono anch'esse in preda alla confusione. Gli esseri "confusi" si com-

portano irrazionalmente e in modo casuale. Per stabilire le azioni di un essere "confuso", il DM deve tirare 2d6 ogni round, controllando il risultato nella seguente tabella:

2d6	Effetto
2-5	Attacca il gruppo cui appartiene il mago che ha lanciato l'incantesimo
6-8	Non fa niente
9-12	Attacca il suo stesso gruppo

CRESCEZA DEI VEGETALI*

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Speciale

Effetto: Fa crescere 300 mq di piante

Questo incantesimo fa crescere a dismisura i normali arbusti e gli alberi di bosco, facendoli diventare spessi intrichi di viticci, rampicanti, spine e pruneti. Può essere così colpita una zona ampia fino a 300 m quadrati (le dimensioni esatte sono scelte dal mago). Per essere influenzate le piante devono trovarsi interamente entro l'area di efficacia. L'area così colpita diventa non attraversabile per tutte le creature che non abbiano dimensioni gigantesche. Gli effetti continuano fin quando non vengono rimossi dall'inverso dell'incantesimo o da un incantesimo Disvolvi Magie.

INVERSO: Riduzione vegetale

Provoca infatti una decrescita di tutte le piante comprese nell'area d'efficacia del precedente incantesimo, rendendo la zona transitabile. Può quindi essere adoperato per dissolvere gli effetti della forma naturale dell'incantesimo. L'incantesimo della riduzione vegetale non ha alcuna efficacia sulle piante-mostro (ad esempio gli uomini albero).

FORMASTOFFA

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Crea fino a 9x9 m di stoffa

Questo incantesimo crea una quantità di stoffa fino a 9x9 m. La stoffa creata da un singolo incantesimo deve apparire in un unico pezzo. A differenza di molti tipi di incantesimi di creazione, questo crea stoffa non magica e che non può essere dissolta. Se la campagna utilizza le regole opzionali delle abilità generali e l'incantatore ha un'abilità appropriata, può modellare il tessuto mentre lo crea. Può quindi creare una tenda, una vela, un singolo indumento, un drappo, 18 metri di corda comune, ecc. Se la campagna non usa le regole delle abilità, il personaggio avrebbe dovuto essere definito prima come

uno che sa come lavorare la stoffa per poter essere in grado di operare come sopra detto. Naturalmente, la stoffa non sagomata creata da questo incantesimo può successivamente essere tagliata, cucita e diversamente modellata in tali oggetti. Il tessuto così creato è molto simile a lino non tinto, è resistente, utile e poco appariscente. Un incantatore può creare la propria stoffa con un bordo non rifinito, e successivamente lui o un altro incantatore può usare un altro Formastoffa per creare un tessuto unito al precedente su quel bordo e non vi sarà nessuna cucitura o debolezza in quel punto. Questo lo rende un buon incantesimo per la creazione di vele robuste e affidabili. Una volta creata, la stoffa fuoriesce dalle mani del mago e si dispone sul terreno davanti a lui. Se ci sono ostacoli, si accumula contro di loro ma non li spinge indietro. L'incantesimo non può essere lanciato per creare un telo enorme che cade su un'unità di nemici, per esempio. Il panno, una volta creato, non può essere collegato a nulla, tranne a un altro panno frutto di Formastoffa, come descritto sopra. Il panno non può essere lanciato in uno spazio occupato da un altro oggetto. Nelle avventure, questo incantesimo è spesso usato per costruire rifugi rapidi e creare corde.

METAMORFOSI

Raggio d'azione: 18 metri

Durata: Permanente finché non viene dissolto

Effetto: Trasforma un essere vivente

Questo incantesimo trasforma la vittima in un'altra creatura vivente. La nuova forma non deve avere più del doppio di dadi vita della forma originale, altrimenti l'incantesimo fallisce. Il numero di Punti Ferita però resta invariato. A differenza di quanto avviene con l'incantesimo dell'autometamorfosi, la vittima diventa davvero la nuova creatura, guadagnando tutte le abilità speciali dell'essere in cui è stata trasformata, comprese le sue tendenze ed il suo comportamento. Per esempio, se un hobgoblin viene trasformato in mulo, si comporterà e agirà come un vero mulo. Questo incantesimo non può però creare l'esatto duplicato di un singolo individuo, ma solo un esemplare di una razza o di un tipo di mostro. Per esempio, un essere trasformato in "guerriero del 9° livello" diverrà di certo umano, ma non necessariamente un guerriero e di certo il suo livello non sarà superiore al 1°. Per evitare gli effetti dell'incantesimo, la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimo. Altrimenti gli effetti durano fin quando non vengono dissolti o fin quando la creatura muore.



Metamorfosi Vegetale di Massa

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: Vedi sotto

Effetto: Provoca l'illusione di un gruppo di alberi

Questo incantesimo può colpire fino a 100 esseri umani o di dimensioni umane, in un cerchio del diametro di 72 m facendoli apparire come alberi di una macchia o di un boschetto. Gli esseri che non vogliono assoggettarsi alla magia, non ne vengono colpiti. Possono essere compresi anche esseri più grandi di uomini (ad esempio i cavalli) contando ognuno di questi come se fosse 2 o 3 uomini. L'illusione è efficace anche nei confronti di coloro che attraversano la zona dove si trovano i finti alberi. L'incantesimo continua finché non viene pronunciato contro di esso un incantesimo Dissolvi Magie, oppure fino a quando il mago stesso non decide di farlo svanire. L'aspetto di ogni essere "celato" sotto le mentite spoglie di albero, torna ad essere normale se il finto albero esce dalla zona di efficacia della magia. Però il movimento entro l'area di efficacia non distrugge l'illusione.

Muro di Fuoco

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: Finché dura la concentrazione

Effetto: Crea un muro di fuoco di 108 mq

Questo incantesimo crea un muro di fuoco sottile e verticale, la cui forma e dimensioni sono scelte dal mago fino ad un massimo di 108 m quadrati (per esempio m 3x36, 6x18, 9x12 ecc.). Il muro è opaco e blocca ogni tipo di vista. Gli esseri dotati di meno di 4 Dadi Vita non possono oltrepassarlo. Possono invece attraversarlo gli esseri con 4 o più Dadi Vita, ma nel farlo subiscono 1-6 Punti Ferita. Subiscono un numero doppio di Punti Ferita i non morti e gli esseri che usano il freddo come armi (draghi bianchi, giganti dei ghiacci). Il muro non può essere creato in uno spazio già occupato da altri oggetti. L'effetto della magia continua fintanto che il mago si concentra sul muro, senza muoversi.

Occhio dello Stregone

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: 6 turni

Effetto: Crea un "occhio" invisibile e mobile

Questo incantesimo crea un occhio magico invisibile, attraverso il quale il mago può vedere. Ha le dimensioni di un vero occhio ed è dotato di infravisione (fino ad una distanza di 18 m). L'Occhio dello Stregone fluttua in aria alla velocità massima di 36 m

per turno, ma non può passare attraverso oggetti solidi, né allontanarsi a più di 72 m dal mago. Per poter vedere attraverso l'occhio il mago deve concentrarsi.

Porta Dimensionale

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: 1 round

Effetto: Trasporta senza pericolo un essere vivente

Questo incantesimo trasporta un essere che si trovi entro 3 m dal mago, in un luogo lontano fino a 108 m di distanza. Il mago sceglie la destinazione che desidera. Se non è noto il luogo d'arrivo, il mago può indicare solo la distanza, non superando in ogni caso il limite di 108 m (per esempio 60 m verso ovest, 18 m verso sud e 30 m in basso). Se ciò provocasse la materializzazione del soggetto dell'incantesimo in un oggetto solido, quest'ultimo non ha alcun effetto. Se il soggetto dell'incantesimo non vuole essere trasportato, può evitarne gli effetti effettuando un Tiro Salvezza contro incantesimo.

Scaccia Maledizioni*

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Annulla qualsiasi maledizione

Questo incantesimo scaccia una maledizione, sia che essa gravi su un personaggio, su una zona o su un oggetto. Alcune maledizioni (specialmente quelle che gravano sugli oggetti magici) possono essere rimosse solo temporaneamente, a discrezione del DM. Per rimuoverla definitivamente c'è bisogno dell'incantesimo clericale distruzione del male (o forse anche un incantesimo scaccia maledizioni pronunciato da un mago di alto livello).

INVERSO: Maledizione

Fa gravare sulla vittima una disgrazia o una afflizione di qualche tipo. Il mago agente deciderà, caso per caso, di quali maledizioni possa trattarsi, ma deve stare molto attento, perché se la maledizione che lancia è troppo potente essa può, a discrezione del DM, ripercuotersi sullo stesso mago! Vi consigliamo di non oltrepassare alcuni limiti alle maledizioni, tipo: penalità di -4 ai tiri per colpire, penalità di -2 su tutti i tiri salvezza, dimezzamento del requisito primario. Per evitare la maledizione, la vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro incantesimi.

Tempesta / Muro di Ghiaccio

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Tempesta 1 round / Muro 12 turni

Effetto: Tempesta in un volume di 6x6x6 metri / Muro di 108 m quadrati

Questo incantesimo può essere lanciato in due modi diversi, dando vita a due diversi effetti: o una raffica di ghiaccio (tempesta) oppure un muro di ghiaccio. La tempesta di ghiaccio colpisce un'area di 6x6x6 m. Anche se lanciata in una zona più piccola, l'incantesimo potrà creare una tempesta lunga al massimo 6 m. La tempesta infligge 1-6 Punti Ferita da freddo, per ogni livello del mago, ad ogni essere che si trovi entro la zona colpita. Ogni vittima può effettuare un Tiro Salvezza contro incantesimi. Se il tiro ha successo i suddetti danni vengono dimezzati. Gli esseri del "fuoco" (come i draghi rossi o le salamandre delle fiamme) subiscono una penalità di -4 sui loro tiri salvezza contro incantesimi, ma gli esseri del "freddo" (giganti del ghiaccio, salamandre dei ghiacci ecc.) non sono minimamente danneggiati dall'incantesimo. Il muro di ghiaccio è una sottile parete verticale, di qualunque forma e dimensione, a scelta del mago, fino ad un massimo di 108 m quadrati (ad esempio 3x36, 6x18, 9x12 ecc.). Il muro è opaco e blocca la normale visione. Gli esseri con meno di 4 Dadi Vita non possono spezzare il muro per passare oltre. Quelli, invece, con 4 o più Dadi Vita possono farlo, ma subiscono 1-6 Punti Ferita e, se si tratta di esseri "del fuoco", tali danni vengono raddoppiati (2-12). Il muro deve poggiare per terra o su un supporto simile e non può essere creato in uno spazio già occupato da un altro oggetto.

Terreno Illusorio

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: Speciale

Effetto: Cambia o nasconde il tipo di terreno

Questo incantesimo crea l'immagine illusoria di un elemento del "paesaggio", sia all'interno (una fossa, una scala) sia all'aperto (una collina, una palude, un boschetto, ecc.), celando una caratteristica reale dell'ambiente influenzato. L'intero elemento del "paesaggio" deve trovarsi entro il raggio d'azione dell'incantesimo. Gli effetti della magia continuano fin quando l'illusione non viene toccata da un essere intelligente, oppure viene dissolta.





INCANTESIMI DEL 5° LIVELLO

ANIMARE I MORTI

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: Permanente

Effetto: Crea zombi o scheletri

Questo incantesimo consente al mago di creare zombi e scheletri animati, utilizzando come materiale dei normali scheletri o dei corpi morti che si trovino nel suo raggio d'azione. Questi esseri non morti ma animati obbediscono al mago fin quando non vengono distrutti da un chierico o da un incantesimo Dissolfi Magie. Il mago potrà animare un Dado Vita di non morti per ogni suo livello di esperienza. Gli scheletri hanno lo stesso numero di Dadi Vita dell'essere cui appartenevano, gli zombi, invece, hanno 1 Dado Vita in più del corpo originale. Non si prendono in considerazione i livelli dei personaggi (i resti di un ladro del 9° livello possono essere animati come zombi con 2 Dadi Vita). Gli esseri animati non dispongono di alcun incantesimo, ma sono immuni agli incantesimi del Sonno e dello Charme ed ai veleni.

BLOCCA MOSTRI*

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 6 turni +1 per livello del mago

Effetto: Paralizza da 1 a 4 mostri

Questo incantesimo ha gli stessi identici effetti dell'incantesimo Blocca Persone ma è efficace contro qualunque essere vivente (esclusi i Non-morti). Ogni vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro incantesimo, altrimenti resta paralizzata. L'incantesimo può essere lanciato contro un singolo o contro un gruppo. Nel primo caso il singolo effettua il Tiro Salvezza con una penalità di -2. Nel secondo caso può colpire 1-4 mostri (a scelta del mago), ma senza alcuna penalità ai loro tiri salvezza.

INVERSO: Libera Mostri

Rimuove la paralisi di un massimo di 4 vittime degli incantesimi Blocca Persone e Blocca Mostri. Non ha altri effetti.

CONTATTARE PIANI ESTERNI

Raggio d'Azione: 0 (solo il mago)

Durata: Vedi sotto

Effetto: Si può ottenere la risposta a 3-12 quesiti

Questo incantesimo permette al mago di contattare uno dei Piani Esterni di Esistenza, per fruire del sapere di un Essere Immortale (il cui ruolo è giocato dal DM). Gli Immortali più saggi e potenti vivono nei Piani Esterni più lontani ed il contatto con essi può essere fatale per la salute mentale di un mortale. Più il Piano è lontano, più

crescono le probabilità di ottenere risposte esatte, ed anche quelle di impazzire.

Il numero di quesiti che il mago può porre è pari alla distanza (*) del Piano Esterno. La distanza viene decisa dal mago stesso, fino al massimo consentito. Le probabilità di impazzire vengono controllate una sola volta, nel momento in cui si stabilisce il contatto con l'Immortale.

Se il livello del mago è superiore al 20°, le probabilità di impazzire diminuiscono del 5% per ogni ulteriore livello. Anche se il mago non impazzisce, c'è pur sempre la possibilità che l'Immortale non sappia rispondere o dica una bugia. Le probabilità di conoscere la risposta esatta e/o che l'immortale menta devono essere controllate per ogni singolo quesito. L'incantesimo può essere utilizzato al massimo una volta al mese (o anche meno, a discrezione del DM). Se il personaggio impazzisce, ritrova il senso dopo un numero di settimane di gioco di assoluto riposo pari alla distanza del Piano Esterno con cui è entrato in contatto.

(*) La "distanza" di un Piano indica il numero di Piani Esterni che sarebbe necessario attraversare per raggiungerlo. La "distanza" tra la Realtà (il Primo Piano) e il più vicino Piano Esterno è 3, perché "tra essi" sono interposti il Piano Etereo, i Piani Elemental, ed il Piano Astrale. Oltre a quelli indicati nella tabella, esistono numerosi altri Piani Esterni troppo lontani per essere influenzati dall'incantesimo.

Distanza e numero dei quesiti	Probabilità di ...		
	Impazzire	Conoscenza	Menzogna
3	5%	25 %	50 %
4	10 %	30 %	% 45
5	15 %	35 %	% 40
6	20 %	40 %	35 %
7	25 %	45 %	30 %
8	30 %	50 %	25 %
9	35 %	55 %	20 %
10	40 %	60 %	15 %
11	45 %	65 %	10 %
12	50 %	70 %	5 %

DEMENTIA PRECOCE

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: Permanente, fin quando non è disperso

Effetto: Riduce l'intelligenza a 2 punti

L'incantesimo colpisce solo i maghi, gli elfi ed i mostri capaci di pronunciare incantesimi. La vittima perde le sue capacità intellettuali, non può pronunciare incantesimi, né pensare correttamente (come se avesse solo 2 punti di intelligenza). Tali

effetti possono essere evitati con un Tiro Salvezza contro Incantesimi, cui si applica una penalità di -4. Gli effetti continuano fin quando non siano rimossi con l'incantesimo Dissolfi Magie (con le normali probabilità di successo), e con l'incantesimo clericale guarigione.

DISSOLUZIONE*

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 3-18 giorni

Effetto: Liquefa 270 metri quadrati di roccia

Questo incantesimo ha la proprietà di trasformare la roccia in fango. Lo strato roccioso può essere spesso fino a 3 metri e viene dissolta una superficie di 270 metri quadrati. Eventuali vittime possono restare immobilizzate dai fango. Il mago può decidere le esatte dimensioni della zona (6x45 m, 9x30 m, ecc.) ma deve essere a meno di 36 metri da lui. Gli esseri che si trovano o che entrano nella zona subiscono una riduzione di velocità del 90%, e possono, come detto, restare bloccati.

INVERSO: Indurire

Trasforma lo stesso volume di fango in roccia. La sua durata è permanente ed eventuali vittime nel fango devono ricorrere ad un Tiro Salvezza contro Incantesimi, per evitare di restare intrappolate nella roccia.

EVOCARE ELEMENTALI

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: Concentrazione

Effetto: Evoca uno spirito Elementale da 16 Dadi Vita

Questo incantesimo consente al mago di evocare uno spirito Elementale (CA 2, DV 16, PF 3-24). Durante un giorno può essere evocato solo uno spirito di ogni tipo (terra, aria, fuoco, acqua). Il demone esegue ogni compito che è in suo potere (trasportare oggetti o persone, attaccare, ecc.) fin quando il mago lo tiene sotto controllo, concentrandosi. Il mago, pena la perdita del controllo sullo spirito, non può combattere, lanciare altri incantesimi, o spostarsi a più della metà della sua normale velocità. Il controllo, una volta perso, non può più essere recuperato. Gli spiriti Elementalari non più sotto controllo tenteranno di uccidere chi li ha evocati e potranno attaccare chiunque si trovi sulla loro strada, mentre cercano di raggiungerlo. Se uno spirito è ancora sotto controllo, può essere fatto tornare al piano di esistenza cui appartiene, con la semplice concentrazione; se invece, è privo di controllo umano, può essere rimandato al suo piano originale con un incantesimo Dissolfi Magie o distruzione del male.



FORMALEGNO

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Crea 27 mc di legno

Questo incantesimo crea una quantità di legno pari a 27 mc; può essere organizzata in qualsiasi modo desideri l'incantatore (blocco 3x3x3 m, muro 9x6x0,5 m, ecc.).

Il tempo di lancio varia a seconda della complessità del progetto. Un semplice muro e altre forme semplici richiedono 1 round. Una semplice scala può richiedere 10 round (1 turno). Un progetto complicato che dovrebbe aderire strettamente alle specifiche, come la chiglia di una nave, potrebbe richiedere il tempo massimo consentito, 12 turni (2 ore) solo per ottenere una forma grezza. Quando l'incantatore vuole provare un progetto complicato, il DM deciderà quanto tempo durerà il processo di creazione.

L'oggetto deve essere creato come un pezzo unico, senza parti mobili. L'incantatore può lanciare l'incantesimo su un oggetto che ha già creato con Formalegno, per modificarlo, nell'arco di due ore al massimo. Questo è il modo in cui gli incantatori artisti eseguono sculture in legno pregiate, per esempio. Quando è soddisfatto del proprio lavoro, lancia Formalegno su di esso un'ultima volta per "bloccarlo in posizione" e non può più essere modificato da altri incantesimi Formalegno.

La massa di legno deve essere creata in modo da poggiare a terra o supporto simile, e non può essere lanciato in uno spazio occupato da un altro oggetto. Un incantatore può creare legno con uno o più lati grezzi, e successivamente egli o un altro mago può utilizzare un altro Formalegno per creare legno perfettamente unito al primo da quel lato e non ci sarà nessuna giuntura o debolezza in quel punto.

Questo è un buon incantesimo per la creazione di navi robuste ed edifici in legno. L'incantatore può decidere che tipo di legno viene creato, entro limiti ragionevoli. Il DM può rifiutare di consentire all'incantatore di scegliere legni molto costosi, esotici o magici. Il legno creato da questo incantesimo non può essere dissolto; dura finché non viene spaccato, bruciato o distrutto da incantesimi come Disintegrazione.

Un muro di legno ha CA -4 (6) e 30 Punti Ferita per 30 cm di spessore. La maggior parte delle pareti esterne degli edifici ha uno spessore di circa 20 cm e 20 Punti Ferita.

Giara Magica

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: Vedi sotto

Effetto: Il mago può prendere possesso di un corpo

Pronunciando questo incantesimo il mago cade in trance ed il suo spirito viene trasferito in un oggetto inanimato (chiamato Giara Magica) che si trova entro il raggio d'azione dell'incantesimo. Partendo da questo oggetto (una gemma o una boccetta per esempio), lo spirito del mago può tentare di prendere possesso di un qualsiasi essere vivente che si trovi entro 36 m dalla giara. Se la vittima effettua con successo un Tiro Salvezza contro incantesimi, il tentativo fallisce ed il mago non può più tentare di lanciare l'incantesimo contro quella vittima per un turno. Se il Tiro Salvezza della vittima fallisce, il suo corpo viene posseduto dallo spirito del mago e passa sotto il suo controllo. La forza vitale o spirito della vittima verrà trasferito nella Giara Magica. Il mago può fare compiere al corpo posseduto delle normali azioni, ma non può utilizzare le sue abilità speciali (in ciò l'incantesimo è simile ad Autometamorfosi). Un incantesimo di distruzione del male costringe lo spirito del mago ad abbandonare il corpo posseduto ed a tornare nella Giara Magica. Quando lo spirito del mago torna ad unirsi al suo corpo, l'incantesimo finisce. Se il corpo posseduto viene distrutto, lo spirito della vittima muore e quello del mago torna nella Giara Magica. Da qui, lo spirito del mago può tentare di prendere possesso di un altro corpo o tornare al suo corpo reale. Se la Giara Magica viene distrutta mentre contiene lo spirito del mago, il mago viene ucciso. Se invece viene distrutta mentre lo spirito del mago è nel corpo di una vittima egli resterà confinato in esso. Se il corpo reale del mago viene distrutto, il suo spirito resta imprigionato dentro la Giara Magica, fin quando il mago non riesce a prendere possesso di un altro corpo! Ricordate che prendere possesso del corpo di un altro è un'azione caotica.

MURO DI PIETRA

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: Speciale

Effetto: Crea un muro pietra di 30 mc

Questo incantesimo crea un Muro di Pietra verticale, spesso esattamente 60 cm. Le dimensioni e la forma sono scelte dal mago, ma la superficie totale non può essere superiore a 45 m² (3x15 m, 6x7,5 m etc.). L'intera parete deve trovarsi entro 18 m dal mago. La parete deve poggiare sul pavimento o su un altro supporto del genere e non può essere creata in spazi già occupati da altri oggetti solidi. Il muro continua ad esistere fin quando non viene dissolto con la magia oppure distrutto fisicamente.

Nube Mortale

Raggio d'Azione: 30 cm

Durata: Turni 6

Effetto: Crea una nube semovente di veleno

Questo incantesimo crea una nube circolare di vapori velenosi, del diametro di 9 m ed alta 6 m che appare al fianco del mago. Si allontana alla velocità di 18 m per turno (6 m per round) in qualsiasi direzione (nella direzione del vento o, se non c'è vento, nella direzione scelta dal mago). Questa nube è più pesante dell'aria e tenderà quindi a scendere (penetrando in buche, scivolando lungo il fianco di una collina, ecc.). La nube viene distrutta se incontra degli alberi o altra vegetazione fitta.

Se l'incantesimo viene lanciato in una piccola zona (ad esempio in un corridoio di un dungeon alto 3 m), la nube può essere più piccola delle sue dimensioni normali.

Tutti gli esseri viventi che vengano a trovarsi dentro la nube subiscono 1 punto ferita per round. Ogni vittima dotata di meno di 5 Dadi Vita deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro veleno, altrimenti muore avvelenata dai vapori.

Passa Pareti

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: 3 turni

Effetto: Crea un foro profondo 3m

Questo incantesimo apre un foro profondo 3 m del diametro di 1,5 m nella solida roccia. Al termine della durata della magia, la pietra riappare. Il foro può essere aperto sia in senso orizzontale che verticale.

Telecinesi

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 6 round

Effetto: Un peso pari a 200 mon per livello del mago

Consente al mago di spostare oggetti o esseri viventi con la sola concentrazione. Il peso dell'oggetto può essere pari a 200 monete (10 kg) per livello (un elfo del 10° livello potrebbe spostare un oggetto di peso di 2.000 monete o 200 kg). L'oggetto può essere spostato in qualsiasi direzione, alla velocità di 6 metri per round.

Le vittime possono evitare detti effetti con un Tiro Salvezza contro incantesimi. Se si tratta di una cosa tenuta in mano da qualcuno, questi può effettuare un Tiro Salvezza, con una penalità di -2. Chi, invece, porta un oggetto indosso, ma non in mano, può afferrare l'oggetto che si allontana e riesce a trattenerlo se effettua un favorevole Tiro Salvezza. La penalità, però, è questa volta -5. Chi sposta l'oggetto deve restare concentrato. Se perde la concentrazione l'oggetto cade.





Teletrasporto

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: Istantanea

Effetto: Teletrasporta un essere con tutto l'equipaggiamento

Questo incantesimo trasporta il mago o un altro soggetto in un luogo a livello del terreno, che si trovi nello stesso piano di esistenza!

Se una eventuale vittima di questo incantesimo si vuole sottrarre a tale effetto, deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro incantesimi. Il soggetto dell'incantesimo arriva a destinazione con tutto ciò che trasporta. La destinazione non può deliberatamente essere un luogo che si sappia occupato da un oggetto solido o che si trovi sopra il livello del terreno. Le probabilità di arrivare a destinazione senza correre pericoli dipendono dall'attenzione con la quale il mago ha studiato la zona di arrivo.

Ogni essere che venga teletrasportato dentro un oggetto solido muore istantaneamente.

Una conoscenza "casuale" significa che il mago è stato in tale luogo solo una volta o due, oppure che tenta di visualizzare il punto d'arrivo basandosi su delle descrizioni o ricorrendo a mezzi magici.

La conoscenza è "generale" quando il mago è stato spesso nella zona d'arrivo oppure che ha trascorso molte settimane a studiare magicamente la zona (per mezzo di una sfera di cristallo, ecc.).

La conoscenza è "esatta" quando il mago ha compiuto uno studio molto dettagliato e personale del punto d'arrivo.

Per ogni Teletrasporto, il DM tira i dadi percentuali (d%). Se il risultato non indica un "successo", il soggetto arriva a 30 metri (3d10) sopra o sotto il punto desiderato.

Se arriva "troppo alto" cade a terra riportando 1-6 ferita causati dall'impatto, per ogni 3 m di caduta.

Se arriva "troppo basso" muore immediatamente, a meno che in quel luogo non si trovi provvidenzialmente una zona "vuota" (una caverna, un dungeon, ecc.).

CONOSCENZA della Destinazione

Casuale	Generale	Esatta	Risultato
01-50	01-80	01-95	Successo
51-75	81-90	96-99	Troppo alto
76-00	91-00	00	Troppo basso

INCANTESIMI del 6° Livello

Abbassare il Livello delle Acque

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: 10 turni

Effetto: Dimezza la normale profondità

Questo incantesimo influenza una zona di 1000 m quadrati. Se lanciato attorno ad un battello o una nave, il vascello può arenarsi. Al termine degli effetti dell'incantesimo l'improvvisa ondata dell'acqua che ritorna nella depressione venutasi a creare, spazza via dalla coperta del vascello la maggior parte delle cose che si trovano ed infligge allo scafo 21-32 Punti danno (1 d12+20)

Barriera Anti-Magia

Raggio d'Azione: 0 metri (solo il mago)

Durata: 12 turni

Effetto: Crea una barriera personale che difende dalle magie.

Questo incantesimo crea attorno al corpo del mago una barriera invisibile (a meno di 2,5 cm dal corpo). La barriera arresta tutti gli incantesimi e i loro effetti, compresi quelli provenienti dallo stesso mago. Il mago può distruggere la barriera quando desidera, altrimenti essa continua ad esistere fin quando non ne svaniscono naturalmente gli effetti. Eccettuati i desideri, nessun potere magico (compreso l'incantesimo Dissolfi Magie) è in grado di cancellare la barriera.

Controllo del Tempo Atmosferico

Raggio d'Azione: 0 (solo il mago)

Durata: Finché mantiene la concentrazione

Effetto: Le condizioni atmosferiche entro 220 metri

Questo incantesimo consente al mago di controllare le condizioni atmosferiche nell'area a lui circostante (fino a 220 metri di distanza), scegliendone il tipo. È efficace solo all'aria aperta, ed il tempo così creato ha effetto su tutti gli esseri viventi dentro la zona (compreso il mago). Gli effetti continuano finché il mago resta immobile, concentrandosi. Se si muove (ad esempio: se è a bordo di un'imbarcazione) si spostano con lui. I tipi sono i più vari, ma si possono ricordare ai seguenti:

Pioggia: tutti i tiri per colpire dei proiettili subiscono una penalità di -2. Dopo tre turni, la superficie del terreno si copre di fango, dimezzando la normale velocità di movimento.

Neve: la visibilità si riduce a 6 metri e la velocità di movimento è dimezzata. La superficie di fiumi e ruscelli può ricoprirsi di uno strato di ghiaccio. Quando la neve si scioglie, il terreno

resta coperto di fango e si continua ad applicare la suddetta penalità al movimento.

Nebbia: visibilità 6 metri. Velocità di movimento: 1/2 del normale. Chi è circondato di nebbia può perdersi e procedere nella direzione sbagliata.

Bel tempo: annulla il brutto tempo (pioggia, neve, nebbia), ma non gli effetti secondari (ad esempio: il fango).

Gran secco: la velocità di movimento è dimezzata. Si asciuga l'umidità in eccesso (pioggia, neve, roccia trasformata in fango, ecc.).

Vento intenso: non si possono usare proiettili, né volare. La velocità di movimento è dimezzata. Sul mare aumenta del 50% la velocità delle imbarcazioni a vela. Nei deserti si creano tempeste di sabbia, che dimezzano il movimento e riducono la visibilità a 6 metri.

Tornado: si crea una tromba d'aria, sotto il controllo del mago, che attacca e si sposta come fosse un Elementale dell'Aria con 12 DV. In mare il tornado dà origine ad una tempesta o una tromba marina.

Disintegrazione

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: Istantanea

Effetto: Distrugge un essere o un oggetto.

Questo incantesimo polverizza un essere o un oggetto non magico. La vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro raggio della morte per evitare di essere disintegrata (es. un drago, una nave o una sezione di parete lunga 3 m possono essere disintegrati). L'incantesimo non ha alcuna efficacia contro gli oggetti magici, né contro gli effetti di altri incantesimi, inoltre, l'equipaggiamento eventualmente trasportato dalla creatura disintegrata, non viene disintegrato a sua volta.

Formapietra

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Crea 27 mc di pietra

Questo incantesimo crea una quantità di pietra pari a 27 mc; può essere organizzata in qualsiasi modo desideri l'incantatore (blocco 3x3x3 m, muro 9x6x0,5 m, ecc.).

Il tempo di lancio varia a seconda della complessità del progetto. Un semplice muro e altre forme semplici richiedono 1 round. Una semplice scala può richiedere 10 round (1 turno). Un progetto complicato che dovrebbe aderire strettamente alle specifiche, come una fontana ornata o una statua, potrebbe richiedere il tempo massimo consentito, 12 turni (2 ore) solo per ottenere una forma grezza. Quando l'incantatore vuole provare un progetto complicato, il DM





deciderà quanto tempo durerà il processo di creazione. L'oggetto deve essere creato come un pezzo unico, senza parti mobili.

L'incantatore può lanciare l'incantesimo su un oggetto che ha già creato con Formapietra, per modificarlo, nell'arco di due ore al massimo. Questo è il modo in cui gli incantatori artisti eseguono raffinate statue, per esempio. Quando è soddisfatto del proprio lavoro, lancia Formapietra su di esso un'ultima volta per "bloccarlo in posizione" e non può più essere modificato da incantesimi Formapietra.

La massa di pietra deve essere creata in modo da poggiare a terra o supporto simile, e non può essere lanciato in uno spazio occupato da un altro oggetto. Un incantatore può creare pietra con uno o più lati grezzi, e successivamente egli o un altro mago può utilizzare un altro Formapietra per creare pietra perfettamente unita alla prima da quel lato e non ci sarà nessuna giuntura o debolezza in quel punto. Questo è un buon incantesimo per la creazione di possenti muri e edifici giganteschi, arene, palazzi, ecc. L'incantatore può decidere che tipo di pietra viene creata, entro limiti ragionevoli. Il DM può rifiutare di consentire all'incantatore di scegliere pietre molto costose, esotiche o magiche. La preziosa giada, per esempio, è una scelta inappropriata. Tuttavia, un incantatore può scegliere pietre come puro cristallo di piombo, e così si possono creare finestre spesse, forti e perfette con questo incantesimo.

La pietra creata da questo incantesimo non può essere dissolta; dura finché non viene sgretolata o distrutta da incantesimi come Disintegrazione.

I muri di pietra hanno CA -4 (6) e 50 Punti Ferita per 30 cm di spessore; procurare 250 punti di danno a un muro di 1,5 m causerà senza dubbio un buco in esso. La maggior parte delle pareti esterne degli edifici ha uno spessore di circa 18 cm e 30 Punti Ferita.

IMPOSIZIONE*

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: Fin quando il compito assegnato non è eseguito o l'imposizione non viene rimossa

Effetto: Impone un certo comportamento ad un essere

Questo incantesimo costringe chi ne è vittima ad eseguire o non eseguire una certa azione. *Per esempio:* un personaggio può ricevere l'ordine di recuperare un certo oggetto e di riportarlo al mago, o di mangiare ogni volta che ne abbia l'opportunità, oppure a non rivelare mai una certa informazione. L'azione

deve essere possibile e non direttamente letale altrimenti si riflette sul mago e lo costringe a subire gli effetti dell'Imposizione.

Per evitare gli effetti della magia la vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro incantesimi.

Se la vittima ignora l'Imposizione subisce una penalità (decisa dal DM) fino a quando il personaggio muore o esegue l'azione comandatagli. Tali penalità possono riguardare le abilità del combattimento, o diminuire il punteggio di certe abilità, o perdere un certo numero di incantesimi, o causare dolore e debolezza, ecc.

Gli incantesimi Dissolfi Magia e Scaccia Maledizioni sono inutili contro gli effetti di un incantesimo dell'Imposizione.

INVERSO: Liberazione dall'Imposizione

Libera un personaggio da un'Imposizione indesiderata e dai suoi effetti. Però, se chi lo lancia è di livello inferiore a colui che ha pronunciato l'incantesimo esistono alcune possibilità di fallimento (5% per ogni livello di differenza).

INCANTESIMO DELLA MORTE

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: Istantanea

Effetto: Uccide 4-32 Dadi Vita di esseri viventi in un volume di 18x18x18 m

Questo incantesimo colpisce 4-32 Dadi Vita di esseri viventi che si trovino nell'area indicata. Piante ed insetti normali muoiono automaticamente, e gli esseri privi di Punti Ferita non sono calcolati. L'incantesimo non ha alcun effetto contro mostri non morti e neppure contro gli esseri dotati di 8 o più Dadi Vita (o livelli di esperienza). Gli esseri col minor numero di Dadi Vita sono colpiti per primi. La vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro raggio della morte, altrimenti viene uccisa.

MURO DI FERRO

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Permanente

Effetto: Crea una parete di ferro di 45 metri quadrati

L'incantesimo crea una parete verticale di ferro, spessa 5 cm. Il mago può scegliere le dimensioni, ma l'area massima non può essere superiore a 45 metri quadrati (3x15 metri, 6x7,5 metri, ecc.), e tutta la parete deve essere a meno di 36 metri da lui. Il muro deve poggiare al suolo o su un supporto del genere. Non può occupare spazio dove si trovino altri oggetti; continua ad esistere fin quando non sia disperso, disintegrato, o distrutto fisicamente (ma i soli attacchi fisici che possono danneggiarlo sono quelli di esseri gigante-

schi). Contro il muro di ferro sono inefficaci la maggior parte degli incantesimi, tra i quali la Palla di Fuoco, il Fulmine Magico, ecc. Se viene fatto cadere, infligge da 10 a 100 Punti Ferita, poi si sgretola. Se il muro viene attaccato, ha un numero di "Punti Ferita" pari al livello del mago; può essere danneggiato solo colpendolo. I giganti provocano un punto di danno per colpo, e certi esseri possono danneggiarlo in altri modi. Un rugginofago può distruggerlo al semplice contatto.

OLOGRAFIA

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: 6 turni

Effetto: Crea un'immagine

Questo incantesimo crea un'immagine del mago, che appare in un qualunque punto entro 72 metri da lui e perdura fintanto che resta concentrato. L'immagine proiettata non può essere distinta dall'originale se non tocandola. Ogni incantesimo lanciato dal mago sembra provenire dall'immagine (il mago deve essere in grado di vedere il bersaglio). Gli incantesimi e gli attacchi con armi da lancio o da tiro sembrano non avere alcun effetto sull'immagine. L'immagine sparisce se viene toccata o se viene colpita da un'arma per il combattimento corpo a corpo.

Pietra in carne*

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Permanente

Effetto: Una creatura vivente o un oggetto

Questo incantesimo può trasformare una qualsiasi statua (o una quantità di pietra fino al massimo di un volume di metri 3x3x3) in carne. Di solito viene adoperato per risanare i personaggi trasformati in pietra (per esempio, dal soffio di una gorgone).

INVERSO: Carne in pietra

Trasforma in pietra un essere vivente, compreso tutto il suo equipaggiamento. La vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro la pietrificazione.

REINCARNAZIONE

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: Permanente

Effetto: Crea un nuovo corpo

Per poter pronunciare l'incantesimo, il mago deve avere una parte di un corpo morto, per piccola che sia. Dalla parte si riforma per magia il resto del corpo ed in esso fluisce energia vitale. Per stabilire quale sia il nuovo corpo, il DM deve far riferimento alle tabelle che seguono tirando 1d8. Se la detta energia vitale si reincarna in un corpo di razza diversa, si applicano tutte le regole relative alla nuova razza.

Per esempio, se un chierico si reincarna





come elfo non è più un chierico, ma è capace di pronunciare incantesimi e di combattere come un elfo. Il livello di esperienza non cambia, salvo il rispetto dei limiti previsti per i semi-umani. Nel caso in cui il corpo reincarnato sia quello di un mostro, la specie dipende dall'Allineamento Morale dell'energia vitale. Tirate 1d6 e consultate la tabella "Mostro". Ricordate che i mostri non possono migliorare il loro livello di esperienza. Il giocatore deve agire così come si è reincarnato, oppure ritirare il personaggio dal gioco.

d8	Nuova forma	d8	Nuova forma
1	Umano	5	Elfo
2	Umano	6	Halfling
3	Umano	7	Razza Originale
4	Nano	8	Mostro

Mostro

d6	Legale	Neutrale	Caotico
1	Molosso instabile	Scimmione bianco	Bugbear
2	Gnomo	Orso (*)	Gnoll
3	Neanderthal	Centauro	Coboldo
4	Gufo gigante	Grifone	Manticora
5	Pegaso	Uomo lucertola	Orchetto
6	Uomo albero	Folletto	Troglodita

(*) di una qualsiasi specie normale.

Nota: Il DM può aggiungere altri mostri alla lista. Questi devono avere 8 Dadi Vita o meno ed essere perlomeno semi-intelligenti.

Segugio Invisibile

Raggio d'Azione: 0 metri (solo il mago)

Durata: Fintanto che la missione non è compiuta

Effetto: Evoca una creatura

Questo incantesimo evoca un Segugio Invisibile che eseguirà un compito assegnatogli dal mago. La creatura continua a cercare di realizzare la missione assegnatale, senza tener conto dello spazio e del tempo, fin quando non abbia realizzato la missione o sia stata uccisa. L'incantesimo per distruggere il male costringe la creatura a tornare al piano di esistenza da cui proviene.

Terre Mobili

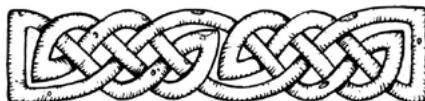
Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: 6 turni

Effetto: Il terreno si sposta

Questo incantesimo ha la proprietà di far spostare il terreno (ma non la roccia), sia in senso orizzontale, per formare una collina, che verticale, per aprire una voragine. Quest'ultima, se non si incontrano strati rocciosi, può essere profonda fino a 72 metri. La

velocità di traslazione è di 18 metri per turno, e, al cessare degli effetti, la terra smossa resta dove si trova. Si tratta di un incantesimo molto utile per costruire castelli.



Incantesimi del 7° Livello

Charme delle Piante

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 6 mesi

Effetto: Sottopone a charme un albero o alcune piante più piccole

Simile negli effetti allo charme, questo incantesimo guadagna al mago l'amicizia di 1 albero, 6 cespugli di medie dimensioni, 12 piccoli arbusti, oppure 24 piccole piante (senza possibilità di Tiro Salvezza). I mostri di tipo vegetale (uomo albero, boleto stridente, ecc.) possono evitarne gli effetti con un Tiro Salvezza contro incantesimi. Le piante sottoposte allo charme possono capire gli ordini del mago ed obbediscono, se ne hanno la possibilità (possono, quindi, ostacolare o bloccare chi passa loro accanto, ma non muoversi, né intuire l'Allineamento Morale di qualcuno, ecc.). Restano così sottomesse per 6 mesi, oppure fin quando l'incantesimo viene disperso, o fino all'arrivo dell'inverno, quando cadono in un sonno profondo. Questo è un incantesimo molto utile all'esterno e all'interno delle roccaforti, specie se usato dopo un incantesimo Crescita dei Vegetali del 4° livello e, probabilmente, un incantesimo Permanenza.

Conoscenza

Raggio d'Azione: 0 (solo il mago)

Durata: Permanente

Effetto: Rivela notizie su un oggetto, un luogo o una persona

Il mago, con questo incantesimo, può apprendere notizie su oggetti, luoghi, persone. Se si tratta di un oggetto, ed il mago lo tiene in mano, ne apprende, nel giro di 1-4 turni, il nome, il modo di farlo funziona, le parole magiche per azionarlo (se esistono), ed il numero di cariche di cui dispone (con un margine di errore di 5). Nel caso in cui, però, l'oggetto possa essere usato in più di un modo, o azionato da più di una parola magica, un incantesimo di Conoscenza è sufficiente per apprendere solo una delle funzioni o delle parole, senza alcun indizio

sulle rimanenti. Se si tratta, invece, di un oggetto che non sia nella disponibilità del mago, o di un luogo o una persona, gli effetti dell'incantesimo si completano in un tempo variabile da 1 a 100 giorni, a seconda di quanti sono i particolari già noti al mago (il DM può rivelare solo le notizie generali se il luogo è molto vasto, o il personaggio è particolarmente potente). Per conoscere un avvenimento puramente leggendario occorre moltissimo tempo, e le informazioni ottenute possono presentarsi sotto forma di poesie o di indovinelli.

Creare Mostri Normali

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: 1 turno

Effetto: Crea 1 o più mostri

Uno o più mostri si materializzano nell'aria. Tutti sono in grado di comprendere gli ordini del mago e gli obbediscono: combattono, trasportano o vanno a prendere cose, ecc. E tutto al meglio delle loro possibilità. I mostri si materializzano privi di equipaggiamento non standard: hanno soltanto armi ed armatura (se ne indossano) usuali. Allo scadere di 1 turno spariscono nel nulla, con tutto il loro armamentario. Il totale di DV di mostri che possono materializzarsi è pari al livello del mago (arrotondato per eccesso). Il quale può decidere di quale specie debbano essere, scegliendo tra quelli privi di abilità speciali (cioè quelli il cui numero di DV, nella descrizione, non sia accompagnato da uno o più asterischi). Non può in nessun caso far materializzare esseri umani, semi-umani e Non-morti. Gli esseri con 1 -1 Dadi Vita valgono 1 Dado Vita. Quelli con 1/2 DV, o meno, valgono 1/2 Dado Vita.

Esempio: un mago del 15° livello potrebbe far apparire 30 pipistrelli giganti, topi o coboldi. Oppure 15 goblin, orchetti o hob-goblin, o 7 babbuini delle rocce, gnoll o uomini lucertola, oppure 5 cinghiali, draco sauri giganti o bugbears, o 3 orsi neri, pantere o donnole giganti, e così via.

Evocare un Oggetto

Raggio d'Azione: Infinito

Durata: Istantanea

Effetto: Evoca un oggetto dal rifugio del mago

Con questo incantesimo, il mago può far apparire nella propria mano un qualsiasi oggetto non vivente che si trovi nella sua abitazione. L'oggetto non deve pesare più di 500 monete, e non deve essere più grande di un bastone o di un normale scrigno. Il mago inoltre deve conoscere bene l'oggetto e la sua esatta posizione, altrimenti l'incante-



simo non ha effetto. Ogni oggetto, inoltre, deve essere trattato in anticipo con una polvere speciale (che costa 1.000 mo per oggetto preparato). La polvere diventa invisibile, e non interferisce minimamente sulle normali funzioni dell'oggetto. Gli oggetti non trattati non possono essere evocati. Se qualcun altro lo possiede, l'oggetto evocato non appare, ma il mago può conoscere, con una certa approssimazione, chi è il possessore e dove si trova l'oggetto. L'oggetto evocato può trovarsi in qualsiasi luogo, anche in un'altra Dimensione.

FORMAFERRO

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Crea 45 mq di ferro

Questo incantesimo crea un Muro di Ferro di 5 cm di spessore (o meno) con un'area pari a 45 mq; esso può essere disposto in qualsiasi modo desideri il mago (muro 3x15 m o 9x5 m, ecc.). Il tempo di lancio varia a seconda della complessità del progetto. Un semplice muro e altre forme semplici richiedono 1 round. Una semplice scala può richiedere 10 round (1 turno). Un progetto complicato che dovrebbe aderire strettamente alle specifiche, come una enorme saracinesca, potrebbe richiedere il tempo massimo consentito, 12 turni (2 ore) solo per ottenere una forma grezza. Quando l'incantatore vuole provare un progetto complicato, il DM deciderà quanto tempo durerà il processo di creazione. L'oggetto deve essere creato come un pezzo unico, senza parti mobili. L'incantatore può lanciare l'incantesimo su un oggetto che ha già creato con Formaferro, per modificarlo, nell'arco di due ore al massimo. Questo è il modo in cui gli incantatori artisti eseguono raffinate statue di ferro, per esempio. Quando è soddisfatto del proprio lavoro, lancia Formaferro su di esso un'ultima volta per "bloccarlo in posizione" e non può più essere modificato da incantesimi Formaferro. Il Muro di Ferro deve essere creato in modo da poggiare a terra o supporto simile, e non può essere lanciato in uno spazio occupato da un altro oggetto. A differenza del metallo creato dall'incantesimo Muro di Ferro, non deve essere creato in posizione verticale. Un incantatore può creare ferro con uno o più lati grezzi, e successivamente egli o un altro mago può utilizzare un altro Formaferro per creare ferro perfettamente unito al primo da quel lato e non ci sarà nessuna giuntura o debolezza in quel punto. Questo è un buon incantesimo per la creazione di rinforzi di ferro per i muri. Il ferro creato da questo incantesimo non può

essere dissolto; dura finché non viene spezzato o distrutto da incantesimi come Disintegrazione o da creature come i rugginofaghi.

Un muro di ferro avrà CA -10 (2) e circa 15 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore.

INVERSIONE DELLA GRAVITÀ

Raggio d'Azione: 27 metri

Durata: 1/5 di round (2 secondi)

Effetto: Inverte la forza di gravità in un cubo di 9 metri di lato

Questo incantesimo colpisce tutti gli oggetti e gli esseri viventi che si trovano in un cubo di 9x9x9 metri, e li fa "cadere" nella direzione opposta a quella della normale forza di gravità. Nel giro di 2 secondi, possono cadere per 20 metri. Non sono consentiti tiri salvezza, e, le vittime che incontrano un soffitto o un altro ostacolo, subiscono 1d6 Punti Ferita per ogni 3 metri di "caduta". Si noti che, al termine dei 2 secondi, la gravità torna normale. Le vittime cadono di nuovo, questa volta nella direzione inversa, e subiscono ulteriori danni per la caduta. Ogni vittima dell'incantesimo deve procedere ad un controllo del Morale. Per esempio, un mago pronuncia l'incantesimo contro un gruppo di giganti, in un locale alto 12 metri. I giganti "cadono" fino al soffitto e poi ripiombano a terra, subendo un totale di 8d6 Punti Ferita.

INVISIBILITÀ MULTIPLA*

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: Permanente, fin quando non sia spezzato l'incantesimo

Effetto: Più oggetti o esseri viventi

Rende invisibili (come l'incantesimo di 2° livello) numerosi esseri viventi, che si trovino all'interno di un quadrato di 18 metri di lato entro 72 metri dal mago. Può rendere invisibili 6 esseri delle dimensioni di un drago, o 300 di dimensioni umane (un cavallo equivale a 2 uomini). Dopo aver pronunciato l'incantesimo, tutti gli esseri, compreso il loro equipaggiamento, diventano invisibili.

INVERSO: MOSTRARSI

Rende visibili tutti gli esseri viventi e gli oggetti invisibili, in uno spazio di 6x6x6 metri. Si ricordi che gli esseri Astrali ed Eterei non sono "dentro" lo spazio indicato. Gli effetti dell'incantesimo, infatti, non possono travalicare i confini dimensionali. Vengono però annullate tutte le altre forme di invisibilità, magica o naturale, e tutte le vittime dell'incantesimo non possono tornare invisibili per 1 turno.

PALLA DI FUOCO AD EFFETTO RITARDATO

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: Da 0 a 60 round

Effetto: Palla di Fuoco del diametro di 12 metri, ad effetto ritardato.

Come dice il nome stesso, si tratta di una Palla di Fuoco la cui esplosione può essere ritardata. Il mago, quando pronuncia l'incantesimo, deve indicare l'esatto ritardo (da 0 a 60 round). Un piccolo sassolino, simile ad una pietra preziosa, viene poi tirato nel luogo stabilito e li rimane fino allo scadere del tempo. La "gemma" può essere raccolta, trasportata, ecc. Quando scade il tempo si producono gli stessi effetti di una normale Palla di Fuoco: un'esplosione improvvisa ed istantanea che infligge 1d6 Punti Ferita per livello del mago a tutti coloro che si trovano entro 6 metri dal punto dell'esplosione. Le vittime possono dimezzare le ferite con un Tiro Salvezza contro Incantesimi. Una volta pronunciato l'incantesimo, il tempo rimanente all'esplosione non può essere incrementato o diminuito se non mediante un Desiderio. La gemma creata è assolutamente magica, e non può essere mossa magicamente (mediante ad esempio incantesimi come Telecinesi, Teletrasporto, ecc.), sebbene possa essere soggetta ad un incantesimo di Dissolvi Magie.

PAROLA INCAPACITANTE

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 2d6 o 1d6 round

Effetto: Stordisce 1 essere vivente con 70 Punti Ferita o meno

Il mago può stordire una vittima nel raggio di 36 metri (senza possibilità di Tiri Salvezza). Se la vittima ha 35 Punti Ferita o meno, resta stordita per 2-12 round. Se ne ha da 36 a 70, resta stordita per 1-6 round. Gli esseri con più di 70 Punti Ferita sono immuni. Le vittime stordite non possono attaccare, né pronunciare incantesimi e tutti i loro Tiri Salvezza subiscono una penalità di -4.

PORTA MAGICA*

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: 7 utilizzazioni

Effetto: Crea un passaggio

Questo incantesimo, che può essere indirizzato verso ogni parete, pavimento, soffitto, o sezioni di terreno, crea un passaggio magico, invisibile, che può essere utilizzato solo dal mago. Crea, inoltre, un varco lungo fino a 3 metri, oltre la porta, in qualsiasi materiale non organico. Non può essere, in nessun caso, pronunciato contro materia organica. La porta può essere scoperta solo con l'incantesimo





Individuazione del Magico, e può essere distrutta solo con l'incantesimo Dissolvi Magie (con le normali possibilità di successo). L'incantesimo Porta Magica persiste fin quando non sia disperso, o sia utilizzato per 7 volte. Si intende per "utilizzo" ogni singolo passaggio attraverso la porta.

INVERSO: Lucchetto Magico

Non è altro che una versione più potente dell'incantesimo di 2° livello Chiavistello Magico, e non può essere neutralizzato dall'incantesimo Scassinare, né dagli effetti di oggetti magici. Il lucchetto magico rende la porta su cui è pronunciato insuperabile da chiunque (fin quando continuano gli effetti dell'incantesimo) tranne che per lo stesso mago. L'incantesimo può agire su qualsiasi spazio vuoto di 3 metri per 3 (ad esempio: l'androne di un ingresso), e la porta o il passaggio non mutano aspetto. Come per l'incantesimo Porta Magica, anche gli effetti di questo permangono fin quando non si faccia uso di un incantesimo Dissolvi Magie, o non sia stato utilizzato per 7 volte.

Spada

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: 1 round per livello del mago

Effetto: Crea una spada magica

Quando l'incantesimo viene pronunciato, una spada lucente, fatta di magia e non di metallo, appare accanto al mago. Questi, concentrandosi, può fare in modo che la spada attacchi chi si trova a meno di 9 metri da lui. Se la concentrazione viene interrotta, la spada smette di attaccare, ma continua ad esistere per 1 round per ogni livello del mago. La spada agisce molto rapidamente e può attaccare due volte per round. I suoi tiri per colpire sono proporzionali al livello del mago. I danni che infligge sono gli stessi di una spada a due mani ma, essendo di consistenza magica, può colpire ogni bersaglio (anche quelli che possono essere colpiti solo dalle più potenti armi magiche). Prima dello svanire degli effetti, la spada può essere distrutta solo dall'incantesimo Dissolvi Magie (con le normali probabilità di successo).

Statua

Raggio d'Azione: 0 (solo il mago)

Durata: 2 turni per livello del mago

Effetto: Consente al mago di trasformarsi in pietra

L'incantesimo permette al mago di trasformarsi in una statua, con tutto l'equipaggiamento non vivente che ha con sé. La trasformazione (ed il processo inverso) può avvenire una volta per round, fino allo svanire degli effetti dell'incantesimo. Anche se non rende affatto immuni alla trasformazione in pietra

(ad esempio, in conseguenza dell'attacco di una gorgone), consente al mago di tornare normale un round dopo essere stato pietrificato. Mentre è in forma di statua, la Classe Armatura del mago è -4, ma non può muoversi. La statua non può essere danneggiata dai caldo o dal freddo (di origine sia naturale che magica) né dalle armi normali. Non ha bisogno di respirare, ed è quindi immune ai gas, all'annegamento, ecc. Le armi magiche e gli altri incantesimi (ad esempio, il Fulmine Magico) infliggono alla statua i normali danni. Se il mago, mentre è in forma normale, viene attaccato con un incantesimo di fuoco o di freddo, ha solo bisogno di vincere l'iniziativa (nel modo usuale) e si trasforma in pietra prima che l'incantesimo lo colpisca. Quando decide di cambiare forma, il tiro per l'iniziativa del mago beneficia di un bonus di +2.

Teletrasporto di Qualunque Oggetto

Raggio d'Azione: A contatto

Durata: Instantanea

Effetto: Teletrasporta un oggetto

È simile all'incantesimo del 5° livello Teletrasporto, ma è efficace anche sugli oggetti. Dopo averlo pronunciato, il mago tocca l'oggetto o l'essere vivente e, così facendo, ne provoca il teletrasporto. Sono applicabili le normali probabilità di errore. Se l'oggetto ricompare troppo in alto, cade a terra (e può rompersi). Se ricompare troppo in basso si disintegra. Il luogo di destinazione indicato non può essere occupato da un qualcosa di solido, né essere sopra il livello del terreno. L'incantesimo può teletrasportare fino a 500 monete per livello del mago. E, se l'oggetto è parte integrante di un altro più grande (ad esempio, una sezione di parete), ne può essere teletrasportato al massimo un cubo di 3x3x3 metri. Se l'oggetto è nel possesso di un essere vivente (che lo tiene impugnato, o semplicemente lo porta sulla persona), quest'ultimo può effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi (con una penalità di -2). Se ha successo, il Teletrasporto è inefficace. Se il mago ne fa uso per teletrasportare sé stesso, non ci sono possibilità di errore. Se tocca un altro essere vivente, quest'ultimo (se vuole) può evitare di essere teletrasportato a sua volta, con un Tiro Salvezza contro Incantesimi (cui si applica una penalità di -2).



Incantesimi dell'8° Livello

Barriera Mentale*

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: 1 ora per livello del mago

Effetto: Protegge da incantesimi ed oggetti che attaccano la mente

Può essere efficace su un solo essere vivente, il quale, se vuole evitarne gli effetti, deve effettuare un Tiro Salvezza contro Incantesimi. L'incantesimo impedisce l'esatto funzionamento di qualsiasi forma di ESP, Chiarodanza, Chiarovoglia, spiare attraverso sfere di cristallo, ed ogni altra specie di influenza mentale o di raccolta di informazioni (ad esempio, gli incantesimi Contattare Altre Dimensioni e Evoca Oggetti). Colui sul quale l'incantesimo agisce, agli effetti dei suddetti incantesimi, è come se neppure esistesse. Ha, inoltre, un bonus di +8 ai tiri salvezza contro gli attacchi che influenzano la mente, come tutte le specie di Charme, di illusioni di creazioni spettrali, Demenza Precoce, ecc. In ogni caso, però nonostante qualsiasi modifica, il Tiro Salvezza fallisce se il risultato è 1.

INVERSO: Apertura Mentale

Rende la vittima più vulnerabile agli attacchi menzionati. Tutti i Tiri Salvezza contro tali attacchi subiscono una penalità di -8. L'incantesimo è efficace al contatto (occorre, cioè, un normale tiro per tolpire).

Campo di Forza

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 6 turni

Effetto: Crea una barriera invisibile

Questo incantesimo crea una barriera invisibile e irremovibile di pura forza. È praticamente senza spessore, ma non può essere rotta o distrutta da nessun mezzo, ad eccezione dell'incantesimo Disintegrazione o Desiderio; neppure Dissolvi Magie può scalfire questa barriera. La forma di un Campo di Forza è limitata a una sfera, una semisfera, una superficie piatta, un cilindro, una scatola quadrata o rettangolare con lati piatti o una parte di questa scatola. Il raggio della sfera può estendersi fino a 6 metri. La superficie piatta o le combinazioni sopra descritte possono coprire un'area di 450 metri quadrati. Il Campo di Forza non può avere una forma irregolare e la sua superficie deve essere perfettamente liscia. Non esiste una dimensione minima. Il Campo di Forza non può apparire all'interno di un solido o di una creatura. Una qualunque porzione che verrebbe a contatto con un oggetto solido non appare, lasciando un buco nella barriera. Inoltre, i bordi del campo non sono spigolosi e non possono causare nessun danno. Il Campo di Forza rimane nel punto in cui viene creato e non può essere spostato, a



meno di non utilizzare un Desiderio. Qualunque creatura racchiusa in un Campo di Forza non subisce nessun tipo di danno. Un Campo di Forza impedisce magicamente a qualunque essere all'interno di morire in modo naturale. Tuttavia, una creatura può subire dei danni ed essere uccisa da altri esseri presenti nel Campo di Forza. Nulla può passare attraverso il Campo di Forza; incantesimi, colpi effettuati con armi da lancio, soffi e tutte le altre forme di attacco rimbalzano sulla barriera quando arrivano a contatto. Tuttavia, un Teletrasporto o una Porta Dimensionale permettono di superare la barriera; questi incantesimi consentono al mago di uscire dall'esistenza normale e di rientrare da qualche altra parte. Il Campo di Forza esiste solo in una dimensione di esistenza; quindi, anche un passaggio attraverso le dimensioni permette di superare la barriera. Benché venga normalmente usato come barriera o gabbia, un Campo di Forza può essere usato per creare un pavimento, una scala o un altro oggetto invisibile. Un Campo di Forza può essere reso permanente, ma l'incantesimo Permanenza è soggetto all'effetto di Dissolvi Magie che può quindi rimuovere la barriera permanente. Un Campo di Forza, comunque, può essere sempre rimosso dall'incantesimo Disintegrazione o Desiderio.

CHARME MULTIPLO*

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Speciale (come l'incantesimo dello charme)

Effetto: 30 livelli di esseri viventi

Ha gli stessi effetti degli incantesimi dello charme, di uomini e di mostri, eccettuato il fatto che può colpire fino a 30 livelli (o Dadi Vita) di vittime contemporaneamente. Ogni singola vittima può evitare lo charme con un Tiro Salvezza contro Incantesimi, con una penalità di -2. L'incantesimo è privo di efficacia contro vittime di 31 o più livelli (o Dadi Vita). La durata dipende dall'intelligenza delle singole vittime. Se il mago attacca una delle vittime, lo Charme svanisce solo per essa. Gli altri esseri sottoposti allo Charme non mutano condizione in seguito al detto attacco. Solo nel caso in cui osservino la scena, possono tentare un altro Tiro Salvezza.

INVERSO. LIBERAZIONE DELLO CHARME

Fa venir meno senza possibilità di errore tutti gli effetti derivanti dallo Charme, in una zona di 6x6x6 metri. Impedisce inoltre, per un turno, che gli oggetti all'interno dello spazio suddetto possano creare effetti tipo charme.

CLONAZIONE

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: Permanente

Effetto: Crea un duplicato di una creatura da un pezzo della creatura originale

Un clone è un esatto duplicato di un'altra creatura vivente, creato da un pezzo dell'originale mediante questo incantesimo. Il pezzo non deve necessariamente essere vivo nel momento in cui viene lanciato l'incantesimo. Un clone umano o semi-umano è raro e può essere molto pericoloso. Un clone di qualunque altra creatura vivente è più comune e viene chiamato simulacro. Un personaggio può avere un solo clone alla volta; qualsiasi tentativo di generare cloni multipli di un singolo personaggio fallisce automaticamente. I non morti non possono essere clonati perché non sono viventi.

Cloni umani e semi-umani: per creare un clone umano o semi-umano, è necessario lanciare questo incantesimo su un pezzo di carne della creatura originale di circa mezzo chilo. Il costo degli altri materiali usati per generare il clone è di 5.000 mo per DV dell'originale. Il clone si sveglia solo quando è cresciuto completamente; questa procedura richiede una settimana per DV dell'originale. Una volta completo, il clone non è magico e non può essere dissolto. Se l'umano o il semi-umano originale non è vivo quando il clone si sveglia, il clone guadagna tutte le caratteristiche, le abilità e i ricordi dell'originale dal momento in cui è stata prelevata la carne. Questo è un aspetto molto importante. Per esempio, un mago di livello 20 potrebbe lasciare un pezzo di carne insieme a una pergamena di questo incantesimo in modo da poter essere rigenerato in caso di morte; tuttavia, se il PG guadagna altri dieci livelli di esperienza prima di morire, il clone sarà più giovane, avrà meno esperienza e sarà di livello 20. Se un clone duplica una persona vivente, o se l'originale deceduto viene resuscitato, si sviluppa una situazione molto pericolosa. Ciascun individuo diventa immediatamente consapevole dell'esistenza dell'altro. Poiché tra i due esiste un collegamento telepatico parziale, ognuno può sentire le emozioni dell'altro (ma non altri pensieri). Se uno dei due individui viene colpito, l'altro subisce lo stesso danno (ma può effettuare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi per subire metà danno). Questo effetto non si applica a Charme, Sonno, alle cure o a tutti gli incantesimi che non provocano danni. Il clone è ossessionato dall'esigenza di distruggere la sua copia e fa di tutto per raggiungere l'obiettivo. Dal momento in cui un clone diventa consapevole della presenza

del suo originale, ha a disposizione un giorno per livello del suo creatore per riuscire nell'impresa. Se ha successo, vive in pace; in caso contrario, impazzisce. Quando un clone impazzisce, la creatura originale perde in modo permanente un punto di Intelligenza e uno di Saggezza. L'originale corre anche il rischio di diventare pazzo (5% di probabilità al giorno, non cumulativa). Se impazzisce, la creatura originale e il clone muoiono una settimana dopo, entrambi in modo irreversibile e non recuperabili neppure da un Desiderio.

Nota: se l'originale e il clone vengono tenuti su diverse dimensioni di esistenza, non si verifica alcun caso di telepatia e gli ultimi due paragrafi devono essere ignorati. Entrambi restano inconsapevoli della situazione. Tuttavia, se entrambi entrano nella stessa dimensione, la telepatia ha inizio e non può essere interrotta a meno di distruggere il clone o il suo originale.

Altri cloni: un clone di qualunque altra creatura vivente (non umana o semi-umana) viene chiamato simulacro. È necessario l'uno per cento della carne dell'originale e il costo degli altri materiali ammonta a 500 mo per Punto Ferita dell'originale. Come per un clone normale, il tempo richiesto per completare un simulacro è di una settimana per Dado Vita dell'originale. Un simulacro obbedisce sempre al suo creatore e capisce tutti i linguaggi parlati dal mago; entro un raggio di 3 metri per livello del mago, può ricevere comandi telepatici se il creatore si concentra. Un simulacro è un mostro incantato e può essere bloccato con l'incantesimo Protezione dal Male o distrutto con Dissolvi Magie. L'allineamento del simulacro è lo stesso del mago che lo ha creato, indipendentemente dall'allineamento dell'originale. La sua CA, il movimento, il morale e il numero di attacchi sono gli stessi dell'originale. Un simulacro ha solo il 50% dei DV, PF e danni per attacco dell'originale. Il DM tira un d100 per ogni abilità speciale che sarà presente nel simulacro se il risultato è compreso tra 01 e 50. Tuttavia, un simulacro appena cresciuto non ha mai nessuno degli incantesimi della creatura originale. Se la creatura originale è viva, il simulacro non cresce oltre questo punto. Se l'originale muore (o è già morto), il simulacro continua ad aumentare le sue abilità, guadagnando un 5% alla settimana (fino a un massimo del 90%) delle abilità dell'originale. Una volta completo, il DM tira ancora per vedere quali abilità speciali precedentemente mancati sono state guadagnate, inclusi gli incantesimi (usando il 90% delle probabilità per ciascuna abilità).





Creare Mostri Magici

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: 2 turni

Effetto: Crea uno o più mostri

Questo incantesimo è simile all'incantesimo del settimo livello Creazione di Mostri Normali, ad eccezione del fatto che si possono creare mostri con abilità speciali (fino a due asterischi). Il raggio d'azione e la durata sono raddoppiati rispetto all'incantesimo inferiore. Tutti gli altri dettagli sono identici: le creature vengono scelte dal mago e spariscono alla fine della durata dell'incantesimo. Il numero totale di Dadi Vita di mostri che appaiono è uguale al livello del mago che lancia l'incantesimo. Gli umani e i semi-umani non possono essere creati con Creare Mostri Magici, ma sono ammessi i non morti. Le creature di DV 1-1 sono contate come 1 DV; le creature di 1/2 DV o meno sono contate come 1/2 DV ciascuna. Nota: per creare un costrutto devono essere usati materiali appropriati. Può apparire un solo costrutto, indipendentemente dai Dadi Vita del Mago; un costrutto, tuttavia, è permanente e non scompare alla fine dell'incantesimo. Il costrutto, però, può avere solo due asterischi (abilità speciali) o meno. Il costo dei materiali parte da un minimo di 5.000 mo per asterisco (o di più a seconda della vostra campagna).

Danza

Raggio d'Azione: Al contatto

Durata: 3 o più round

Effetto: La vittima comincia a ballare

La vittima dell'incantesimo inizia a saltellare qua e là, come impazzita, (come una danzatrice di giga o di un ballo simile), per 3 o più round (senza possibilità di Tiro Salvezza). Non può attaccare, né pronunciare incantesimi (né far uso di abilità simili agli incantesimi), né fuggire. Tutti i Tiri Salvezza subiscono una penalità di -4. Anche la Classe Armatura subisce una penalità, pari a +4. Perché l'incantesimo sia efficace, il mago deve toccare la vittima (con un normale tiro per colpire). La durata varia in relazione al livello del mago: 3 round dal 18° al 20° livello, 4 round dal 21° al 24°, 5 dal 25° ai 28°, 6 round dal 29° al 32° e 7 round dal 33° al 37°.

Formacciaio

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Permanente

Effetto: Crea fino a 45 mq di acciaio

Questo incantesimo è effettivamente identico a quello del 7° livello Formaferro. Tuttavia, il materiale creato è della qualità

indicata per forgiare armi; un fabbricante di spade potrebbe lanciare questo incantesimo e creare una spada di alta qualità, finemente lavorata, in 12 turni (2 ore) o meno. Seguendo le stesse linee guida generali di Formaferro, un muro di acciaio avrà CA -10 (2) e circa 20 Punti Ferita per 2,5 cm di spessore.

Metamorfosi di Qualunque Oggetto

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: Vedi sotto

Effetto: Cambia forma ad un oggetto o ad un essere vivente

È simile all'incantesimo del 4° livello metamorfosi, ma è efficace anche sugli oggetti (se l'oggetto è parte di un tutto - ad esempio una sezione di parete - ne può essere trasformato un volume di 3x3x3 metri). Gli effetti possono essere evitati con un Tiro Salvezza contro incantesimi, con una penalità di -4. La durata della trasformazione dipende dal grado del mutamento. La natura si divide, infatti, in tre grandi regni: Animale, Vegetale e Minerale. Se un oggetto viene trasformato in un qualcosa appartenente ad un Regno "confinante" (da animale a vegetale, da vegetale a minerale, e viceversa) la durata è di 1 ora per livello del mago. E, invece, permanente, fin quando l'incantesimo non sia disperso da un incantesimo Dissolfi Magie (con le normali probabilità di successo), se avviene nell'ambito dello stesso regno (ad esempio, quando un animale viene trasformato in un altro essere vivente). Si ricordi che gli esseri creati con questo incantesimo non sono automaticamente amichevoli. Infine, l'incantesimo non può cambiare l'età di nessun essere vivente, né i Punti Ferita di cui dispone (per ulteriori informazioni, si rinvia alle descrizioni degli incantesimi Metamorfosi ed Autometamorfosi).

Nube Esplosiva

Raggio d'Azione: 30 cm

Durata: 6 turni

Effetto: Crea una nube velenosa vagante

L'effetto in apparenza è simile a quello dell'incantesimo Nube Mortale del 5° livello (infatti, appare di fianco al mago una nube di gas verdastro, alta 6 metri e di 9 metri di diametro). La velenosità della nube non è eccessiva: le vittime devono eseguire un Tiro Salvezza contro gli Incantesimi. Se il tiro è sfavorevole restano paralizzate per l'intero round. Le vittime che restano all'interno della nube, devono ripetere il suddetto Tiro Salvezza ad ogni round. La

nube è piena di luci sfavillanti (visibili solo dall'interno), che sono, in realtà, piccole esplosioni, le quali infliggono ferite a chi si trova nella nube (senza possibilità di Tiro Salvezza). Le esplosioni infliggono 1 punto-ferita ogni due livelli di esperienza del mago, arrotondati per difetto (9 Punti Ferita se il mago è del 18° o 19° livello, 10 se del 20° o 21°, ecc.), ad ogni essere vivente, anche se immune al fuoco, al gas, all'elettricità o ad altri attacchi speciali.

Parola Accecante

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: 1-4 giorni o 2-8 ore (vedi sotto)

Effetto: Acceca un essere vivente con 80 Punti Ferita o meno

Con questo incantesimo, il mago può accecare un essere vivente che si trovi ad una distanza uguale o inferiore a 36 metri (senza possibilità di Tiro Salvezza). Se la vittima ha da 1 a 40 Punti Ferita resta cieca da 1 a 4 giorni. Se ne ha da 41 a 80 per un tempo variabile dalle 2 alle 8 ore. Sono immuni gli esseri con 81 o più Punti Ferita. Chi è accecato, subisce una penalità di 4 punti sia ai tiri salvezza (-4), che alla Classe Armatura (+4). Gli incantesimi clericali Cura Cecità e Guarigione possono curare tale cecità solo se il Chierico che li pronuncia è di livello uguale o maggiore del mago che l'ha inflitta.

Permanenza

Raggio d'Azione: 3 metri

Durata: Permanente, fin quando non sia disperso

Effetto: Rende permanente un certo effetto magico

Con questo incantesimo, il mago può rendere permanente gli effetti di un qualsiasi altro incantesimo del 7° livello, o di livello inferiore. Non possono essere resi permanenti quegli incantesimi di durata "Istantanea" o "Permanente" (Dissolfi Magie, Palla di Fuoco, Fulmine Magico, ecc.), gli incantesimi clericali e quelli dell'8° e 9° livello dei maghi. Il DM, cui è affidata la cura del bilanciamento del gioco, può limitarne l'uso su certi incantesimi. Gli effetti, in tal modo resi permanenti, continuano fin quando l'incantesimo Permanenza sia disperso da un incantesimo Dissolfi Magie, pronunciato da un mago di pari livello o superiore (con le normali probabilità di successo). Ogni oggetto, tranne le armi, può essere soggetto ad un solo incantesimo Permanenza. Gli esseri viventi, invece, a due. Se viene pronunciato su un oggetto, o una zona, già soggetti ad un'altra Permanenza, i due effetti si elidono a vicenda, insieme a quelli dell'incantesimo reso permanente in prece-





denza. Le armi possono ricevere fino a 5 volte la Permanenza; quelle posteriori alla prima hanno il 25% di probabilità di non risultare efficaci. In tal caso, l'arma viene distrutta dal fallimento di una successiva Permanenza. Di solito, la Permanenza viene usata per rendere permanenti gli effetti sugli esseri viventi, dei seguenti incantesimi: Individuazione del Magico, Protezione dal Male, Lettura da Linguaggi, Lettura del Magico, Individuazione dell'Invisibile e Volo. Per quanto concerne le zone, l'uso è frequente per gli incantesimi: Luce Magica, Creazione Spettrale, Confusione e Nube Mortale. Il mago, infine, ha bisogno di questo incantesimo per costruire oggetti magici permanenti (spade, scudi, ed altri oggetti non necessitanti particolari "cariche" magiche). Non è, invece, necessario per le bacchette magiche, le pozioni, e gli altri oggetti magici temporanei.

Simbolo

Raggio d'Azione: Al contatto

Durata: Permanente

Effetto: Crea una Runa magica

Questo incantesimo crea un simbolo magico ed arcano (una Runa) di grande potenza. Esistono sei tipi di simboli: quando il mago si accinge a memorizzare l'incantesimo, deve sceglierne uno. La Runa può essere posta su un oggetto (una porta, una parete, ecc.) o lasciata fluttuare in aria. La Runa non può muoversi. Se viene posta su un essere vivente o un oggetto in movimento, quando la superficie si sposta, la Runa resta sospesa a mezz'aria. Gli effetti della Runa hanno luogo immediatamente (senza possibilità di Tiro Salvezza) quando un essere vivente la attraversa, tocca l'oggetto su cui è posta, o (pazzo!) la legge. Ciò con un'importante eccezione: i maghi, e tutti gli altri esseri in grado di pronunciare incantesimi, possono evitare gli effetti delle Rune che toccano o leggono (ma non di quelle che attraversano), con un Tiro Salvezza contro Incantesimi. Tutti i simboli runici sono simili alla scrittura normale. Le 6 Rune, ed i loro effetti sono elencate qui di seguito (ma il DM può introdurne altre: le Rune di Metamorfosi, di Teletrasporto, dello Charme, di Imposizione, ecc.).

Morte: uccide gli esseri con 75 Punti Ferita o meno. È innocua per quelli con più di 75 Punti Ferita.

Discordia: la vittima attacca i suoi alleati (se presenti), o subisce altrimenti gli stessi effetti dell'incantesimo del 4° livello Confusione. Detti effetti continuano fin quando non siano dispersi dall'incantesimo Dissolvi Magie (con le normali probabilità di suc-

so) o dall'incantesimo clericale guarigione.

Paura: la vittima fugge dal simbolo per 30 round, a velocità tripla (effetto simile a quello della bacchetta della paura).

Follia: la vittima impazzisce e non può attaccare, pronunciare incantesimi, né usare abilità o oggetti speciali. Può camminare, ma occorre accudirla con attenzione, altrimenti scappa. Tali effetti sono permanenti, fin quando non siano dispersi (vedi discordanza, qui sopra).

Sonno: la vittima si addormenta ed è impossibile sveglierla. Dorme per 11-20 ore, a meno che si faccia ricorso, per risveglierla, ad un incantesimo Dissolvi Magie (con le normali probabilità di successo).

Stordimento: colpisce gli esseri con 150 Punti Ferita o meno. La vittima resta stordita per 2-12 turni (come con l'incantesimo Parola Incapacitante).

Viaggiare

Raggio d'Azione: 0 (solo il mago)

Durata: Un turno per livello del mago

Effetto: Consente il volo e la forma gassosa

Questo incantesimo permette al mago di muoversi rapidamente e liberamente anche attraverso le dimensioni di esistenza. Il mago (da solo) può volare nello stesso modo consentito dall'incantesimo dei maghi, con una velocità di spostamento di 108 metri (36 metri) e può anche entrare in una vicina dimensione di esistenza concentrandosi semplicemente per un round. È possibile entrare al massimo in una dimensione per turno. Il mago può portare un'altra creatura per ogni 5 livelli di esperienza (vedi l'incantesimo Viaggiare dei Chierici). Durante l'effetto di questo incantesimo, il mago può assumere forma gassosa concentrandosi per un round. A differenza dell'effetto provocato dalla pozione, tutto l'equipaggiamento trasportato diventa parte della stessa nuvola gassosa. In questa forma, il mago può viaggiare al doppio della normale velocità: 216 metri per turno (72 metri per round). Mentre è in forma gassosa, il mago non può usare oggetti o lanciare incantesimi, ma non può neppure subire dei danni ad eccezione di quelli generati dalla magia. Inoltre, un essere gassoso non può passare attraverso l'effetto dell'incantesimo Protezione dal Male o Barriera Anti-Magia.

INCANTESIMI DEL 9° LIVELLO

Cambiaforma

Raggio d'Azione: 0 (solo il mago)

Durata: Un turno per livello del mago

Effetto: Il mago può cambiare forma

Questo incantesimo è simile a Autometamorfosi del quarto livello, ma è molto più potente. Il mago prende la forma di un'altra creatura o di un altro oggetto in tutti gli aspetti ad eccezione della mente, dei Punti Ferita e dei tiri salvezza. La CA, i tiri per colpire, le forme di attacco speciale, le immunità e tutti gli altri dettagli sono quelli della forma presa. Un mago non può lanciare degli incantesimi in nessuna forma a meno che non si trasformi in un umanoide bipede (semi-umano, goblin, orco, gigante, eccetera). Il mago non può assumere una forma unica (come quella di un personaggio specifico o di un Immortale) e può ottenere le sembianze, ma non le abilità, di un'altra classe di personaggi. Qualunque incantesimo lanciato in altre forme deve provenire dalla memoria del mago. Forme inanimate sono limitate in dimensioni a un massimo di 0,3 metri di altezza per livello del mago e a 100 mo di peso per livello. A eccezione di queste restrizioni, il mago può trasformarsi in una qualunque creatura od oggetto visto almeno una volta. Non si possono usare creature immaginarie; un troll con dieci mani, ad esempio, non è ammesso. Ogni modifica richiede un intero round di concentrazione, ma il mago può cambiare forma per tutta la durata dell'incantesimo.

Esempi: il mago può trasformarsi in un enorme drago rosso, in un masso, in una sedia, in un elementale, in un vampiro e così via. Il mago, tuttavia, acquisisce i difetti della nuova forma, nonché le sue peculiarità. Per esempio, se il mago viene colpito da una spada +2, +5 contro i draghi dopo essersi trasformato in un drago, si deve applicare il bonus +5. L'effetto di questo incantesimo non può essere reso permanente ed è soggetto all'effetto di Dissolvi magie. Per tutta la durata dell'incantesimo, il mago non può passare attraverso una Protezione dal Male o una Barriera Anti-Magia.

Cancello*

Raggio d'Azione: 9 metri

Durata: Da 1 a 100 turni, oppure 1 turno

Effetto: Apre una porta su un altro piano

Quando pronuncia questo incantesimo, il mago deve indicare uno dei piani: il Piano Etereo, quello Astrale, uno dei quattro piani elementali, o un piano esterno (per i quali deve, però, indicare anche il nome di un essere che vi risieda, di solito l'immortale che





lo governa). Il Cancello su un Piano Esterno resta aperto un solo turno. Quelli sugli altri piani restano aperti per un numero di turni variabile da 1 a 100 (determinato a caso) e, per ogni turno, ci sono il 10% di probabilità che sia attraversato da un essere appartente al piano sul quale si apre il Cancello. Il Cancello, se dà accesso a un piano elementale, crea, in realtà, un vortice ed una galleria, che possono essere resi permanenti con un Desiderio. Contattare un Piano Esterno è un'azione pericolosa, ed il mago deve conoscere e pronunciare il nome dell'Immortale che desidera contattare. L'immortale arriva probabilmente nel giro di 1-6 round. Ma ci sono probabilità pari al 5% che si presenti al suo posto un altro essere dello stesso Piano Esterno. Quando arriva, l'essere cerca per prima cosa il mago e lo distrugge senza problemi se non lo ha cercato per un valido motivo. Anche in quest'ultimo caso, però, può accadere che l'immortale se ne vada immediatamente, disinteressandosi al problema. Di tanto in tanto, può aiutare il mago, se il motivo della chiamata è di vitale importanza per quest'ultimo e di un certo interesse per lui.

INVERSO: Chiudi Cancello

Chiude un cancello creato dalla forma normale dell'incantesimo. Può essere usato, inoltre, per chiudere un cancello permanente che dia accesso ad un piano adiacente (come un vortice elementale). Ma è del tutto inefficace contro gli Immortali; non può, per esempio, allontanarli se decidono di rimanere.

CREARE Qualunque Mostro

Raggio d'Azione: 27 metri

Durata: 3 turni

Effetto: Crea uno o più mostri

Questo incantesimo è simile all'incantesimo del settimo livello Creazione di Mostri Normali e all'incantesimo dell'ottavo livello Creare Mostri Magici, ma con un minor numero di limitazioni sul tipo di creature che possono apparire. Il raggio d'azione e la durata sono triplicati rispetto alla versione del settimo livello. Gli umani e i semi-umani non possono essere creati, ma qualunque altra creatura è ammessa, indipendentemente dal numero di abilità speciali (asterischi). Tuttavia, se si vuole una creatura con tre o più asterischi, il mago deve averne studiata attentamente una (viva o morta) per almeno un'ora, per poterne creare un'altra con questo incantesimo. Come per gli altri incantesimi di livello inferiore, il numero totale di Dadi Vita di mostri che appaiono è uguale al livello del mago che lancia l'incantesimo.

Nota: per creare un costrutto devono essere usati materiali appropriati. Può apparire

un solo costrutto, indipendentemente dai Dadi Vita del mago; un costrutto, tuttavia, è permanente e non scompare alla fine dell'incantesimo. Come per l'incantesimo dell'ottavo livello, il costo dei materiali parte da un minimo di 5.000 mo per asterisco (o di più a seconda della vostra campagna). Se il costrutto ha quattro o più asterischi (come un Drole), il costo è raddoppiato. I mostri così creati possono essere bloccati dagli incantesimi Protezione dal Male o Barriera Anti-Magia.

CURA

Raggio d'Azione: Contatto (una creatura)

Durata: Permanente

Effetto: Cura qualsiasi creatura

L'effetto di questo incantesimo è identico a quello di Guarigione (clericale del sesto livello). Quando viene usato per curare delle ferite, guarisce praticamente tutti i danni, lasciando solamente 1-6 punti di danno. Cura rimuove le maledizioni, neutralizza i veleni, cura le malattie e la cecità ed elimina l'effetto di Demenza Precoce.

DESIDERIO

Raggio d'Azione: Speciale

Durata: Speciale

Effetto: Speciale

L'incantesimo Desiderio può essere usato solo da un mago di livello 33-36 con almeno 18 di Intelligenza. Desiderio è l'incantesimo più potente che un mago possa avere. Non si trova mai su una pergamena, ma può trovarsi da altre parti.

Pronunciare il Desiderio: il giocatore deve dichiarare o scrivere il Desiderio espresso dal PG. La formulazione del Desiderio è molto importante. L'effetto si verifica sempre, indipendentemente dalle intenzioni del giocatore. Il DM dovrebbe cercare di mantenere il gioco equilibrato, evitando di essere troppo generoso o restrittivo nel decidere gli effetti di un Desiderio. Se espresso con buone intenzioni, anche un Desiderio formulato male potrebbe produrre buoni risultati. Tuttavia, se il Desiderio indica avidità o intenti maliziosi, il DM dovrebbe sforzarsi di trovare interpretazioni differenti. Se necessario, il Desiderio può essere annullato e non produrre alcun effetto. Ogni volta che un Desiderio fallisce o viene interpretato male, il DM dovrebbe spiegare (alla fine del gioco) il problema. Seguono alcuni esempi di desideri sbagliati: "Voglio sapere tutto di questo dungeon", potrebbe risolversi nella conoscenza da parte del PG di tutto il dungeon per un solo secondo. "Desidero un milione di monete d'oro" potrebbe essere esaudito facen-

do cadere le monete ai piedi del personaggio e facendole sparire subito dopo. "Desidero ricevere immediatamente e in modo permanente i poteri di un basilisco conservando tutte le mie abilità e i miei oggetti" è un Desiderio formulato bene, ma che manca di equilibrio. I personaggi sono già abbastanza potenti. Questo Desiderio potrebbe risolversi nella crescita di una testa di basilisco in aggiunta a quella del personaggio, lasciando così il giocatore estremamente vulnerabile agli attacchi delle altre creature. Un Desiderio non può mai essere usato per guadagnare PX o livelli di esperienza.

Effetti possibili: se un Desiderio viene usato per danneggiare un'altra creatura, la vittima può effettuare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi. In caso di successo, la vittima subisce metà dei danni e l'altra metà si riflette sul mago (che può a sua volta tirare, ma con una penalità di -4). Un Desiderio ben formulato, tuttavia, può spostare (ad esempio con un Teletrasporto) un'altra creatura se questa non viene danneggiata, senza tiri salvezza. I tiri salvezza si applicano solo alle creature, non agli oggetti trasportati o posseduti. Un Desiderio può essere usato per guadagnare tesori, fino a un massimo di 50.000 mo per Desiderio. Tuttavia, il mago perde 1 PX per mo del tesoro ottenuto e questa perdita non può essere recuperata magicamente. Un Desiderio può essere espresso, se il DM lo permette, per poter usare un oggetto magico per un breve periodo di tempo. Generalmente, qualunque oggetto magico ottenuto viene preso in prestito da qualche altra parte, non creato. Gli artefatti vanno oltre il potere dei desideri. Il mago può normalmente produrre qualsiasi oggetto fino a +5 di magia. L'oggetto resta solamente per 1-6 turni. Un Desiderio può essere usato per cambiare temporaneamente il punteggio di un'abilità da un minimo di 3 a un massimo di 18. Questo effetto dura solo per sei turni. I desideri possono anche essere usati per incrementare permanentemente i punteggi delle abilità, ma il costo è molto alto. Dovete usare un numero di desideri pari al punteggio voluto. Tutti i desideri devono essere espressi nell'arco di una settimana. Potete aumentare un'abilità di un solo punto alla volta. Per incrementare la Forza da 15 a 16, sono richiesti 16 desideri. Per aumentarla successivamente a 17, bisogna esprimere altri 17 desideri. I desideri non possono essere usati per abbassare permanentemente le abilità. Un Desiderio non può aumentare il livello massimo degli umani; il livello 36 non può essere superato (ciò è imposto dagli Immortali). Tuttavia, un Desiderio può



consentire a un semi-umano di guadagnare un Dado Vita addizionale (per un massimo di 9 per gli halfling, 11 per gli elfi e 13 per i nani). Ciò influisce solo sui Punti Ferita e non cambia nessun altro punteggio (tiri per colpire, numero di incantesimi per gli elfi, e così via). Un Desiderio può cambiare un semi-umano in umano o viceversa. Un simile cambiamento è permanente e il destinatario non diventa magico. Gli halfling e i nani diventano guerrieri dello stesso livello. Gli elfi diventano maghi o guerrieri (ma non entrambi), a scelta del mago che esprime il Desiderio. I livelli di esperienza possono essere guadagnati normalmente, come previsto per la classe degli umani. Un umano cambia in semi-umano dello stesso livello. Se il Desiderio viene espresso da un altro, la vittima può effettuare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi con un bonus di +5 per evitare il cambiamento. Una volta cambiata la razza di un PG, sono richiesti due desideri per invertire l'effetto e ulteriori cambiamenti richiedono il doppio del numero precedente di desideri usati (4, 8, 16, ecc.). Un Desiderio può essere usato per duplicare l'effetto di qualsiasi incantesimo dei maghi di livello 8 o inferiore, o di qualunque incantesimo clericale di livello 6 o inferiore. Questo tipo di Desiderio non è soggetto a una attenta verifica da parte del DM e ha molte più probabilità di successo rispetto agli altri tipi. Un Desiderio può a volte essere usato per cambiare i risultati di un evento passato. Ciò è normalmente limitato a eventi del giorno precedente. Una battaglia persa può essere vinta, o le perdite possono essere rese meno severe, ma disgrazie molto gravi non possono essere annullate completamente. Una perdita permanente, ad esempio, può diventare temporanea. Il DM può avvertire i giocatori quando i desideri superano il limite consentito.

Nota: quando un effetto viene descritto come irreversibile nemmeno con un Desiderio, le note qui riportate non valgono. Desideri multipli possono avere successo (a discrezione del DM) dove un solo Desiderio fallisce.

FERMA TEMPO

Raggio d'Azione: 0 (solo il mago)

Durata: 2-5 round

Effetto: Consente al mago di agire per 2-5 round mentre tutto il resto si ferma

Agli occhi del mago, questo incantesimo sembra fermare il tempo. In realtà, velocizza talmente il mago che tutti gli altri sembrano bloccati in "tempo normale". Dal punto di vista del mago, l'effetto dura 2-5 round. Il mago può eseguire un'azione durante ognuno

di questi round. Fuoco normale e magico, freddo, gas, eccetera, possono comunque danneggiare il mago. Mentre è attivo questo incantesimo, tuttavia, le altre creature sono invulnerabili agli attacchi e agli incantesimi del mago. È possibile lanciare incantesimi con durata diversa da "istantanea" in modo che abbiano effetto al termine di Ferma Tempo. Tenete presente che il tempo non passa durante l'effetto di questo incantesimo; la durata degli altri incantesimi inizia quando finisce Ferma Tempo.

Gli oggetti tenuti dalle creature che vivono in tempo normale non possono essere spostati, ma gli altri oggetti (inclusi quelli indossati) non sono bloccati. Il mago non viene visto da chi si trova in tempo normale. Tuttavia, il mago non può passare attraverso una Protezione dal Male o una Barriera Anti-Magia.

IMMUNITÀ

Raggio d'Azione: Contatto (una creatura)

Durata: Un turno per livello del mago

Effetto: Garantisce immunità o resistenza ad alcuni incantesimi e armi

Questo incantesimo conferisce alle creature toccate immunità da tutti gli incantesimi dei primi tre livelli. Inoltre, gli incantesimi del quarto e quinto livello hanno effetto dimezzato (un se viene effettuato con successo un Tiro Salvezza). Qualunque effetto quantificabile può essere ridotto in questo modo. Questi effetti includono la durata, i bonus, le penalità, i danni ecc. Se necessario, arrotondate i numeri a favore del beneficiario.

Per esempio, se il beneficiario è stato vittima dell'incantesimo Infliggi ferite critiche, subirà solamente da 3 a 10 punti di danno.

Il beneficiario è anche completamente immune da tutti i dardi (normali o magici), alle armi normali e d'argento e subisce metà dei danni normalmente inflitti dalle altre armi magiche. L'immunità ha effetto solo sulle armi: morsi, soffi e altre forme di attacco naturale non vengono bloccati.

Concentrandosi, il beneficiario può abbandonare la protezione per consentire a certi incantesimi (come Cura Ferite Gravi) di avere effetto normale per quel round. Se abbandonata, l'immunità è completamente assente per quel round (inclusa la protezione dalle armi), ma ritorna automaticamente alla fine del round.

Un incantesimo Desiderio lanciato in modo accurato può estendere questa protezione fornendo immunità dagli incantesimi di livello 4 e dalle armi +1 e dimezzando l'effetto degli incantesimi di quinto e sesto livello. Non sono possibili ulteriori miglioramenti.

Labirinto

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: Vedi sotto (1-6 turni, 2-40 round, 2-8 round, o 1-4 round)

Effetto: Intrappola un essere vivente

L'incantesimo crea un labirinto nella Dimensione Astrale e vi intrappola la vittima (senza possibilità di Tiro Salvezza). Il tempo necessario ad uscire dal labirinto dipende dall'intelligenza della vittima:

Intelligenza	Durata
Animale o meno (1-8)	1-6 turni
Media (7-12)	2-40 round
Alta (13-17)	2-8 round
Geniale (18 o più)	1-4 round

Quando esce dal labirinto, la vittima riappaie nel punto in cui era scomparsa.

LANCIA INCANTESIMO

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: Indefinita (vedi sotto)

Effetto: Prepara un altro incantesimo

Questo incantesimo consente di preparare un incantesimo dei maghi di livello 4 o inferiore da lanciare in una determinata situazione. Mentre viene lanciato Lancia Incantesimo, il mago deve descrivere una situazione. Quando si verifica questa situazione, viene automaticamente e immediatamente lanciato l'incantesimo preparato in precedenza. Esempi d'uso di Lancia Incantesimo:

"Quando vengo a contatto con una qualunque creatura vivente che non sia un chierico Legale o Neutrale, ad eccezione dei miei amici Charlie McGonigle e Sally Silvernose, lancio l'incantesimo dello charme sulla creatura che mi sta toccando". "Quando mi rimangono otto o meno Punti Ferita e mi trovo in un dungeon in una situazione pericolosa, lancio una Porta Dimensionale su me stesso verso l'area più lontana non occupata che ho visto nelle ultime 12 ore prima che si verificasse questa situazione".

A una creatura o a un oggetto è possibile associare un solo incantesimo; neppure un Desiderio può consentire applicazioni multiple. La descrizione della situazione può essere complessa o semplice, ma deve essere in qualche modo limitata nell'effetto: l'elemento scatenante che provoca il lancio dell'incantesimo deve verificarsi entro un raggio di 36 metri. Il bersaglio e l'effetto dell'incantesimo preparato in precedenza deve sempre essere specificato; se vengono omessi dettagli necessari, l'incantesimo non viene lanciato. Lancia Incantesimo non ha una durata massima; può restare attivo per secoli prima che quella determinata situazione si verifichi.



MURO PRISMATICO

Raggio d'Azione: 18 metri

Durata: 6 turni

Effetto: Crea una barriera a più colori

Questo incantesimo crea una barriera di molti colori con un aspetto scintillante come se un fascio di luce passasse attraverso un prisma. Questo muro è spesso 5 cm con i colori a una distanza di circa mezzo centimetro. La barriera può essere una sfera con un raggio di 3 metri, centrato sul mago, oppure una superficie piatta (verticale o orizzontale) che occupa 45 mq. Indipendentemente dalla forma, la barriera non può essere spostata (neppure da un Desiderio). Il mago può passare liberamente e senza subire danni attraverso la barriera, portando qualunque oggetto. Tutte le altre creature e gli oggetti che toccano la barriera subiscono gli effetti dell'incantesimo che variano a seconda del colore toccato. Un Desiderio o una verga di Dissoluzione della magia può rimuovere tre colori, ma non di più, chiunque con una Barriera Anti-Magia (incluso il mago che ha lanciato Prisma) non può passare attraverso la barriera; un eventuale tentativo, comunque, non provoca danni. Per passare attraverso una barriera creata con Prisma, i rimedi magici forniti (vedi sotto) devono essere applicati nell'ordine corretto. Se applicati con successo, ogni rimedio fa sparire il colore appropriato. Se una creatura si spinge verso la barriera, subisce 84 punti di danno dai primi tre colori (nessun Tiro Salvezza) e deve quindi effettuare 4 tiri salvezza per i quattro colori successivi. Se sopravvive, la creatura può uscire passando nuovamente attraverso i colori, in ordine inverso. La barriera si estende nella dimensione di esistenza più vicina (l'etere nella prima dimensione), apparendo come un muro solido indistruttibile, e non può essere superata neppure da uno spostamento dimensionale. I colori e gli effetti della barriera creata da Prisma sono sempre gli stessi; una volta creata, il violetto è sempre il più vicino al mago.

Rosso: blocca tutti gli attacchi magici a distanza; infligge 12 punti di danno. Annullato da qualunque freddo magico.

Arancione: blocca tutti gli attacchi non magici a distanza; infligge 24 punti di danno. Annullato da qualsiasi Fulmine Magico.

Giallo: blocca tutti gli attacchi con soffio; infligge 48 punti di danno. Annullato dall'incantesimo Dardo Incantato.

Verde: blocca gli effetti di tutti gli incantesimi di rilevamento. Chiunque tocchi questo colore deve effettuare un Tiro Salvezza contro i veleni per non morire. Annullato dall'Incantesimo Passa Pareti.

Blu: blocca tutti gli attacchi con veleni e gas. Chiunque tocchi questo colore deve effettuare un Tiro Salvezza contro la pietrificazione per non restare pietrificato. Annullato dall'incantesimo Disintegrazione.

Indaco: blocca tutte le cose, viventi o meno. Chiunque tocchi questo colore deve effettuare un Tiro Salvezza contro gli incantesimi; se fallisce, viene trasportato in un luogo casuale in una dimensione esterna e ha il 50% di probabilità di perdersi per sempre. Annullato dall'incantesimo Dissolvi Magie.

Violetto: blocca la magia di tutti i tipi. Chiunque tocchi questo colore deve effettuare un Tiro Salvezza contro le bacchette; se fallisce, perde conoscenza e diventa pazzo (può essere curato solo con Guarigione o Desiderio). Annullato dall'incantesimo Luce Perenne.

PAROLA MORTALE

Raggio d'Azione: 36 metri

Durata: Istantanea

Effetto: Uccide o stordisce uno o più esseri viventi

L'incantesimo può colpire uno o più esseri in un raggio di 36 metri (senza possibilità di Tiro Salvezza). Eccezione: i maghi, e tutti coloro che sono capaci di pronunciare incantesimi, possono evitare detti effetti con un Tiro Salvezza contro incantesimi, con una penalità di -4. Le vittime con 60 o meno Punti Ferita sono automaticamente uccise. Quelle con 61-100 Punti Ferita sono solo Stordite (come per l'incantesimo Parola Incapacitante) ed incapaci di agire per 14 turni. Quelle con più di 100 Punti Ferita sono del tutto illeso. L'incantesimo, inoltre, può essere usato per uccidere fino a 5 avversari, se ciascuno di essi ha 20 o meno Punti Ferita (di nuovo senza possibilità di Tiro Salvezza).

PIOGGIA DI METEORE

Raggio d'Azione: 72 metri

Durata: Istantanea

Effetto: Crea 4 o 8 meteore infuocate

L'incantesimo crea (a scelta del mago) 4 o 8 meteore infuocate. Ogni meteora può essere scagliata contro chiunque si trovi entro 72 metri dal mago, ma soltanto una contro una sola vittima. Le meteore colpiscono il bersaglio ed esplodono come fossero Palle di Fuoco (l'esplosione danneggia tutti coloro che si trovino a meno di 6 metri dal punto d'impatto). Se vengono create 4 meteore, l'impatto di ciascuna infligge da 8 a 48 Punti Ferita. Il fuoco prodotto dalla successiva esplosione ne infligge altrettanti (8d6). Se vengono create 8 meteore, ovviamente più piccole, i danni sono dimezzati. Si tratta di un incantesimo

veramente letale, perché, se le meteore vengono scagliate con accortezza, anche se contro bersagli diversi, possono danneggiare più volte la stessa zona o lo stesso avversario. Le meteore colpiscono sempre il bersaglio (senza possibilità di Tiro Salvezza). Contro i danni da fuoco conseguenti alle esplosioni è, invece, possibile un Tiro Salvezza contro Incantesimi (se favorevole, riduce i danni alla metà). Anche se possono non risentire gli effetti dell'esplosione, gli esseri resistenti al fuoco, o che usano il fuoco come arma naturale, subiscono in pieno i danni per l'impatto delle meteore.

SOPRAVVIVENZA

Raggio d'Azione: Contatto

Durata: 1 ora per livello del mago

Effetto: Protegge una creatura da tutti i danni non magici dell'ambiente

Questo incantesimo protegge il destinatario da condizioni avverse di qualunque tipo, inclusi il calore e il freddo normali, la mancanza di aria e così via. Mentre l'incantesimo agisce, l'incantatore non ha bisogno di aria, cibo, acqua o sonno. L'incantesimo non protegge da danni magici di alcun tipo, danni da attacco, veleni, soffi o colpi fisici di creature. Protegge da tutti i danni causati dalle condizioni naturali su altri piani di esistenza.

Per esempio, un mago potrebbe usare questo incantesimo: in un deserto o in una tempesta per evitare di subire danni dalle condizioni naturali; sotto terra o sott'acqua per poter sopravvivere senz'aria; nello spazio per sopravvivere magicamente nel vuoto; o sul piano elementale del Fuoco, per essere protetto contro l'atmosfera infuocata.

Mistico Il mistico è un monaco umano che segue una rigida disciplina di meditazione, privazioni, solitudine e padronanza del corpo. I mistici sono esperti nel combattimento a mani nude. Vivono in conventi, o in comunità monastiche.

I mistici compiono avventure per ottenere una crescita spirituale e imparare lezioni dalla vita fuori il convento. Raramente viaggiano con altri mistici, preferiscono affiancarsi a gruppi di avventurieri composti da classi di personaggio differenti.

I mistici guadagnano esperienza dai tesori solo se li donano ai bisognosi. Inoltre devono donarne un decimo (ossia il 10%) al loro convento di appartenenza.

Un mistico è vincolato dal suo giuramento. Deve essere fedele al suo giuramento e si deve sforzare per ripagare tutti i debiti. Rinnegare sé stesso (rompendo un giuramento che ha fatto), provoca l'espulsione dal suo Convento e la penalità di non poter guadagnare nessun nuovo livello di esperienza. Inoltre perderà un livello di esperienza per ogni anno lontano dal suo convento, e non potrà unirsi a nessun altro convento. Il DM può consentirgli di riconquistare il suo onore e la sua posizione nel convento affidandogli una grande missione.

La maggior parte dei mistici (circa il 75%) sono Legali, anche se esistono rappresentanti di diverso allineamento. Indipendentemente da ciò, sono tutti fortemente legati alla disciplina mistica, che non è né buona né malvagia, ma più simile alla filosofia druidica. Tuttavia i mistici si basano sulla propria forza interiore, e credono nel potere straordinario, che non è un potere magico (un po' come il potere della natura da cui attingono i druidi).

I mistici spesso possono essere riconosciuti dalle loro vesti o da abiti insoliti, ma un altro tratto distintivo è il loro saluto. Dopo aver incontrato un'altra creatura, che presumono essere pacifica, il mistico alza un pugno, lo copre con l'altra mano e si inchina leggermente. Il significato di questo gesto è allo stesso tempo un saluto (l'inchino), la sua disponibilità a combattere se necessario (il pugno), e le sue intenzioni pacifiche (l'altra mano che copre il pugno).

Requisito primario

Il mistico ha due Requisiti Primari: la Forza e la Destrezza. Dal momento che il suo punteggio di Destrezza deve essere almeno 13, è il suo punteggio di Forza a determinare i suoi bonus ai Punti Esperienza. Se un mistico ha un punteggio di Forza di 13-15 il personaggio ottiene un bonus del 5% sul totale dei Punti Esperienza guadagnati durante le sue avventure; se il punteggio di Forza è 16-18, questo bonus sui punti esperienza sale al 10%.

Punteggi minimi

Per poter essere un mistico, il vostro personaggio dovrà avere sia Saggezza che Destrezza pari a 9 o più.

I Dadi Vita

Lanciate un dado a sei facce (1d6) per determinare i Punti Ferita di un mistico. Un mistico comincia con 1-6 (1d6) Punti Ferita (più gli eventuali modificatori di Costituzione) e guadagna 1d6 Punti Ferita aggiuntivi (più bonus) per ogni livello di esperienza. Per ogni livello oltre il 9° si ottengono invece due Punti Ferita per livello di esperienza.

Armature

Un mistico non può indossare alcun tipo di armatura, né può indossare oggetti magici che li proteggano (come anelli, mantelli, eccetera); si affida esclusivamente alla sua disciplina per proteggersi dagli attacchi avversari.

Armi

I mistici sono addestrati ad utilizzare tutte le armi, ma non tutti i mistici le usano; soprattutto ai livelli più alti di esperienza viaggiano disarmati, o armati di un semplice bastone da passeggio, che ha anche le funzioni e le proprietà di un bastone.

Restrizioni speciali

I mistici non possono utilizzare oggetti magici protettivi (come anelli, mantelli, eccetera). Tutti i beni materiali (denaro, gioielli, oggetti magici) vinti, acquistati o trovati dal mistico come tesori sono in realtà proprietà del suo Convento. Se il capo del Convento ha bisogno qualcosa che "appartiene" al mistico, non dovrà fare altro che chiederla e il mistico la consegnerà.

Abilità speciali

I mistici sono in grado di combattere in maniera molto efficace pur senza l'uso di armi o di magie. Utilizzano una forma di combattimento a mani nude appresa durante il loro periodo di formazione come mistico. Essi chiamano questo tipo di formazione "la disciplina", ma altri spesso la chiamano "Arte Marziale". La disciplina prevede allenamento fisico, meditazione, filosofia e comprensione delle forze dell'universo. Ai mistici viene insegnato a risolvere situazioni difficili, pacificamente se possibile, ed è per questi motivi che i mistici non amano che ci si riferisca al loro stile di vita semplicemente con il termine "Arti Marziali", perché il termine sminuisce tutto ciò che fanno al combattimento. Si presume che la tecnica di combattimento a mani nude dei mistici attinga il potere dalla loro Disciplina.

Da quanto si può vedere dalla *Tabella delle Abilità Speciali del Mistico*, i mistici possono colpire più spesso degli altri esseri umani, schivare meglio gli attacchi (grazie alla CA migliore) e infliggere più danni quando combattono a mani nude. Possono anche combattere con le armi e possono usare i loro attacchi multipli per round con armi da mischia e scagliando le armi (ma non con le armi da lancio).

Inoltre, quando i mistici combattono senza armi possono ferire anche quei mostri che normalmente sono feriti solo da armi magiche. Anche se le sue mani non sono magiche, un mistico esperto può usarle in maniera efficace contro quelle creature che sono generalmente immuni alle normali armi. Questi attacchi non guadagnano il bonus di attacco, o del danno dell'arma magica equivalente, ma possono colpire le creature, come se si stesse usando l'arma magica indicata. Ad esempio un mistico di 5° livello può colpire un Gargoyle quando combatte a mani nude.

Acrobazia

Alcuni mistici possono avere un'abilità speciale chiamata Acrobazia. Questa specializzazione, per essere usata, assorbe completamente il mistico verso le sue abilità di combattimento, tralasciando molte altre attività della disciplina. Questo è il motivo per cui un "Mistico Acrobata" ha una penalità del 20% su tutta l'esperienza guadagnata. Le acrobazie consentono al mistico di eseguire le seguenti azioni:

- Azioni del Mistico Acrobata
- Salto/Balzi
- Cadute/Colpi
- Schivate
- Prese (per impedire ad altri di cadere)
- Scarti
- Bilanciamenti

Gli effetti di gioco di queste abilità sono i seguenti:

- In primo luogo le abilità acrobatiche del mistico includono ogni tratto descritto nella corrispondente Abilità Generale.
- In secondo luogo, un tentativo acrobatico eseguito con successo consente al mistico di muoversi a piena velocità attraverso terreni impervi o irregolari, senza dover quindi modificare la loro velocità di movimento: salta sugli ostacoli, sulle trincee, esegue basse capriole per superare recinzioni, eccetera. Questo ovviamente vale solo per la sua azione di movimento e non si applica per lunghe distanze.



- In terzo luogo, il mistico è in grado di sperare una linea di nemici senza dovergli girare attorno o dover rompere la formazione passandoci attraverso. Con un tentativo acrobatico eseguito con successo, può rotolare fra le gambe di un avversario, o scagliarsi con un salto oltre la linea nemica usando la sua lancia come asta, superando una distanza pari alla sua velocità di movimento per round. Questa azione inoltre non inficia in alcun modo con la sua C.A.

Probabilità di successo

Le possibilità di un mistico di eseguire queste azioni con successo si calcolano nel seguente modo: moltiplicate per tre il punteggio di Destrezza del mistico, poi sommate il suo livello di esperienza moltiplicato per due. Il totale corrisponde alla probabilità percentuale del mistico di riuscire nell'impresa.

Per esempio, un mistico di 3° livello con Destrezza pari a 15 avrà il 51% di probabilità di eseguire con successo un'azione acrobatica.

Se il DM preferisce un modo più semplice per calcolare le probabilità di successo delle azioni acrobatiche, può optare per questo calcolo alternativo. Il DM lancia 1d20 e lo confronta con il punteggio di Destrezza del mistico. Un risultato uguale o inferiore alla Destrezza indica successo.

Qualsiasi sia il metodo utilizzato il DM è libero di scegliere e regolare ogni acrobazia in base alla difficoltà dell'azione tentata. Eseguire un salto mortale all'indietro in mezzo alla strada per intrattenere un gruppo di bambini è molto più facile che farlo mentre si cammina su una corda sospesa a decine di metri nel vuoto. Nel primo caso il DM potrebbe agevolare le probabilità di successo, e magari inasprirle per il secondo.

Combattimento appiedato con la Lancia

Già dai primi livelli i mistici possono usare le manovre di Combattimento Appiedato con la Lancia. Tuttavia non possono utilizzare le manovre di Combattimento a Cavallo con la Lancia.

Opzioni di combattimento dei guerrieri

Quando raggiungono il livello del Titolo (9°) guadagnano tre delle Opzioni di Combattimento dei guerrieri ("schiantare", "parata" e "disarmare", ma non gli attacchi multipli).

Combattimento appiedato con la lancia

Oltre alle altre armi, molti mistici dispon-

gono anche di una lancia da fante. Il mistico può "preparare la lancia" se il mostro che lo attacca corre verso di lui (per 6 m all'interno, o per 20 m all'esterno). Ciò significa che blocca la lancia contro il terreno inclinando la punta verso il nemico per difendersi dall'attacco. Se il mistico è a cavallo, ovviamente, non può "preparare" la lancia. Se la carica del mostro avviene a sorpresa, non c'è tempo per effettuare questa preparazione. Se la lancia "preparata" colpisce infliggerà un numero doppio di Punti Ferita. Ma attenti, in queste circostanze, anche l'attacco del mostro, quando carica, infligge un numero doppio di Punti Ferita, se l'attacco ha successo.

Schiantare

Se il personaggio ricorre a questa opportunità, perde automaticamente l'iniziativa ed il tiro per colpire subisce una penalità di -5. Se colpisce, però, ai danni che infligge con l'arma si aggiunge tutto il suo punteggio di Forza, e, se applicabili, eventuali bonus derivanti dalla magia e dalla Forza stessa.

Parare

Il personaggio non attacca e para con l'arma gli attacchi avversari, che subiscono una penalità di -4 al tiro per colpire. Tale la si applica anche ai proiettili scagliati con le mani, ma non a quelli scagliati con appositi meccanismi.

Disarmare

La presente abilità può essere usata solo contro avversari dotati di vere armi, non contro quei mostri le cui "armi" (artigli, fauci, ecc.) siano parte integrante del corpo. Se l'attacco ha successo, non si infliggono danni. La vittima, però, deve tirare 1d20, aggiungendo al risultato il bonus per la Destrezza dell'attaccante, e sottraendo il proprio. Viene disarmato se il totale, come sopra calcolato, è maggiore della sua Destrezza. A questo punto, la vittima può estrarre un'altra arma (perdendo in tal caso l'iniziativa nel round successivo) oppure tentare di recuperare l'arma caduta (vedi sotto). Per recuperare l'arma, deve ritirarsi.

NOTA: in molte situazioni può essere impossibile recuperare l'arma (perché scivola lungo un pendio, viene raccolta dagli avversari, ecc.).

Abilità caratteristiche dei Ladri

Ogni mistico può usare le seguenti Abilità Speciali dei ladri, come se fosse un ladro dello stesso livello: Scoprire Trappole, Rimuovere Trappole, Scalare Pareti, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi nell'Ombra. Consultate la Tabella delle Abilità da ladro dei mistici per conoscere le probabilità di successo del mistico in ognuna di queste Abilità.

Scoprire trappole

Si può tentare solo una volta per trappola. Se la trappola viene scoperta, il Ladro può cercare di rimuoverla.

Rimuovere trappole

Si può, tentare solo quando una trappola è stata scoperta. Inoltre lo si può tentare soltanto una volta per ogni trappola.

Scalare pareti

Si applica ad ogni superficie ripida, come le rupi perpendicolari, i muri, e così via. Le probabilità di successo sono buone, ma in caso di fallimento il Ladro scivolerà a metà della scalata e cadrà. Il DM dovrà tirare per verificare il successo del tentativo solo una volta per ogni 33 metri di scalata. Quando fallisce, il Ladro subisce da 1 a 6 (1d6) Punti Ferita per ogni 3 metri di caduta. Quindi, un fallimento durante un tentativo di scalata di un muro alto. 3 metri infliggerà 1 punto-ferita.

Muoversi silenziosamente

Al Ladro sembrerà sempre di esserci riuscito! Comunque il DM saprà (basandosi sul tiro dei dadi percentuali) se il movimento del Ladro è stato in realtà avvertito dai nemici, che possono reagire con le azioni più appropriate.

Nascondersi nelle ombre

Il Ladro entra e rimane nell'ombra, anche ricorrendo a nascondigli. Mentre resta nascosto può muoversi, ma non attaccare. Il Ladro sarà sempre convinto di aver avuto successo, ma solo il DM lo saprà con certezza.

Abilità Speciali dei Mistici

I mistici ottengono le seguenti Abilità Speciali man mano che guadagnano nuovi livelli di esperienza.

Consapevolezza

Il mistico viene sorpreso solo ottenendo 1 sul lancio di 1d6.

Auto Guarigione

Il mistico può, una volta al giorno, recuperare un Punto Ferita per ogni livello di esperienza. Ciò avviene semplicemente concentrandosi per un round. Esempio: un mistico di 10° livello può concentrarsi per un round e guarirà (rigenererà) fino a 10 Punti Ferita.

Parlare con gli Animali

Il mistico è in grado di parlare con tutti gli animali, normali e giganti. Egli capirà le loro parole, e loro capiranno lui, però gli animali non saranno costretti a rispondere alle sue domande.

Resistenza

Il mistico subirà solo la metà dei danni (arrotondato per difetto) dalle magie o dalle armi a soffio che lo colpiranno, oppure un quarto dei danni (arrotondato per difetto) se supera con successo il Tiro Salvezza (qualora ne sia previsto uno). Ogni attacco infligerà sempre almeno 1 Punto Ferita, anche se l'arrotondamento della divisione indichi 0.





Esperienza e Abilità Speciali del Mistico

Livello	PX	CA	MV	N Att.	Attacchi a mani nude		
					Danno	Arma Equivalente	Abilità
1	0	9	36 m	1	1d4		
2	2.000	8	39 m	1	1d4+1	Arma d'Argento	Consapevolezza
3	4.000	7	42 m	1	1d6		
4	8.000	6	45 m	1	1d6+1		Auto Guarigione
5	16.000	5	48 m	2	1d8	Arma +1	
6	32.000	4	51 m	2	1d8+1		Parlare con gli Animali
7	64.000	3	54 m	2	1d10		
*8	120.000	2	57 m	2	1d12	Arma +2	Resistenza
9	240.000	1	60 m	3	2d8		
10	360.000	0	63 m	3	2d10		Parlare con Chiunque
11	480.000	-1	66 m	3	2d12	Arma +3	
12	600.000	-2	72 m	3	3d8+1		Barriera Mentale
13	720.000	-3	78 m	4	4d6+2		
14	840.000	-4	84 m	4	5d6	Arma +4	Oscuramento
15	960.000	-5	90 m	4	4d8		
16	1.080.000	-6	96 m	4	3d12	Arma +5	Tocco Gentile

* Il Mistico riceve le Opzioni di Combattimento del Guerriero (esclusi gli attacchi multipli);

Il Mistico può usare queste opzioni di combattimento con le armi o in combattimento a mani nude.

Tiri Salvezza del Mistico

Livello	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16
Raggio della Morte, Veleno	12	10	8	6	6	5
Bacchette Magiche	13	11	9	7	6	6
Pietrificazione o Paralisi	14	12	10	8	7	6
Soffio del Drago	15	13	11	9	8	7
Incantesimi, Verga, Bastone Magico	16	14	12	10	9	8

THAC0 del Mistico

1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16
19	17	15	13	11	9

Parlare con chiunque

Il mistico è in grado di parlare con ogni creatura vivente tutte le volte che lo desidera. Tuttavia la creatura con cui si vuole parlare non è costretta a dialogare con lui.

Barriera Mentale

Il mistico è immune all'ESP, a incantesimi che bloccano o rallentano, a incantesimi ammaliatori, di Comando o Illusori.

Oscuramento

Concentrandosi per 1 round il mistico può letteralmente "sparire". Nessuna creatura viva o morta che sia può vederlo, e non sono permessi Tiri Salvezza. L'effetto dura 1 round per livello del mistico, ma svanisce e torna visibile se il mistico attacca. L'uso di questa abilità è consentito una sola volta al giorno.

Tocco Gentile

Una volta al giorno il mistico può usare il Tocco Gentile su una creatura vivente (ciò richiede un normale tiro per colpire, ma se questo fallisce il mistico può tentare di nuovo il Tocco Gentile). Il mistico deve dichiarare di voler usare il Tocco Gentile prima di lanciare i dadi e dichiarare quale risultato (spiegato di seguito) sta cercando di ottenere. La vittima non ha Tiri Salvezza ma le creature di livello superiore o con un maggior numero di Dadi Vita non sortiscono alcun effetto da questo. Il

Tocco potrà avere uno di questi effetti (che il giocatore dovrà scegliere prima di effettuare il tiro per colpire): Incantesimo dello charme, Guarigione, Incantesimo della Morte, Comando e Paralisi. Questi effetti imitano gli incantesimi equivalenti in tutti gli aspetti tranne per la Durata, che sarà per tutti di 24 ore, ad eccezione dell'Incantesimo della Morte che ha effetto permanente.

Arti Marziali

La capacità di causare danni colpendo a mani nude è caratteristica dei mistici; questa forma di attacco è derivata dalle arti marziali. Benché le mani dei mistici non siano magiche, un esperto mistico può usarle efficacemente contro creature immuni ad armi normali, in base alla Tabella che segue:

Questi attacchi non godono di alcun bonus di danno o per colpire, ma possono colpire il nemico come se fosse utilizzata un'arma indicata. Ad esempio, un Gargoyle può subire danni dalle mani di un mistico di livello 5° o superiore.

I mistici possono usare molte delle opzioni dei guerrieri quando combattono, sia a mani nude che con armi. Queste opzioni comprendono disarmare, parare, schiantare, attacchi multipli; i mistici non adottano il combattimento con la lancia da cavaliere.

Esistono quattro tipi di combattimento derivati dalle arti marziali che si basano sui principi del dominio elementale.

In combattimento, lo stile dominante infilige danno doppio (normale, se il bersaglio supera il Tiro Salvezza contro incantesimi). Lo stile più debole infilge danno normale (dimezzato se il bersaglio supera il Tiro Salvezza contro incantesimi).

I quattro stili sono:

Offensivo: questo stile di combattimento causa danno infliggendo colpi con mani, piedi, testa, gomiti e altre parti del corpo. Con questo stile, è possibile rompere assi e mattoni.

Lotta: questo stile viene usato per mettere fuori combattimento un nemico mediante leve e blocaggi. I più esperti in questo tipo di combattimento possono riuscire a paralizzare un nemico, in modo da non dover più applicare blocaggi nei suoi confronti.

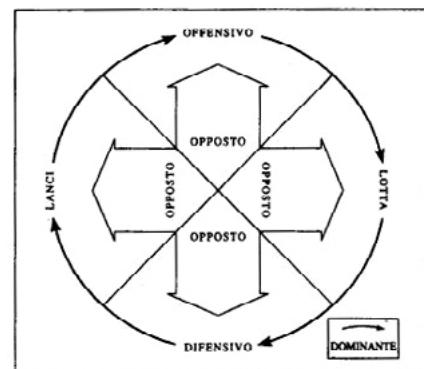
Difensivo: questo stile serve a bloccare gli attacchi e, talvolta può rivolgere la forza del colpo di un attaccante contro lui stesso.

Lanci: questo stile di attacco rivolge l'inerzia dell'attaccante contro lui stesso, mediante sgambetti, spinte, ecc.

Mistici di alto livello

Quando il mistico raggiunge il livello del Titolo (9°) viene chiamato Maestro (se maschio) o Maestra se femmina.

Al mondo esistono molti mistici di livello 1-9, ma solo 7 di 10°, 11° e 12° livello, 5 di 13°, 14° e 15° livello, e solo tre mistici di 16° livello.



DOMINANTE – OPPOSTO

Quando un personaggio raggiunge sufficienti punti esperienza da raggiungere il 10° livello deve trovare e sfidare uno dei 7 mistici di pari livello; combattendo a mani nude (le armi non sono ammesse). Se il personaggio giocante dovesse perdere resterebbe di 9° livello, perdendo un ammontare di punti esperienza tale da lasciare il mistico con 1 punto in meno rispetto alla soglia di 10° livello. Una volta riacquistato il 10° livello potrà tentare una nuova sfida purché siano trascorsi almeno tre mesi dall'ultima (si noti che se il mondo della Campagna del DM è particolarmente vasto, potrebbe decidere che al mondo esistano più di 7 mistici di 10° livello).



e così via, per ogni continente del suo mondo).

Al livello del Titolo il mistico può decidere di costruire una roccaforte o un convento. Se il suo Abate Capo (vale a dire il mistico a capo del suo attuale Convento) concorda sul fatto che egli sia in grado di gestirne uno, pagherà i costi di costruzione del nuovo Convento. Il nuovo Convento resta legato al vecchio finché il personaggio non raggiunge il 13° livello, momento in cui il personaggio viene nominato Gran Maestro e può dichiarare l'indipendenza. A quel punto potrebbe voler insegnare ai suoi mistici tecniche e filosofie diverse da quelle ricevute nel vecchio Convento; in altre parole potrebbe volere fondare la sua "scuola" della disciplina.

Regole opzionali per gli altri livelli

Se il DM consente potete far avanzare di livello il vostro mistico oltre il 16° livello, secondo la seguente tabella.

Esperienza del Mistico dal 17° al 36° livello	
Livello	PX
17	1.200.000
18	1.320.000
19	1.440.000
20	1.560.000
21	1.680.000
22	1.800.000
23	1.920.000
24	2.040.000
25	2.160.000
26	2.280.000
27	2.400.000
28	2.520.000
29	2.640.000
30	2.760.000
31	2.880.000
32	3.000.000
33	3.120.000
34	3.240.000
35	3.360.000
36	3.480.000

Per le altre caratteristiche si applicano le seguenti regole:

Probabilità di Attacco: Il mistico che segue queste regole tira sulla Tabella dei tiri per colpire proprio come un guerriero dello stesso livello.

Punti Ferita: Come prima, sopra il 9° livello, il mistico riceve 2 Punti Ferita per livello e i modificatori di Costituzione non contano più.

Abilità speciali che non migliorano: sopra il 16° livello, la Classe Armatura, la velocità di movimento, il numero di attacchi e il danno corpo a corpo del mistico non migliorano più. Non ottiene nessuna nuova abilità speciale; la sua equivalenza nel corpo a corpo con le armi magiche non supera + 5.

Abilità speciali che migliorano: il mistico continuerà comunque a migliorare come guerriero e avventuriero. Il suo livello di esperienza continuerà a migliorare e determinerà quanto bene colpirà; i suoi tiri salvezza continueranno a migliorare; continuerà a guadagnare Punti Ferita; le sue abilità da ladro e la sua abilità di Acrobazia (che è parzialmente dettata dal suo livello di esperienza) continueranno a migliorare; e (se stai usando quelle regole) continuerà a migliorare la sua maestria nelle armi e ad acquisire nuove abilità generali.

Tiri Salvezza: I tiri salvezza del mistico non migliorano oltre i tiri salvezza mostrati nella relativa tabella.

Vita in convento

Ogni convento ospita fino a 120 mistici e vari PNG addetti a mansioni specializzate per lunghi periodi. Costoro sono tutti di alto livello, tipicamente tra il 16° e il 25°. I chierici, da 1 a 4, si occupano del benessere fisico dei mistici; uno o due maghi si occupano della difesa e uno o due ladri dell'addestramento dei mistici nella Destrezza (si veda la relativa Abilità speciale).

I conventi sono organizzati secondo un rigido ordine; quando due cariche hanno lo stesso numero nell'elenco seguente, la loro importanza è più o meno equivalente. L'organizzazione si ispira a quella di un convento benedettino dell'epoca di Carlo Magno, circa 800 d.C.

1. Abate: l'amministratore anziano (normalmente 16 DV).

2. Prevosto: è la carica più importante, dopo l'abate, in tutte le questioni: amministrazione delle tenute, lavoro nei campi, negli edifici e nelle vigne; addetto alla produzione del cibo.

3. Diacono anziano: incaricato di condotta spirituale e disciplina.

4. Sviluppo mentale:

4a. Servizi spirituali.

Diacono giovane: applicazione della Disciplina, con l'aiuto di alcuni coadiutori.

Sacrestano: responsabile dei servizi e della chiesa. Coro principale.

4b. Servizi educativi.

Capo del noviziato: insegnante incaricato dell'educazione di tutti i mistici nella conoscenza comune e nelle abilità speciali.

Capo della scuola esterna: insegnante incaricato dell'addestramento dei non mistici locali, chierici e nobili, nelle arti, nella storia e nei costumi del convento.

Bibliotecario: incaricato di lettura e scrittura; coadiuvato da Scrittori (impiegati), Illuminatori (ricercatori) e Custodi delle pergamene (preposti a creazione e custodia delle pergamene).

5. Ricovero e Servizi medici.

5a. Ricevimento visitatori.

Portiere: addetto a ricezione, vitto e alloggio di tutti i visitatori, ricchi e poveri. Responsabile della qualità di tutti i pasti.

Signore dei Pellegrini e dei Poveri: si cura delle necessità di coloro che non sono in condizione di pagare i servizi.

5b. Servizi medici.

Capo dell'infermeria: chierico capo, addetto alla cura e alla salute.

Medici: chierici addetti alla cura di malattie e ferite.

Ricercatori: mistici e chierici impegnati nello studio e nella sperimentazione di nuovi sistemi di cura.

6. Sostentamento materiale.

6a.

Primo cantiniere: incaricato della preparazione di tutti i cibi e le bevande; cooperano con lui: cantiniere giovane: responsabile di tutti i rinfreschi liquidi dei mistici;

Vivandiere: incaricato della cottura dei cibi;

Cantiniere del personale: responsabile di tutti i rinfreschi liquidi dei non mistici.

6b.

Primo ciambellano: responsabile di vestiario, forniture, ecc.; supervisore di tutti gli artigiani e lavoratori, compresi i mistici addetti; Coadiuvato da ciambellano dell'Abate: responsabile della lavorazione di sartoria e delle forniture; supervisore di operai e lavoratori, mistici compresi.

Custode degli abiti: sovrintende alla fabbricazione dei vestiti.

Giardiniere: incaricato di giardini, piante e frutteti.

7. Fratello: membro del corpo dei mistici comuni. I suoi compiti consistono nello studio, nella difesa e nel lavoro, a vantaggio del convento. Esegue missioni all'esterno del convento e avventure per riempire le casse del convento.



Elfo Gli elfi sono snelli ed aggraziati, con lineamenti delicati ed orecchie a punta. Sono alti circa un metro e sessanta e pesano sui 60 chili. Gli elfi sono capaci di usare tutte le armi ed armature, e possono anche lanciare gli incantesimi dei maghi. Sarebbero quindi amici preziosi (o nemici pericolosi), ma di solito preferiscono passare il loro tempo a banchettare e divertirsi nelle radure dei boschi. Visitano raramente le città dell'uomo. Gli elfi sono affascinati dalla magia e non si stancano mai di collezionare incantesimi ed oggetti magici, specialmente se gli oggetti in questione sono ben lavorati. Un personaggio-elfo deve iniziare il gioco con un punteggio d'Intelligenza maggiore o uguale a 9 punti. Gli elfi sono simili sia ai guerrieri che ai maghi. Leggete il manualetto dei "guerrieri" per le informazioni sul modo di impersonare il ruolo dei guerrieri, ma ricordate che il vostro elfo non ha un numero altrettanto alto di Punti Ferita. Perciò assicuratevi, prima di lanciarvi in un combattimento, che il vostro personaggio sia completamente illeso o solo leggermente ferito; altrimenti, tornate indietro, ed aiutare i vostri amici con gli incantesimi, come fanno i maghi.

Gli elfi possono progredire solo fino al 10° livello. Questa limitazione è bilanciata dalle speciali abilità degli elfi, specialmente dalla combinazione della abilità di combattimento e della capacità di lanciare incantesimi. Questa combinazione rende gli elfi molto più potenti degli umani di pari livello.

Gli elfi possono assoldare come mercenari soltanto altri elfi, anche se nulla vieta che abbiano al seguito degli specialisti appartenenti ad altre razze. Gli elfi possono preparare le lance allo stesso modo dei guerrieri contro chi li attacca e (quando cavalcano) possono caricare con le lance.

Quando un elfo raggiunge il livello del titolo (9°) può costruire nel profondo di una foresta un tipo speciale di roccaforte. Tale roccaforte deve essere in armonia con l'ambiente che la circonda (di solito dei luoghi naturali di grande bellezza). Tipiche locazioni di roccaforti sono: le cime di enormi alberi, i dolci fianchi di un pendio o dietro cascate. A causa dello sforzo posto nell'armonizzare il lavoro con l'ambiente, la struttura ha lo stesso costo che avrebbe se fosse costruita in pietra. Quando la roccaforte è completata, il personaggio sviluppa un'alleanza con gli animali della foresta (uccellini, lepri, scoiattoli, volpi, orsi, ecc.). Tutti gli animali normali che vivono entro 5 miglia dalla roccaforte saranno alleati ed amici degli elfi che vi abitano. Tali animali potranno avvertire gli elfi dell'approssimarsi di stranieri, portare notizie di eventi, portare brevi messaggi ai luoghi vicini, ecc. Come contropartita di questi servigi, gli animali si attendono aiuto e protezione dagli



elfi. Le famiglie degli elfi vivono riunite in clan.

Gli avventurieri semi-umani sono soggetti a notevoli limiti per quanto concerne i livelli di esperienza ed i Punti Ferita. Nessun semi-umano può avere la stessa "resistenza alla morte" degli umani, quantificata dai Punti Ferita. Anche se la loro storia è lunga, non hanno mai sviluppato ad altissimi livelli l'arte del combattere, mentre gli umani si sono dedicati soprattutto ad essa. I semi-umani di maggior esperienza possono affinare le loro abilità di combattimento, imparando le tecniche più progredite dai loro amici umani, nelle zone dove le diverse razze vengono a contatto. E quindi necessario che i giocatori i cui personaggi sono semi-umani registrino i PX che accumulano dopo aver raggiunto il massimo livello. Le abilità di combattimento migliorano in modo proporzionale ai PX in base alle cosiddette "classi di attacco", in basi alle quali sono determinati i tiri per colpire.

Le simpatie dei semi-umani

Gli elfi ed i nani non si vedono, reciprocamente, di buon occhio. Questa antipatia si manifesta sul piano degli scontri verbali, piuttosto che sfociare in uno scontro fisico. Entrambi intrattengono relazioni abbastanza buone con gli halfling. Tutti i semi-umani cooperano con gli umani, anche se gli uomini possono essere pericolosi, sono tuttavia degni di fiducia ed hanno molti lati positivi (non ultimo quello di vivere di meno!).

I clan

Le razze semi umane (nani, elfi ed halfling) hanno uno stile di vita diverso da quello degli umani. Di solito vivono più a lungo, in modo certamente più spartano e trovano rifugio e protezione in grandi gruppi famigliari detti clan. Un clan può comprendere varie centinaia di semi-umani! Il capo del clan è sempre il mem-

bro più anziano, maschio o femmina. I lavori di routine sono di solito eseguiti dai membri più adatti a farlo. A differenza di ciò che avviene in molte comunità umane, ben pochi semi-umani sono pigri e possono permettersi di rimanere inoperosi. Ognuno ha il suo compito, con doveri e responsabilità nei confronti del clan, ed è quasi impensabile trovare questi esseri "in pancia!"

Le Reliquie degli elfi

Al centro di ogni roccaforte degli elfi c'è l'Albero della Vita. Può essere usato anche creare la Favolosa Nave di Luce Elfica e l'Olio della Luce. L'albero, enorme e dotato di intelligenza, può essere scambiato per Uomo Albero. Non può muoversi, né può essere spostato, se non da un elfo Custode dell'Albero. Può essere lasciato, o trovato, incustodito solo se l'intero Clan è stato distrutto.

I Clan degli elfi sono disposti a pagare 20.000 mo o più per accurate informazioni circa il luogo in cui si trova un Albero della Vita, non appartenente ad un Clan ed ancora vivente.

Requisito primario

Gli elfi hanno 2 requisiti primari forza e intelligenza. Se entrambe queste qualità hanno un valore maggiore o uguale a 13, il personaggio guadagna un bonus del 5 % sui punti esperienza ottenuti in ogni avventura. Se poi l'intelligenza è maggiore o uguale a 16 (insieme ad una forza maggiore o uguale a 13), il bonus sui punti esperienza è del 10 %.

Punteggi minimi

Quando viene creato per la prima volta un personaggio-elfo deve avere l'intelligenza maggiore o uguale a 9 punti.



I Dadi Vita

Usate il dado a sei facce (1d6) per determinare i Punti Ferita dell'elfo. Ogni elfo inizia il gioco con un numero di Punti Ferita variabile da 1 a 6 (più il bonus derivatagli dalla Costituzione, se c'è!) e poi guadagna 1d6 ulteriore (più il predetto bonus) per ogni livello di esperienza acquisito fino al 9°. Al 10° livello non si applicano più le modifiche relative alla Costituzione e si guadagna un solo punto ferita. Il livello massimo raggiungibile è il 10°.

ARMATURE

Gli elfi possono indossare ogni tipo di armatura ed usare lo scudo.

ARMI

Gli elfi possono usare ogni tipo di arma.

Abilità speciali

Gli elfi hanno una vista particolare, conoscono molte lingue e possono individuare alcuni oggetti con maggior facilità e precisione degli altri personaggi. Inoltre gli elfi sanno pronunciare gli incantesimi dei maghi e non possono essere paralizzati dai ghoul.

Vista

Oltre alla vista normale, gli elfi sono dotati di Infravisione e possono vedere nel buio fino a 18 metri di distanza. L'infravisione è precisamente l'abilità di vedere il calore (e la mancanza di calore). La presenza di luci normali o magiche rende l'infravisione inutilizzabile. Facendo uso dell'infravisione, le cose calde appaiono rosse, quelle fredde appaiono blu. Per esempio, una creatura in avvicinamento sarebbe percepita come una forma rossa, che lascia deboli impronte rossastre. Una pozza d'acqua fredda apparirebbe, al contrario, di un blu intenso. Perfino gli oggetti o le creature che hanno la stessa temperatura dell'aria che li circonda (come un tavolo o uno scheletro) riescono ad essere individuati grazie all'infravisione, anche se solo in modo più confuso.

LINGUE

Oltre alle lingue condivise da tutti i personaggi (il comune e la lingua dell'Allineamento) un elfo può parlare l'elfico, e le lingue degli gnoll, degli hobgoblin e degli orchi.

Capacità di individuazione

Gli elfi sono in grado di trovare porte nascoste e passaggi segreti con maggior sicurezza e precisione degli altri personaggi. Se il vostro elfo intende cercare di individuare una porta nascosta in una particolare zona, ditelo al Dungeon Master. Il Dungeon Master tira 1d6, ed un risultato di 1 o 2 indicherà il successo



del tentativo se vi fosse qualcosa da trovare.

Ricordatevi di aver a vostra disposizione un solo tentativo di ricerca per ogni porta. Se desiderate cercare qualcosa dovete comunque sempre dirlo al Dungeon Master; l'individuazione infatti, non è mai automatica.

IMMUNITÀ DALLA PARALISI PROVOCATA DAI GHOUl

Tutti gli elfi sono per loro natura immuni dagli attacchi paralizzanti dei ghoul. È possibile però che altri tipi di paralisi (come quelle provocate dal verme-iena o dai cubi gelatinosi) abbiano efficacia su essi.

Difese speciali

Gli elfi più esperti diventano più resistenti al soffio dei draghi. I Punti Ferita che subiscono a causa di ogni specie di soffio (soprattutto quello dei draghi, ma anche le altre forme in cui può manifestarsi tale attacco) vengono dimezzati non appena raggiungono 1.600.000 PX. Se il soffio consente un tiro salvezza e questo ha successo, quindi, subiscono solo 1/4 dei Punti Ferita teoricamente possibili.

Combattimento a cavallo con la lancia

Quando combattono a cavallo, molti elfi usano la "lancia" da cavaliere. Se il cavallo, prima di portare l'attacco dell'elfo percorre al galoppo almeno 20 m la lancia infligge un numero doppio di danni. Se non c'è spazio sufficiente per caricare, la lancia può essere adoperata normalmente infliggendo il con-

susto numero di Punti Ferita. Le lance magiche e quelle con la punta d'argento sono molto rare.

Combattimento appiedato con la lancia

Oltre alle altre armi, molti elfi dispongono anche di una lancia da fante. L'elfo può "preparare la lancia" se il mostro che lo attacca corre verso di lui (per 6m all'interno, o per 20m all'esterno). Ciò significa che blocca la lancia contro il terreno inclinando la punta verso il nemico per difendersi dall'attacco. Se l'elfo è a cavallo, ovviamente, non può "preparare" la lancia. Se la carica del mostro avviene a sorpresa, non c'è tempo per effettuare questa preparazione. Se la lancia "preparata" colpisce infliggerà un numero doppio di Punti Ferita. Ma attenti, in queste circostanze, anche l'attacco del mostro, quando carica, infligge un numero doppio di Punti Ferita, se l'attacco ha successo.

Opzioni di combattimento dei Guerrieri

L'abilità di combattimento degli elfi può migliorare rapidamente con l'addestramento da parte degli umani. Quando arrivano a 850.000 PX ottengono le Opzioni di Combattimento dei guerrieri.

Attacchi multipli

Per ciò che concerne gli attacchi multipli con 850.000 PX sono possibili due attacchi e con 2.600.000 PX ne sono possibili tre. Quattro attacchi non sono mai possibili.



Esperienza e incantesimi dell'Elfo

Livello	PX	Classe d'Attacco	1	2	3	4	5
1	0		1	-	-	-	-
2	4.000		2	-	-	-	-
3	8.000		2	1	-	-	-
4	16.000		2	2	-	-	-
5	32.000		2	2	1	-	-
6	64.000		2	2	2	-	-
7	120.000		3	3	2	1	-
8	250.000		4	3	2	2	-
9	400.000		4	4	3	2	-
10	600.000	C	5	4	3	2	1
(a)	850.000	D					
	1.100.000	E					
(b)	1.350.000	F					
	1.600.000	G					
	1.850.000	H					
	2.100.000	I					
	2.350.000	J					
(c)	2.600.000	K					
	2.850.000	L					
	3.100.000	M					

(a) Opzioni di combattimento dei guerrieri e 2 attacchi per round.

(b) Dimezza i danni da soffio

(c) 3 attacchi per round.

Tiri Salvezza dell'Elfo

	Livello	1-3	4-6	7-9	10
Raggio della Morte, Veleno		12	8	4	2
Bacchette Magiche		13	10	7	4
Pietrificazione o Paralisi		13	10	7	4
Soffio del Drago		15	11	7	3
Incantesimi, Verga, Bastone Magico		15	11	7	3

THAC0 dell'Elfo

1-3	4-6	7-9	10-12C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
19	17	15	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3

Schiantare

Se il personaggio ricorre a questa opportunità, perde automaticamente l'iniziativa ed il tiro per colpire subisce una penalità di -5. Se colpisce, però, ai danni che infligge con l'arma si aggiunge tutto il suo punteggio di Forza, e, se applicabili, eventuali bonus derivanti dalla magia e dalla Forza stessa.

Parare

Il personaggio non attacca e para con l'arma gli attacchi avversari, che subiscono una penalità di -4 al tiro per colpire. Tale la si applica anche ai proiettili scagliati con le mani, ma non a quelli scagliati con appositi meccanismi.

Disarmare

La presente abilità può essere usata solo contro avversari dotati di vere armi, non contro quei mostri le cui "armi" (artigli, fauci, ecc.) siano parte integrante del corpo. Se l'attacco ha successo, non si infliggono danni. La vittima, però, deve tirare 1d20, aggiungendo al risultato il bonus per la Destrezza dell'attaccante, e sottraendo il proprio. Viene disarmato se il totale, come sopra calcolato, è maggiore della sua Destrezza. A

questo punto, la vittima può estrarre un'altra arma (perdendo in tal caso l'iniziativa nel round successivo) oppure tentare di recuperare l'arma caduta (vedi sotto). Per recuperare l'arma, deve ritirarsi.

Incantesimi

Gli elfi possono usare gli incantesimi dei maghi fino al 5° livello (di incantesimo), esattamente come loro e devono rispettare tutte le regole per usare gli incantesimi dei maghi (ma non le altre norme concernenti tipicamente la classe dei maghi).

I libri degli incantesimi

Il vostro elfo inizia il gioco con un libro di incantesimi, contenente un incantesimo del primo livello di potere. Sarà il DM a dirvi esattamente con quale incantesimo comincia il gioco il vostro personaggio. Il libro degli incantesimi è pesante e voluminoso e non può essere facilmente trasportato; misura circa 60 centimetri di lato ed è spesso dai 5 ai 15 cm: pesa per lo meno 9 kg. Non può essere contenuto in un normale sacchetto ma può, però, essere trasportato

in uno zaino o in una bisaccia. Quando il vostro personaggio raggiunge il 2° livello, potete aggiungere nel libro un altro incantesimo del primo livello; di nuovo, sarà il DM a dirvi di quale incantesimo si tratta. Raggiungendo il 3° livello di esperienza, guadagnerete anche un incantesimo del 2° livello di potere; e quando raggiungerete il 4° livello d'esperienza, potrete aggiungere al vostro libro ancora un altro incantesimo del 2° livello di potere. Fate conto che questi incantesimi addizionali siano insegnati al vostro personaggio da un maestro, un elfo o un mago più potente di lui, dal 7° livello d'esperienza in su. I vari elfi spesso hanno, nei loro libri, incantesimi diversi l'uno dall'altro. Per esempio, voi potrete iniziare con gli incantesimi della Lettura del Magico e del Sonno ed incontrare un altro elfo che conosce invece l'incantesimo della Lettura del Magico e quello del Dardo Incantato. Gli elfi non possono scambiarsi gli incantesimi, e non permetteranno mai a nessuno (eccetto che ai loro maestri) di leggere il loro libro degli incantesimi. Il rischio di perdere il libro o di vederlo distrutto è troppo grande per essere affrontato. Se, infatti, l'elfo perde il suo libro, non potrà più memorizzare alcun incantesimo.

Un tesoro magico che si può facilmente trovare nel corso di un'avventura è la "pergamena magica". Alcune pergamene contengono incantesimi utilizzabili dagli elfi. Se un nuovo incantesimo viene trovato su di una pergamena, lo si può aggiungere al libro degli incantesimi. Ma quest'operazione può essere compiuta solo una volta per incantesimo su pergamena, poiché il procedimento distrugge la pergamena. Se un incantesimo è di livello troppo alto per poter essere lanciato dall'elfo che lo ha rinvenuto, allora non può essere trascritto nel libro. Un incantesimo su pergamena può però essere tenuto da parte, per venire trascritto nel libro degli incantesimi in un secondo tempo. Ma può anche essere portato nelle avventure, in modo da poter essere impiegato al momento opportuno. Qualsiasi elfo può lanciare un incantesimo trovato su una pergamena, come se fosse già memorizzato, ed a prescindere dal livello dell'incantesimo stesso. Quando l'incantesimo viene lanciato, contemporaneamente si cancella la pergamena. Voi dovete soltanto tenere una lista di quali sono, tra i molti incantesimi, quelli scritti nel libro del vostro personaggio. Fattene un elenco nella scheda del personaggio. I manoscritti sono "oggetti magici", e dunque dovete elencare anche essi, ma sul retro della scheda.



COME IMPARARE GLI INCANTESIMI

Per apprendere un incantesimo, l'elfo deve essere completamente riposato. È sufficiente una buona notte di sonno: poi il personaggio tira fuori il libro degli incantesimi e studia le parole magiche da usare, operazione che gli richiede un'ora o meno. Il personaggio è adesso pronto a partire per l'avventura ed è capace di pronunciare l'incantesimo, o gli incantesimi studiati. Un elfo di 1° livello può lanciare un solo incantesimo per avventura; uno di 2° può pronunciarne 2 per ogni avventura; uno di 3° tre, dei quali 2 del primo livello ed 1 del secondo. Nelle partite più complesse, le avventure possono durare più di un giorno. In questi casi, l'elfo può studiare gli incantesimi ogni mattina, se è ben riposato. Nelle avventure più lunghe ci sarà inoltre bisogno di un mulo, per trasportare il libro di incantesimi insieme al normale equipaggiamento. Ma attenzione! Se il libro viene perduto, il personaggio è nei guai più seri. Se ciò accadesse, chiedete al DM cosa dovrete fare. Non confondete gli incantesimi "memorizzati" con quelli che si trovano nel libro! Il vostro personaggio potrebbe aver trascritto molti incantesimi nel suo libro, ma ciò nonostante ne potrà memorizzarne solo alcuni contemporaneamente.

Lanciare Gli incantesimi

Durante la partita, quando volete che il vostro personaggio pronunci un incantesimo, ditelo al DM. Quando l'elfo pronuncia una parola magica, il ricordo di quell'incantesimo svanisce. Immaginate che la memoria del vostro elfo sia come una lavagna. Quando studia, il personaggio "scrive gli incantesimi sulla lavagna", ma questa viene "cancellata" quando li pronuncia. Se il vostro personaggio ha studiato 2 volte un incantesimo e lo pronuncia una sola volta, avrà ancora il diritto di usarlo un'altra volta. Per poter lanciare un incantesimo, il personaggio deve essere in grado di gesticolare e parlare senza interruzione. Mentre pronuncia l'incantesimo, l'elfo deve concentrarsi, e non può muoversi. Gli incantesimi non possono essere pronunciati mentre il personaggio sta camminando o correndo. Se l'elfo viene disturbato mentre sta recitando l'incantesimo, questo è rovinato, e sarà lo stesso "cancellato", proprio come se fosse stato pronunciato.

Tipi di incantesimi

La maggior parte degli incantesimi hanno un'efficacia limitata per un tempo determinato. Per esempio, un incantesimo Dardo Incantato crea una freccia incandescente, che segue l'elfo fino a quando viene lanciata o fino al termine del turno (10 minuti). Comunque alcuni incantesimi di livello superiore possono anche avere una durata "istantanea". Un incantesimo Palla di Fuoco, ad esempio, produce un'esplosione che provoca dei danni. I danni rimangono, ma l'incantesimo in sé stesso dura solo parte di un secondo, molto meno di un round.

Gli incantesimi "invertibili"

Alcuni incantesimi possono essere "invertiti", cioè pronunciati con risultati opposti



ai normali effetti (es. *luce magica* diventa *tenebre magiche*). Questi incantesimi sono contrassegnati con un asterisco (*) a fianco al nome, gli effetti sono spiegati nelle descrizioni dei relativi incantesimi.

A differenza degli incantesimi clericali gli incantesimi "invertibili" dei elfi (e dei maghi) devono essere memorizzati alla rovescia, per poter essere impiegati in tale forma. Quando memorizza gli incantesimi per il nuovo giorno, l'elfo deve scegliere se memorizzare la forma normale o quella invertita. Naturalmente tali incantesimi possono essere studiati sia in forma normale che invertita. Per esempio se, un elfo ha nel proprio libro degli incantesimi, l'incantesimo *luce magica*, il personaggio è in grado di studiare, per un'avventura, sia l'incantesimo *luce magica* che quello *tenebre magiche*.

Tiri Salvezza contro gli incantesimi

Molti incantesimi esercitano la loro piena efficacia solo se la vittima fallisce il Tiro Salvezza contro gli incantesimi. Se il Tiro Salvezza è consentito, lo si indica nella descrizione dell'incantesimo.

Spiegazioni degli incantesimi

Ogni incantesimo ha un Raggio d'Azione, una Durata e un'Efficacia.

Raggio d'Azione

Il personaggio deve essere sicuro che il suo bersaglio sia entro il raggio d'azione, prima di pronunciare l'incantesimo. Se la descrizione indica: "Raggio d'Azione = 0", l'incantesimo può essere adoperato dal mago solo su sé stesso, non su altri. Se da, invece, "Raggio d'Azione = a Contatto", l'incantesimo può essere lanciato all'indirizzo di creature che il mago può toccare compreso il mago stesso.

La Durata

La Durata è indicata in round (ogni round dura circa 10 secondi) oppure in turni (che durano circa 10 minuti ciascuno). Se la descrizione dice: "Durata: Permanente", l'incantesimo ha efficacia istantanea e permanente, e non svanisce dopo un tempo prestabilito.

L'Efficacia dell'incantesimo

L'Efficacia indica il numero di creature o oggetti incantati, oppure un'area o un volume di spazio, soggetti alla magia. Se viene indicata un'area, la si misura in metri quadrati (è un'area piatta); se invece viene incantato un volume tridimensionale esso sarà indicato come una "sfera" di un determinato diametro, oppure una "scatola" quadrata o rettangolare delle dimensioni indicate; entrambe sono misurate in metri.

Halfling Gli halfling sono personaggi semi-umani, di bassa statura, d'aspetto assomigliano molto a bambini con le orecchie leggermente a punta. Sono alti un metro circa e pesano intorno ai 30 kg. Accade solo di rado che gli halfling abbiano la barba. Sono avventurosi ma non di certo temerari ed imprudenti; vanno alla ricerca di tesori nei Dungeon solo per potersi permettere una vita comoda e agiata nella loro casa, alla quale sono profondamente legati.

Gli halfling sono un popolo delle foreste, e di solito vanno d'accordo con gli elfi. Inoltre cooperano spesso sia con gli umani che coi nani. Negli spazi aperti hanno alcune abilità particolari. Inoltre, gli halfling sono creature che godono di ottima salute, quindi un personaggio-halfling deve iniziare il gioco con un punteggio sia di destrezza che di costituzione maggiore o uguale a 9 punti.

Gli halfling hanno alcune abilità nel combattimento, quindi devono avere dei buoni punteggi sia nella forza che nella destrezza. Essi hanno un comportamento simile a quello dei guerrieri e dei nani. Per alcune informazioni su come interpretare il ruolo del vostro halfling, leggete il manualetto dei "guerrieri".

È importante che ricordiate le vostre abilità speciali (vedi sotto), e che le adoperiate ogni volta sia possibile. I Tiri Salvezza degli halfling sono elevati quanto quelli dei nani, avrete quindi buone probabilità di sopravvivere ad attacchi magici là dove altri invece, ne cadrebbero vittima.

Gli halfling possono progredire solo fino all'8° livello. Ciò è compensato dalle loro speciali abilità nei boschi, da migliori tiri salvezza e da una serie di bonus in combattimento. Gli halfling in combattimento possono preparare la lancia allo stesso modo dei guerrieri, contro nemici che li stanno caricando. Sono però troppo piccoli per poter adoperare con efficacia le lance quando cavalcano.

Ogni halfling può costruire la sua roccaforte non appena disponga del denaro necessario, senza tener conto del livello che ha raggiunto il personaggio. Se costruita in un luogo adatto ai loro gusti, la roccaforte attrarrà in breve un'intera comunità di halfling. Gli halfling preferiscono vivere in zone piacevoli di campagna, vicino a dolci colline e placidi ruscelli. Quando non lavorano o non sono impegnati in avventure, gli halfling passano la maggior parte del loro tempo a mangiare, bere, stare in compagnia degli amici e riposarsi. Le loro comunità le chiamano contee ed il loro portavoce ufficiale è detto sceriffo. Le famiglie di halfling vivono riunite in clan.

Gli avventurieri semi-umani sono soggetti



a notevoli limiti per quanto concerne i livelli di esperienza ed i Punti Ferita. Nessun semi-umano può avere la stessa "resistenza alla morte" degli umani, quantificata dai Punti Ferita. Anche se la loro storia è lunga, non hanno mai sviluppato ad altissimi livelli l'arte del combattere, mentre gli umani si sono dedicati soprattutto ad essa. I semi-umani di maggior esperienza possono affinare le loro abilità di combattimento, imparando le tecniche più progredite dai loro amici umani, nelle zone dove le diverse razze vengono a contatto. E quindi necessario che i giocatori i cui personaggi sono semi-umani registrino i PX che accumulano dopo aver raggiunto il massimo livello. Le abilità di combattimento migliorano in modo proporzionale ai PX in base alle cosiddette "classi di attacco", in basi alle quali sono determinati i tiri per colpire.

I CLAN

Le razze semi umane (nani, elfi ed halfling) hanno uno stile di vita diverso da quello degli umani. Di solito vivono più a lungo, in modo certamente più spartano e trovano rifugio e protezione in grandi gruppi familiari detti clan. Un clan può comprendere varie centinaia di semi-umani! Il capo del clan è sempre il membro più anziano, maschio o femmina. I lavori di routine sono di solito eseguiti dai membri più adatti a farlo. A differenza di ciò che avviene in molte comunità umane, ben pochi semi-umani sono pigri e possono permettersi di rimanere inoperosi. Ognuno ha il suo compito, con doveri e responsabilità nei confronti del clan, ed è quasi impensabile trovare questi esseri "in pancia".

Le Reliquie degli halfling

Nel cuore di ogni roccaforte degli halfling c'è un Croglio della Fiamma Nera. La Fiamma Nera è una normale fiamma, che però

funziona alla rovescia: brucia la cenere ed ha come residui degli oggetti completi! Il Croglio è un contenitore di legno, a forma di tronco di piramide, e può essere usato (assieme alla Fiamma Nera) per creare la favolosa Ragnatele delle Tenebre ed il rarissimo Olio di Luna.

IL Croglio può essere lasciato, o trovato, incustodito solo se l'intero Clan è stato distrutto. Se entra in possesso di chi non sia halfling, i Clan che lo vengono a sapere offrono 10.000 o più mo per comprarlo, e fino a 100.000 mo o più (a seconda delle risorse di cui dispongono) se contiene la Fiamma Nera. Se il possessore rifiuta di venderli, gli halfling possono assoldare dei Ladri per rubarli, o perfino radunare o assoldare un esercito per recuperarli, poiché il Croglio e la Fiamma Nera appartengono solo e soltanto agli halfling. Se però il possessore accetta di venderli per un prezzo minore o uguale alla metà di quanto offerto, il Clan gli attribuisce il titolo di membro onorario, sia che si tratti di una persona che di un mostro, a meno che non sia il responsabile della distruzione del Clan cui apparteneva la Reliquia.

Requisito primario

Gli halfling hanno 2 requisiti primari la forza e la destrezza. Se una di queste due abilità è maggiore o uguale a 13, il personaggio ottiene un bonus del 5 % sui punti esperienza acquisiti in ogni avventura. Se poi entrambe queste abilità sono maggiore o uguali a 13, il bonus sui punti esperienza sarà del 10 %.

I Dadi Vita

Per determinare il numero di Punti Ferita di un halfling si fa ricorso ad un dado a 6 facce (1d6). Un halfling inizia il gioco con un numero di Punti Ferita che varia fra 1 e 6 (più il bonus per la costituzione) e guadagna 1d6 in Punti Ferita (più il bonus) per ciascun livello di esperienza successivo fino all'8°.



Tiri Salvezza dell'Halfling

Livello	1-3	4-6	7-8
Raggio della Morte, Veleno	8	5	2
Bacchette Magiche	9	6	3
Pietrificazione o Paralisi	10	7	4
Soffio del Drago	13	9	5
Incantesimi, Verga, Bastone Magico	12	8	4

THACO del dell'Halfling

1-3	4-6	7-8-A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
19	17	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5

ARMATURE

Gli halfling possono indossare qualsiasi tipo di armatura ed usare lo scudo. Però, le loro armature ed i loro scudi dovranno essere stati appositamente costruiti per le loro ridotte dimensioni. Perfino le armature dei nani sono troppo larghe per loro!

ARMI

Gli halfling possono usare ogni arma di piccole dimensioni (come un pugnale, un arco corto, una spada corta). Non possono invece adoperare gli spadoni a due-mani, gli archi lunghi, le asce da battaglia, le lance, in genere, e le altre armi di grosse dimensioni.

Abilità speciali

Gli halfling (a causa delle loro piccole dimensioni) godono di molti bonus nel combattimento e possono nascondersi con facilità nei boschi.

Combattimento

Gli halfling adoperano spesso le armi da lancio, e sanno schivare gli attacchi di esseri di grandi dimensioni più facilmente degli altri personaggi. Nel combattimento, ottengono i seguenti bonus:

- 2 sulla Classe Armatura, quando sono attaccati da creature di dimensioni maggiori a quelle di un uomo;
- + 1 ai tiri per colpire, quando usano armi da lancio;
- + 1 all'iniziativa individuale.

Nascondersi

Quando si trovano all'aperto, gli halfling sono difficili da scoprire. Hanno infatti la capacità di svanire, apparentemente, tra gli alberi e nel sottobosco. In questi nascondigli, verranno scoperti solo il 10% delle volte (il Dungeon Master provvederà a fare i lanci di dadi necessari). Gli halfling possono anche provare a "nascondersi" nelle "segrete", sebbene qui non abbiano le stesse probabilità di riuscita. In condizioni normali di luce, se un halfling sa trovare ombre o nascondigli in cui celarsi (rimanendo assolutamente zitto e non muovendosi), il tentativo di nascondersi ha successo 1/3 delle volte. Quando volete avvalervi di questa abilità, ditelo al Dungeon Master. Il Dungeon Master tira 1d6: un risultato di 1 o 2 indicherà che il tentativo ha

avuto successo, fino a che il personaggio non si muova né faccia alcun rumore. Il tentativo di nascondersi sarà vanificato da un incantesimo Luce Magica o altri simili. Se il personaggio si trova a trasportare un qualsiasi tipo di fonte luminosa, gli sarà impossibile nascondersi.

Difese speciali

Gli halfling più esperti diventano più resistenti sia alla magia che agli attacchi tipo soffio di drago. I Punti Ferita che subiscono a causa degli incantesimi e di altri effetti magici (come, ad esempio, un oggetto magico) vengono dimezzati non appena raggiungono i 300.000 PX. Lo stesso avviene per Punti Ferita che subiscono a causa di ogni specie di soffio (soprattutto quello dei draghi, ma anche le altre forme in cui può manifestarsi tale attacco) quando raggiungono i 2.100.000 PX. In entrambi i casi, se l'effetto magico, o l'attacco tipo soffio di drago, consente un tiro di salvezza e questo ha successo, subiscono solo 1/4 dei Punti Ferita teoricamente possibili.

Combattimento appiedato con la lancia

Oltre alle altre armi, molti halfling dispongono anche di una lancia da fante. L'halfling può "preparare la lancia" se il mostro che lo attacca corre verso di lui (per 6 m all'interno, o per 20 m all'esterno). Ciò significa che blocca la lancia contro il terreno inclinando la punta verso il nemico per difendersi dall'attacco. Se l'halfling è a cavallo, ovviamente, non può "preparare" la lancia. Se la carica del mostro avviene a sorpresa, non c'è tempo per effettuare questa preparazione. Se la lancia "preparata" colpisce infliggerà un numero doppio di Punti Ferita. Ma attenti, in queste circostanze, anche l'attacco del mostro, quando carica, infligge un numero doppio di Punti Ferita, se l'attacco ha successo.

Opzioni di Combattimento dei Guerrieri

L'abilità di combattimento degli halfling può migliorare rapidamente con l'addestramento da parte degli umani quando arrivano a 900.000 PX ottengono le Opzioni di Combattimento dei guerrieri.

Esperienza dell'Halfling

Livello	PX	Classe d'attacco
1	0	
2	2.000	
3	4.000	
4	8.000	
5	16.000	
6	32.000	
7	64.000	
8	120.000	A
(a)	300.000	B
	600.000	C
(b)	900.000	D
	1.200.000	E
	1.500.000	F
	1.800.000	G
(c)	2.100.000	H
	2.400.000	I
	2.700.000	J
(d)	3.000.000	K

(a) Dimezza i danni da incantesimi

(b) Opzioni di combattimento dei guerrieri e 2 attacchi per round

(c) Dimezza i danni da soffio

(d) 3 attacchi per round

Attacchi multipli

Per ciò che concerne gli attacchi multipli con 900.000 PX sono possibili due attacchi e con 3.000.000 PX ne sono possibili tre. Quattro attacchi non sono mai possibili.

Schiantare

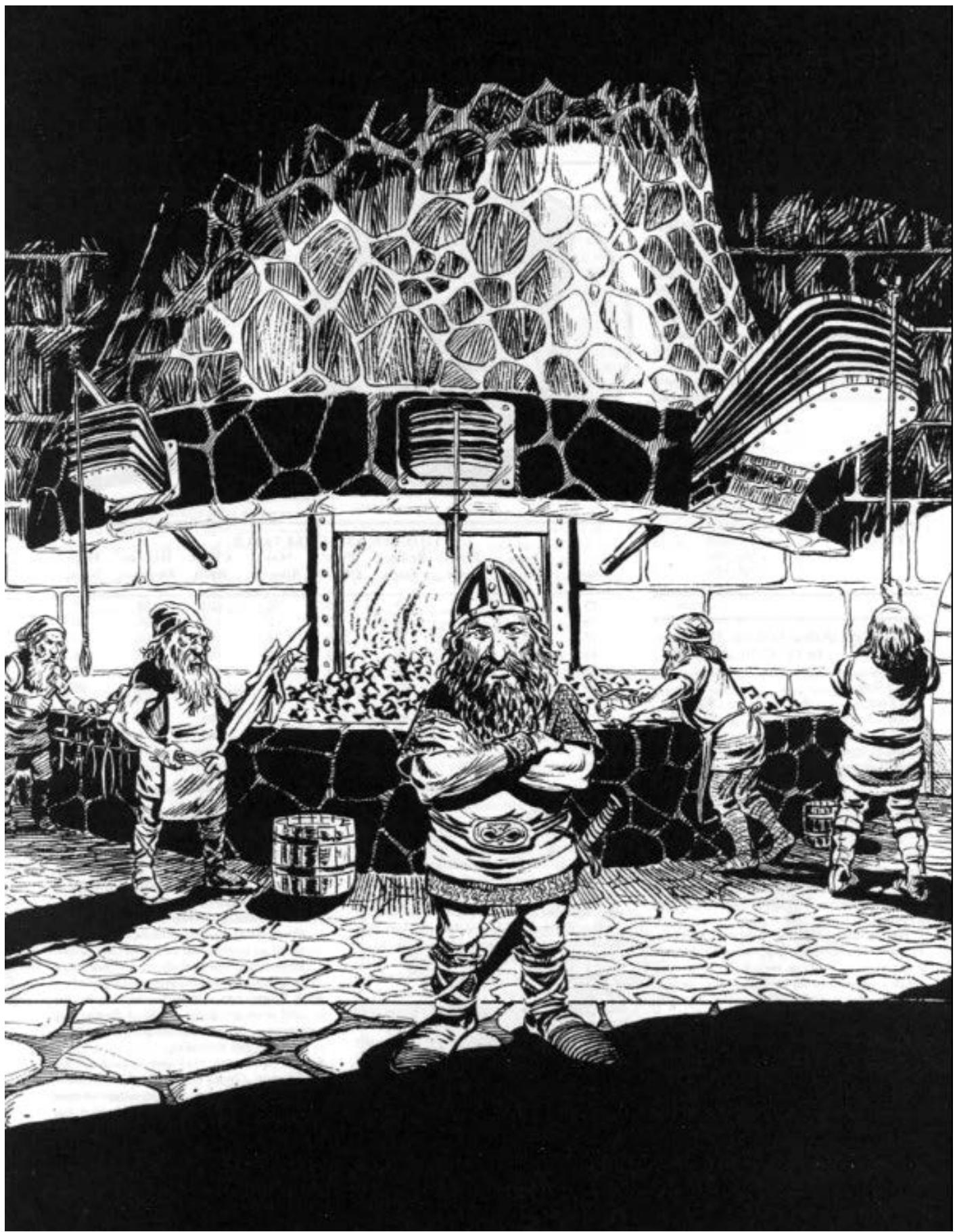
Se il personaggio ricorre a questa opportunità, perde automaticamente l'iniziativa ed il tiro per colpire subisce una penalità di -5. Se colpisce, però, ai danni che infligge con l'arma si aggiunge tutto il suo punteggio di Forza, e, se applicabili, eventuali bonus derivanti dalla magia e dalla Forza stessa.

Parare

Il personaggio non attacca e para con l'arma gli attacchi avversari, che subiscono una penalità di -4 al tiro per colpire. Tale la si applica anche ai proiettili scagliati con le mani, ma non a quelli scagliati con appositi meccanismi.

Disarmare

Gli halfling non possono disarmare avversari di dimensioni gigantesche. La presente abilità può essere usata solo contro avversari dotati di vere armi, non contro quei mostri le cui "armi" (artigli, fauci, ecc.) siano parte integrante del corpo. Se l'attacco ha successo, non si infliggono danni. La vittima, però, deve tirare 1d20, aggiungendo al risultato il bonus per la Destrezza dell'attaccante, e sottraendo il proprio. Viene disarmato se il totale, come sopra calcolato, è maggiore della sua Destrezza. A questo punto, la vittima può estrarre un'altra arma (perdendo in tal caso l'iniziativa nel round successivo) oppure tentare di recuperare l'arma caduta (vedi sotto). Per recuperare l'arma, deve ritirarsi.





NANO I nani sono bassi e tarchiati, sono alti circa un metro e venti e pesano sui 75 kg. I nani maschi hanno delle lunghe barbe, mentre le femmine hanno barbe corte! La loro carnagione è color terra ed i loro capelli castani, grigi o neri. Testardi ma in fondo abbastanza alla mano, i nani amano il buon cibo e le buone bevande. Amano le attività artigianali ed adorano l'oro. I nani sono combattenti vigorosi e resistenti alla magia, come dimostrano i loro Tiri Salvezza. Un personaggio-nano deve avere una Costituzione di 9 o più punti. Sebbene la classe "nani" sia, da molti punti di vista, diversa da quella dei "guerrieri", i loro compiti sono gli stessi. Entrambi combattono ed entrambi useranno la stessa strategia in combattimento. Leggete il manualetto dei "guerrieri" per alcune informazioni sul combattimento.

I nani possono progredire al massimo fino al 12° livello. Questa limitazione è bilanciata dalle speciali abilità dei nani, quali l'infravisione, le abilità di ricerca e migliori tiri salvezza. I nani del 12° livello sono dei guerrieri formidabili. Allo stesso modo dei "guerrieri" i nani possono "preparare la lancia" contro chi li attacca e quando cavalcano, possono caricare con le lance. Quando un nano raggiunge il livello del titolo (9°), può costruirsi una roccaforte. Deve trattarsi di un complesso di caverne sotterranee scavate nel fianco di una montagna o collina. Il personaggio può assoldare come mercenari soltanto nani, ma può avere al suo seguito anche specialisti e seguaci appartenenti ad altre razze. Le famiglie dei nani sono organizzate in clan. Gli avventurieri semi-umani sono soggetti a notevoli limiti per quanto concerne i livelli di esperienza ed i Punti Ferita. Nessun semi-umano può avere la stessa "resistenza alla morte" degli umani, quantificata dai Punti Ferita. Anche se la loro storia è lunga, non hanno mai sviluppato ad altissimi livelli l'arte del combattere, mentre gli umani si sono dedicati soprattutto ad essa. I semi-umani di maggior esperienza possono affinare le loro abilità di combattimento, imparando le tecniche più progredite dai loro amici umani, nelle zone dove le diverse razze vengono a contatto. E quindi necessario che i giocatori i cui personaggi sono semi-umani registrino i PX che accumulano dopo aver raggiunto il massimo livello. Le abilità di combattimento migliorano in modo proporzionale ai PX in base alle cosiddette "classi di attacco", in basi alle quali sono determinati i tiri per colpire.

Le simpatie dei semi-umani

Gli elfi ed i nani non si vedono, reciprocamente, di buon occhio. Questa antipatia si ma-



nifesta sul piano degli scontri verbali, piuttosto che sfociare in uno scontro fisico. Entrambi intrattengono relazioni abbastanza buone con gli halfling. Tutti i semi-umani cooperano con gli umani, anche se gli uomini possono essere pericolosi, sono tuttavia degni di fiducia ed hanno molti lati positivi (non ultimo quello di vivere di meno!).

I clan

Le razze semi umane (nani, elfi ed halfling) hanno uno stile di vita diverso da quello degli umani. Di solito vivono più a lungo, in modo certamente più spartano e trovano rifugio e protezione in grandi gruppi famigliari detti clan. Un clan può comprendere varie centinaia di semi-umani! Il capo del clan è sempre il membro più anziano, maschio o femmina. I lavori di routine sono di solito eseguiti dai membri più adatti a farlo. A differenza di ciò che avviene in molte comunità umane, ben pochi semi-umani sono pigri e possono permettersi

di rimanere inoperosi. Ognuno ha il suo compito, con doveri e responsabilità nei confronti del clan, ed è quasi impensabile trovare questi esseri "in panciolle"!

Le Reliquie dei nani

Nel cuore di ogni roccaforte dei nani c'è la Fucina del Potere, i cui poteri sono descritti in seguito. Inoltre, la Fucina può essere usata per cercare la favolosa Lente dei Nani ed il rarissimo Olio delle Tenebre. La Fucina può essere lasciata, o trovata, incustodita solo se l'intero Clan è stato distrutto. Se entra in possesso di chi non sia nano, i Clan dei nani che lo vengono a sapere offrono di comprarla per 100.000 mo o più (a seconda delle risorse di cui dispongono). Se il possessore rifiuta di venderla, possono assoldare dei ladri per rubarla, o persino radunare un esercito per riconquistarla, poiché la Fucina appartiene solo e soltanto ai nani. Se però il possessore accetta di venderla per un prezzo minore o uguale alla metà di quanto offerto, il Clan che acquista la Fucina gli attribuisce il titolo di membro onorario del Clan, sia che si tratti di una persona che di un mostro, a meno che non sia il responsabile della distruzione del Clan cui apparteneva la Reliquia.

Requisito primario

Il requisito primario dei nani è la forza. Se un nano ha il punteggio della forza uguale o maggiore a 13, il personaggio ottiene un bonus sui punti esperienza ottenuti in ogni avventura.

Punteggi minimi

Quando viene creato per la prima volta, un personaggio-nano deve avere la Costituzione maggiore o uguale a 9 punti.

I Dadi Vita

Usate il dato a 8 facce (1d8) per stabilire i Punti Ferita dei nani. Ogni nano inizia con un numero di Punti Ferita oscillante da 1 a 8 (più il bonus derivante dalla Costituzione) e guadagna 1d8 di ulteriori Punti Ferita (più il detto bonus) per ogni incremento di livello di esperienza fino al 10° (escluso). Dal 10° al 12° non si applicano più le modifiche relative alla Costituzione e si guadagnano tre Punti Ferita per livello. Il livello massimo raggiungibile è il 12°.

Armature

I nani possono indossare qualsiasi tipo di armatura ed usare lo scudo.

Armi

I nani possono usare ogni arma di dimensioni piccole o normali. Non possono invece usare le spade e due mani e gli archi lunghi (sono loro consentiti, invece, archi corti e balestre).





Tiri Salvezza del Nano				
Livello	1-3	4-6	7-9	8-12
Raggio della Morte, Veleno	8	6	4	2
Bacchette Magiche	9	7	5	3
Pietrificazione o Paralisi	10	8	6	4
Soffio del Drago	13	10	7	4
Incantesimi, Verga, Bastone Magico	12	9	6	3

THACo del Nano													
1-3	4-6	7-9	10-12-C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
19	17	15	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3

Abilità speciali

I nani hanno una particolare acutezza visiva, conoscono molte lingue, e possono individuare alcuni oggetti meglio degli altri personaggi.

Vista

Oltre alla vista normale, i nani sono dotati di "infravisione" e possono vedere nel buio fino a 18 metri di distanza. L'infravisione è propriamente l'abilità di vedere il calore (e la mancanza di calore). La presenza di luci normali o magiche rende l'infravisione inutilizzabile. Facendo uso dell'infravisione le cose calde appaiono rosse, quelle fredde appaiono blu. Per esempio, una creatura in avvicinamento sarebbe percepita come una forma rossa, che lascia deboli orme rossastre. Una pozza d'acqua fredda, apparirebbe al contrario di un blu intenso. Perfino gli oggetti o le creature che hanno la stessa temperatura dell'aria che il circonda (come un tavolo o uno scheletro) possono essere individuati per mezzo dell'infravisione anche se solo in modo più confuso.

Lingue

Oltre alle lingue comuni a tutti i personaggi (il comune e la lingua dell'Allineamento) un nano può parlare il "Nanesco" (la lingua dei nani) lo "Gnomesco" il "Goblin" ed il "Coboldo". Il personaggio tuttavia può non essere esperto nel leggere e scrivere queste lingue.

Capacità di individuazione

Tutti i nani sono esperti minatori. Possono talvolta scovare trappole, pareti mobili, corridoi inclinati e nuove costruzioni. Se il vostro nano intende cercare cose del genere in una zona particolare, lo dite al Dungeon Master. Avete 1 probabilità su 3 di trovarle. Il Dungeon Master tira 1d6 e un risultato 1 o 2 indicherà che avrete avuto successo nell'individuazione. Ricordate però d'avere un solo tentativo a vostra disposizione.

Difese speciali

I nani più esperti diventano più resistenti alla magia. I Punti Ferita che subiscono a causa degli incantesimi e di altri effetti magici (ad esempio, da un oggetto magico) vengono

dimezzati non appena raggiungono 1.400.000 PX. Se l'oggetto magico consente un Tiro Salvezza e questo ha successo, quindi, subiscono solo 1/4 dei Punti Ferita teoricamente possibili.

Combattimento a cavallo con la lancia

Quando combattono a cavallo, molti nani usano la "lancia" da cavaliere. Se il cavallo, prima di portare l'attacco del nano percorre al galoppo almeno 20 m la lancia infligge un numero doppio di danni. Se non c'è spazio sufficiente per caricare, la lancia può essere adoperata normalmente infliggendo il consueto numero di Punti Ferita. Le lance magiche e quelle con la punta d'argento sono molto rare.

Combattimento appiedato con la lancia

Oltre alle altre armi, molti nani dispongono anche di una lancia da fante. Il nano può "preparare la lancia" se il mostro che lo attacca corre verso di lui (per 6 m all'interno, o per 20 m all'esterno). Ciò significa che blocca la lancia contro il terreno inclinando la punta verso il nemico per difendersi dall'attacco. Se il nano è a cavallo, ovviamente, non può "preparare" la lancia. Se la carica del mostro avviene a sorpresa, non c'è tempo per effettuare questa preparazione. Se la lancia "preparata" colpisce infliggerà un numero doppio di Punti Ferita. Ma attenti, in queste circostanze, anche l'attacco del mostro, quando carica, infligge un numero doppio di Punti Ferita, se l'attacco ha successo.

Opzioni di combattimento dei Guerrieri

L'abilità di combattimento dei nani può migliorare rapidamente con l'addestramento da parte degli umani, quando arrivano a 660.000 PX ottengono le Opzioni di Combattimento dei guerrieri.

Attacchi multipli

Per ciò che concerne gli attacchi multipli con 660.000 PX sono possibili due attacchi e con 2.200.000 PX ne sono possibili tre. Quattro attacchi non sono mai possibili.

Esperienza del Nano		
Livello	PX	Classe d'attacco

1	0	
2	2.200	
3	4.400	
4	8.800	
5	17.000	
6	35.000	
7	70.000	
8	140.000	
9	270.000	
10	400.000	
11	530.000	
12 (a)	660.000	C
	800.000	D
	1.000.000	E
	1.200.000	F
(b)	1.400.000	G
	1.600.000	H
	1.800.000	I
	2.000.000	J
(c)	2.200.000	K
	2.400.000	L
	2.600.000	M

(a) Opzioni di combattimento dei guerrieri e 2 attacchi per round

(b) Dimezza i danni da incantesimi

(c) 3 attacchi per round

Schiantare

Se il personaggio ricorre a questa opportunità, perde automaticamente l'iniziativa ed il tiro per colpire subisce una penalità di -5. Se colpisce, però, ai danni che infligge con l'arma si aggiunge tutto il suo punteggio di Forza, e, se applicabili, eventuali bonus derivanti dalla magia e dalla Forza stessa.

Parare

Il personaggio non attacca ma para con l'arma gli attacchi avversari, che subiscono una penalità di -4 al tiro per colpire. Tale penalità la si applica anche ai proiettili scagliati con le mani, ma non a quelli scagliati con appositi meccanismi.

Disarmare

I nani non possono disarmare avversari di dimensioni gigantesche. La presente abilità può essere usata solo contro avversari dotati di vere armi, non contro quei mostri le cui "armi" (artigli, fauci, ecc.) siano parte integrante del corpo. Se l'attacco ha successo, non si infliggono danni. La vittima, però, deve tirare 1d20, aggiungendo al risultato il bonus per la Destrezza dell'attaccante, e sottraendo il proprio. Viene disarmato se il totale, come sopra calcolato, è maggiore della sua Destrezza. A questo punto, la vittima può estrarre un'altra arma (perdendo in tal caso l'iniziativa nel round successivo) oppure tentare di recuperare l'arma caduta (vedi sotto). Per recuperare l'arma, deve ritirarsi.



CREARE UN NUOVO PERSONAGGIO

Ora che avete familiarizzato con le regole del gioco impersonando il ruolo del vostro guerriero, potete giocare con altri personaggi, usando la scheda del personaggio compresa in questo manuale. Ma ricordatevi che questi non possono essere adoperati nell'Avventura in solitario! Quell'avventura infatti è stata appositamente ed esclusivamente progettata per il vostro primo guerriero. Presto o tardi proverete il desiderio di "crearvi" un nuovo personaggio. Prima di iniziare, prendete una matita e tutti i dadi, vi serve anche una scheda del personaggio (oppure un foglio di carta) per registrare tutti i dati.

Per il vostro primo tentativo di creazione di un personaggio avrete bisogno di un'ora, più o meno. Perfino quando sarete ormai abituati alla procedura vi ci vorranno sempre dai 10 ai 30 minuti. Non cercate di creare il vostro personaggio assieme agli amici con cui dovete giocare! Tutti i tiri per gli aggiustamenti, gli acquisti, e così via, andrebbero eseguiti prima.

Ad una parte del procedimento dovrà assistere il Dungeon Master con funzioni di controllo sulla procedura di creazione del personaggio (verificando anche tutti i tiri dei dadi). Dovrete ritrovarvi col Dungeon Master prima della partita per stabilire con calma tutti i dettagli. Un buon metodo può anche essere quello di costruire nuovi personaggi tutti insieme, alla presenza di tutti i giocatori e sotto la supervisione del Dungeon Master.

In questa stessa pagina troverete una lista delle procedure da seguire per "costruire" i nuovi personaggi; ogni punto della procedura sarà poi analizzato in dettaglio:

SEQUENZA DELLE PROCEDURE

- 1. Tirate per i punteggi delle abilità**
- 2. Scegliere una classe**
- 3. Modificate i punteggi delle abilità** (interscambiando i punti)
- 4. Tirare per i Punti Ferita** (vedi "Classi dei Personaggi")
- 5. Tirare per il denaro** (Monete d'oro 3d6 X 10)
- 6. Acquistare l'equipaggiamento** (vedi "Liste complete di Armi ed Equipaggiamento")
- 7. Calcolare la vostra:**
 - a. Classe Armatura**
 - b. Tabella dei tiri per colpire**
 - c. Tiri Salvezza**
- 8. Annotare le modifiche per le abilità**
- 9. Scegliete un nome ed un Allineamento Morale**
- 10. Preparatevi a giocare!**

1. Tirate per i punteggi delle abilità

Non potete scegliere a vostro piacere i numeri per i punteggi delle abilità, ma li dovete invece stabilire lanciando i dadi. Lo farete, per ogni

specifici abilità, tirando 3 volte il dado a 6 facce, e sommando quindi i risultati. Oppure, se avete altri dadi a 6 facce, potete tirarne 3 insieme.

Per esempio, se tirate un 1 ogni volta, il punteggio totale sarà 3, il più piccolo possibile. Se tirate invece tutte e tre le volte 6, il totale sarà 18, il massimo punteggio a vostra disposizione. Avrete alla fine 6 numeri, uno per ogni abilità, tutti compresi fra 3 a 18, questi sono i punteggi delle abilità del vostro personaggio. Scrivete i punteggi accanto alle relative abilità via via che lanciate i dadi.

Ora cercate il più alto tra i vostri punteggi. Se è minore di 9, potete tirare di nuovo per tutte le abilità. Potreste anche utilizzare il personaggio se volete, ma probabilmente non sarà adatto ad affrontare avventure pericolose! Comunque, prima di scartare il personaggio, chiedete consiglio al Dungeon Master. Il Dungeon Master, infatti, potrebbe preferire che giochiate il ruolo del personaggio così trovato, specialmente se siete un giocatore esperto.

Se due o più punteggi delle abilità sono minori di 6, sarà possibile che il personaggio abbia in seguito dei problemi.

Anche questo tipo di personaggio può essere scartato, a meno che il Dungeon Master decida diversamente. Nella fase 3 (scambio dei punti fra le abilità) avrete la possibilità di cambiare parzialmente i punteggi delle abilità, ma prima di farlo dovrete decidere a quale classe appartenga il vostro personaggio.

2. Scegliere una classe

Ogni tipo di personaggio appartiene ad una "classe". La classe del vostro primo personaggio era quella dei "guerrieri". Ora siete al corrente dell'esistenza di altri tipi di avventurieri: chierici, maghi, ladri e mistici. I druidi sono un particolare tipo di chierici che al 9° hanno scelto la via della natura. Quindi al momento non potete scegliere questo tipo di personaggio.

Potete interpretare il ruolo di uno di questi, oppure addirittura quello di un personaggio non-umano: potete essere un nano, un elfo, oppure quel piccolo essere dalle dimensioni di un bambino chiamato halfling. Ognuno di questi 8 tipi di avventurieri appartiene ad una classe di personaggi.

Ogni classe ha una propria specialità. I guerrieri sono forti, i maghi sono intelligenti, i chierici sono saggi, e così via. Questa specialità è detta "Requisito Primario" della classe. Per esempio, la forza è il requisito primario dei guerrieri. Se il requisito primario del vostro personaggio è sufficientemente alto potrebbe ottenere un bonus sui punti esperienza guadagnati. Ecco perché il vostro primo guerriero aveva ottenuto un bonus: la sua forza, il requisito primario, era di 17 punti. Vi è naturalmente consentito di giocare il ruolo di un guerriero

con qualsiasi punteggio di forza, ma, come è ovvio, i guerrieri forti sono i più efficaci nei loro compiti (ed ottengono più punti esperienza) di quelli deboli.

Non siete obbligati a scegliere come classe quella corrispondente alla vostra abilità col punteggio più alto, ma ciò può aiutarvi. Se avete 2 o più punteggi abbastanza alti, potete anche prendere in considerazione l'eventualità di scegliere un personaggio non-umano. Guardate la seguente tabella, e confrontate il vostro miglior punteggio di abilità con i requisiti primari delle classi. Poi, se decidete di interpretare il ruolo di un personaggio umano, scegliete una classe adatta ai punteggi di abilità da voi ottenuti (la costituzione ed il carisma hanno efficacia su tutte le classi, ma non sono mai requisiti primari).

Requisito Primario	Classe
Forza	Guerriero Mistico
Intelligenza	Mago
Saggezza	Chierico
Destrezza	Ladro Mistico

Nani, elfi ed halfling

Ogni Personaggio umano può indifferentemente appartenere ad una delle cinque classi umane, mentre i personaggi non-umani hanno un diverso trattamento. Se vorrete interpretare il ruolo di un personaggio non-umano, dovete infatti avere degli alti punteggi di abilità in alcune aree specifiche.

Gli elfi hanno abilità simili sia ai guerrieri che ai maghi, quindi devono avere dei buoni punteggi sia nella forza che nell'intelligenza. Entrambe queste abilità sono appunto i requisiti primari degli elfi. Inoltre, se il vostro personaggio ha 8 punti o meno di intelligenza, non potrà essere un elfo.

Gli halfling hanno alcune abilità nel combattimento, quindi devono avere dei buoni punteggi sia nella forza che nella destrezza. Entrambe queste abilità sono i requisiti primari degli halfling. Inoltre, gli halfling sono creature che godono di ottima salute. Quindi se il vostro personaggio ha 8 punti o meno di destrezza o di costituzione, non potrà essere un halfling.

Anche i nani sono sani e robusti! Se il vostro personaggio ha 8 punti o meno di costituzione, non potrà mai essere un nano. I nani sono specializzati nel combattimento come i guerrieri, quindi il loro requisito primario è la forza.

Se volete interpretare il ruolo di un personaggio non-umano, potrete scegliere uno di questi, se avete i punteggi minimi richiesti, oppure se potete scambiare i punti di altre abilità (vedi fase 3) per raggiungere i minimi richiesti per la classe desiderata.





CREARE UN NUOVO PERSONAGGIO



Qualunque sia la Classe da voi scelta, prima di passare alla fase 3, dovete leggere per esteso la descrizione della vostra classe.

Classe	Punteggi minimi	Requisito Primario
Nani	Costituzione 9	Forza
Elfi	Intelligenza 9	Intelligenza
Halfling	Costituzione 9 Destrezza 9	Saggezza
Mistici	Saggezza 9 Destrezza 9	Forza Destrezza

I requisiti primari

Se avete tirato e scelto bene, il punteggio di abilità del vostro requisito primario dovrebbe essere maggiore o uguale a 9. Ma può anche essere divertente interpretare il ruolo di personaggi con punteggi più bassi. Provate a pensare ad un povero nano che è in perfetta salute (Costituzione = 16) ma, ahimè, è molto debole (Forza = 5); fa tutto quello che può, ma infliggere molte ferite non sarà mai il suo forte!

Il divertimento, in una partita di DUNGEONS & DRAGONS, è originato anche dal modo in cui impersonerete il vostro ruolo; e questo potrebbe essere un personaggio molto interessante da giocare! Ricordate comunque che potete sempre, in seguito, crearvi un nuovo personaggio.

Se i punteggi dei requisiti primari da voi ottenuti sono molto alti, il vostro personaggio disporrà di un bonus sui punti esperienza. Al termine di ogni avventura, quando il Dungeon Master assegnerà i punti esperienza, aggiungete questi punti extra. Se al contrario il vostro requisito primario è basso, sarete penalizzati, e dovete sottrarre punti esperienza dal numero che vi sarà stato assegnato dal Dungeon Master. L'ammontare di punti esperienza da aggiungere o sottrarre è mostrato nella tabella "Modifiche all'esperienza derivanti dal punteggio del Requisito Primario".

Requisito Primario e Modifiche ai PX

Requisito Primario	Modificatore ai PX
3-5	-20%
6-8	-10%
9-12	0
13-15	+5%
16-18	+10%

ESEMPIO: Se il vostro mago ha un'intelligenza di 14 punti, otterrete 5 punti esperienza extra per ogni 100 punti esperienza che vi assegnerà il Dungeon Master. Se il vostro guerriero ha una forza di 5 punti, otterrete invece solo 80 punti (in tutto) per ogni 100 punti esperienza che vi saranno assegnati dal Dungeon Master.

3. Modificate i punteggi delle abilità

A questo punto è consentito aumentare un requisito primario diminuendo i punteggi di altre abilità. È come se vi allenaste scrupolosamente ad essere un "vero" personaggio della vostra classe, ma a costo di non sviluppare, nel frattempo altre abilità (per esempio un mago potrebbe dedicarsi con costanza allo studio, per migliorare la propria intelligenza, ignorando contemporaneamente l'esercizio fisico che gli avrebbe permesso di sviluppare la sua forza). Le regole che consentono lo scambio dei punti delle abilità sono:

1. Il vostro requisito primario (e solo questo punteggio) aumenta di 1 punto per ogni 2 punti che sottraete ad un'altra abilità.
2. I punti costituzione ed i punti carisma non possono mai essere scambiati con gli altri.
3. La destrezza non può essere diminuita, ma può essere aumentata nel caso il vostro personaggio sia un ladro o un halfling.
4. Nessun punteggio può essere diminuito al di sotto dei 9 punti. Quindi se una data abilità è già a 10 o meno non può essere affatto diminuita.

ESEMPIO: un elfo ha sia l'intelligenza che la forza di 12 punti, e la saggezza di 13. Il giocatore diminuisce la saggezza ad 11, in modo da poter aggiungere un punto alla Forza. Poi diminuisce ancora la saggezza, fino a 9 punti, ed aggiunge un punto alla sua intelligenza. Ciò comporta che sia la sua intelligenza che la forza siano a 13 punti (livello sufficiente per un bonus del 5 % sui punti esperienza) e la sua saggezza sia di solo 9 punti.

Un chierico con Saggezza e forza di 15 diminuisce la forza di 6 punti (fino a 9) ed aumenta la saggezza di 3 punti (fino a 18).

Se avete intenzione di effettuare questo genere di scambi, dovete farlo adesso, prima di proseguire oltre nella "costruzione" del personaggio. Nessuno scambio potrà essere effettuato in seguito!

4. Tirare per i Punti Ferita

Le varie classi hanno un diverso numero di Punti Ferita. I guerrieri ed i nani hanno bisogno di molti Punti Ferita, perché vengono colpiti spesso in combattimento. I maghi ed i ladri ne hanno meno, e devono quindi cercare di star alla larga dagli scontri. Le altre classi sono una via di mezzo e possono combattere, se devono, ma normalmente dovrebbero evitarlo. Cercate la classe del vostro personaggio nella tabella più avanti, e tirate il dado appropriato per determinare i vostri Punti Ferita iniziali.

Poi cercate il punteggio della vostra costituzione nella "Abilità a Modificatori", ed applicate il bonus o la penalità al numero dei Punti Ferita che avete ottenuto. Nonostante tali modifiche i vostri Punti Ferita non potranno essere diminuiti fino a zero; avrete sempre almeno 1 punto ferita.

Classe	Punti Ferita
Guerriero	1d8
Nano	1d8
Chierico	1d6
Druido	1d6
Elfo	1d6
Hafling	1d6
Mistico	1d6
Mago	1d4
Ladro	1d4

Abilità e modificatori

Punteggi dell'Abilità	Modificatore
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Questa tabella viene usata per le modifiche relative alla maggior parte delle abilità, e in seguito dovete far riferimento ad essa. Già da ora potete capire il beneficio di avere un buon punteggio di costituzione. Il vostro primo personaggio, il guerriero, con la sua costituzione di 16, aveva un bonus di +2 Punti Ferita. Allora, il vostro tiro iniziale per quel personaggio era stato di 6 (invece dell'8 che era possibile), a questo avevate poi aggiunto il bonus di 2, per un totale di 8 Punti Ferita. Durante la vostra avventura non siete mai stati feriti gravemente, fino a rimanere con soli 2 Punti Ferita? Se così è stato, avreste potuto essere "uccisi" ma siete stati salvati dal bonus per la vostra ottima costituzione.

Ogni volta che sarete promossi ad un livello di esperienza superiore, potrete tirare per ulteriori Punti Ferita, e ogni volta che tirate, modificate il tiro tenendo presente il punteggio della vostra costituzione.

5. Tirare per il denaro

Il vostro personaggio inizia il gioco senza possedere nulla, eccetto che i normali abiti e un po' di soldi, risparmiati nel corso di molti anni. Dovrete andare a comprarvi l'equipaggiamento, ma prima dovete stabilire quanto denaro avete. Tirate 3d6 (il totale di 3 tiri di un dado a 6 facce) e moltiplicate il totale per 10 (per esempio, se tirate 12, il totale è 120). Questo è esattamente l'ammontare di monete d'oro con le quali iniziate. Scrivetelo sulla scheda del vostro personaggio, nel riquadro "denaro".

6. Acquistare l'equipaggiamento

Ora è giunto il momento di spendere il vostro denaro per acquistare





l'equipaggiamento di cui avete bisogno per partecipare alle avventure. Troverete una lista completa dell'equipaggiamento disponibile più avanti in questo volume. Vi sono delle restrizioni sugli oggetti che vi è consentito avere (specialmente per ciò che riguarda armi ed armature). Prima di andare a fare acquisti, assicuratevi di aver letto la descrizione completa della classe del vostro personaggio. Per esempio, un mago non può indossare nessun tipo di armatura, e, come arma può adoperare solo un pugnale! Sarebbe uno spreco di denaro, per un personaggio di questa classe, comprare una spada o uno scudo; invece, il denaro può essere risparmiato o speso per comprare olio per lampade, torce ed altri oggetti. I ladri, d'altronde, devono comprare gli "arnesi da scasso" per essere in grado di scassinare le serrature. Su un foglio di carta, scrivete tutto l'equipaggiamento che volete comprare e fate il totale della spesa. Se la somma è maggiore rispetto a quanto possedete, dovrete rinunciare a qualcosa. Quando siete in grado di pagare per l'equipaggiamento scelto, detraete il costo dal vostro denaro, e scrivete l'elenco dell'equipaggiamento acquistato sul retro della scheda del vostro personaggio. Fate i vostri acquisti con molta attenzione! Potreste dimenticare di comprare della corda, per esempio, ed avere improvvisamente bisogno durante un'avventura e, se non l'avete comprata, non l'avrete con voi! Ma ricordate anche che il denaro può essere risparmiato per comprare, in seguito, dell'equipaggiamento più costoso. Comprate solo ciò di cui avete bisogno.

7. Calcolare la vostra Classe Armatura, la tabella dei tiri per colpire ed i Tiri Salvezza

a) Classe Armatura (CA)

Tipo di armatura

La vostra Classe Armatura deriva dalla combinazione del tipo di armatura che state indossando, e della modifica (bonus) dovuta alla destrezza. Prima di tutto, cercate il vostro tipo di armatura nella seguente tabella.

*Se avete comprato uno scudo, sottraete 1 dalla vostra Classe Armatura. Per esempio, la corazza di maglia da sola è Classe Armatura 5, ma con uno scudo scende a Classe Armatura 4.

Modifiche della classe d'armatura dovute alla destrezza

Cercate il punteggio della vostra destrezza sulla tabella "Bonus e Penalità ai punteggi delle Abilità" e per ogni +1 di bonus sottraiete 1 dalla vostra Classe Armatura e per ogni penalità -1, aggiungete 1 alla vostra Classe Armatura.

ARMATURE	
Tipo di Armatura	CA
Nessuna Armatura	9
Armatura di cuoio	7
Armatura a scaglie	6
Corazza di maglia	5
Corazza a bande orizzontali	4
Corazza di piastre	3
Armatura da torneo	0
Scudo	-1*

ESEMPIO: se indossate una corazza di maglia e portate lo scudo (CA 4), ma avete la destrezza di 15 (bonus +1), la vostra classe d'armatura diminuisce a 3. Se indossate una corazza di piastre e portate lo scudo (CA 2), ma avete destrezza 5 (penalità -2), la vostra Classe Armatura sale fino a 4.

Ricordate: più bassa è la vostra classe armatura, più difficile è colpirvi! Un numero negativo (penalità) alla Classe Armatura, in realtà, aumenta il numero complessivo rendendo così più facile il colpirvi. Se la vostra Classe Armatura è persino migliore di 0 (per esempio, se avete una destrezza di 18 ed indossate una corazza di piastre e lo scudo) usate, per indicarla, un numero negativo. In questo caso, la vostra Classe Armatura sarà di meno uno (-1).

b) Tabella dei tiri per colpire

Ogni personaggio, all'inizio, ha la stessa probabilità di colpire. La vostra tabella non cambierà fino a quando non raggiungerete, almeno il 4° livello di Esperienza. Potete però trovare, come tesori, delle armi magiche, che possono aumentare le vostre probabilità di colpire ed i danni che siete in grado di infliggere.

Copiate i numeri segnati qui sotto nei ri quadri in fondo alla scheda del personaggio (tiro necessario per colpire).

Quando cercate di colpire un mostro, tirate 1d20. Modificate il tiro con il bonus della vostra forza, e cercate poi il numero ottenuto nella parte inferiore della tabella. Avrete colpito il mostro se la sua Classe Armatura corrisponderà (immediatamente sopra) al numero che avete realizzato. Annunciate quale Classe Armatura avete colpito, ed il Dungeon Master vi saprà dire se avete colpito o mancato il bersaglio. Per esempio, se il vostro totale è 15, voi direte "colpisco Classe Armatura 4". Se la Classe Armatura del bersaglio è 4 o più

(Classe Armatura 5, Classe Armatura 6, ecc.), allora il vostro colpo è andato a segno.

Se il vostro totale modificato è 9 o meno, avete fallito il colpo, qualunque sia il vostro bersaglio. Se il vostro totale modificato è 20 o più, allora colpite il bersaglio, qualunque esso sia (ammesso che sia possibile colpirlo).

In realtà, potrete incontrare esseri che non siete in grado di colpire; ve ne accorgerete quando, pur avendo realizzato un totale di 20 o più, il Dungeon Master vi annuncerà che avete mancato il colpo!

Le modifiche al tiro del dado sono basate sulla vostra forza, secondo la tabella "bonus e penalità ecc." già vista prima. Se avete diritto ad una modifica, scrivetelo ora, vicino a "forza", e ricordate di usarla ogni volta che effettuate un tiro per colpire.

THAC0

Il termine "THAC0" sta per "To Hit Armor Class 0" ovvero Tiro per Colpire Classe Armatura 0. Se si ha bisogno di ottenere un 7, senza contare nessun bonus o penalità, per colpire una classe di armatura pari a 0, si dirà che si ha un THAC0 di 7.

Molte descrizioni di personaggi e mostri che troverete nelle avventure pubblicate indicheranno il THAC0 della creatura. Ciò viene fatto per comodità, dal momento che è possibile calcolare rapidamente la possibilità di colpire qualsiasi classe di armatura partendo dal THAC0.

Quando la CA di un bersaglio è peggiore di 0 (ovvero 1, 2, 3, ecc.), sottraete la CA dal THAC0. Allo stesso modo, quando la CA di un bersaglio è migliore di 0 (ovvero -1, -2, ecc.), sottraete sempre la CA dal punteggio THAC0, ma ricordando che sottrarre numeri negativi equivale a sommare.

ESEMPIO: Sinistros è un guerriero di 13° livello. Il suo THAC0 da tabella è un 11. Per colpire un AC di 0, deve tirare un 11. Vuole colpire un avversario con un CA 5. Sottraiamo 5 da 11 perché la CA è peggiore, otteniamo 6. Deve tirare un 6 per colpire CA 5.

Supponiamo diversamente che stia attaccando qualcuno con una CA di -4. Sottraiamo sempre la CA dal THAC0: $11 - (-4) = 11 + 4 = 15$. Avrà bisogno di un 15 per colpire CA -4.

c) Tiri Salvezza

I vostri Tiri Salvezza dipendono dalla classe e dal livello d'esperienza del vostro personaggio. Comunque, non cambieranno fin quando non avrete raggiunto il 4° livello d'esperienza (o più per certe Classi). Tutti i vostri Tiri Salvezza iniziali sono illustrati nella descrizione della classe del vostro personaggio. Quando effettuate un Tiro

Tabella dei tiri per colpire del Personaggio

AC del Bersaglio	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1
Tiro del dado	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20



CREARE UN NUOVO PERSONAGGIO



Salvezza contro un incantesimo, l'azione di una verga o di un bastone magico potrete usufruire di un "bonus" se il vostro punteggio di saggezza sarà sufficientemente alto. Cercate il punteggio della vostra saggezza sulla tabella "bonus e penalità", e scrivete la relativa modifica al tiro del dado sulla scheda del personaggio.

ESEMPIO: un ladro con saggezza 5 ha bisogno di un tiro di 17 o più per effettuare un Tiro Salvezza contro un incantesimo. Un chierico con saggezza 18 ha bisogno solo di un tiro di 12 o più.

8. Annotare le modifiche per le abilità

A questo punto dovreste aver già annotato, sulla scheda del personaggio, la maggior parte delle modificazioni dovute alle abilità. I bonus e le penalità derivanti dalla vostra forza, saggezza, destrezza e costituzione sono stati spiegati nei paragrafi precedenti. Cercateli ancora, per esser certi di averli calcolati correttamente, sulla tabella "bonus e penalità". Tutti questi aggiustamenti (se ci sono) devono essere scritti sulla scheda del vostro personaggio, negli appositi spazi, a fianco dei punteggi delle Abilità. Usando la tabella cercate e registrate il bonus o la penalità per la vostra intelligenza. Per il carisma si usa una tabella diversa.

Effetti delle Abilità

Abilità	Effetti
Forza	Tiro per colpire, tiro per infliggere ferite, tiro per aprire le porte
Intelligenza	Numero e conoscenza delle lingue
Saggezza	Tiri Salvezza contro incantesimi, verghe e bastoni magici
Destrezza	Classe d'armatura, tiro per colpire con armi da lancio e tiro per l'iniziativa (opzionale)
Costituzione	Tiro per i Punti Ferita addizionali (ad ogni nuovo livello)
Carisma	Tiro per le reazioni, il morale ed il numero dei seguaci assoldati

Intelligenza

Un personaggio d'intelligenza "media" (da 9 a 12) conosce 2 lingue: il comune e la lingua dell'Allineamento Morale. Il personaggio sa leggere e scrivere queste lingue. Se il modificatore è un bonus, questo sarà il numero addizionale di lingue che il personaggio sa leggere e scrivere. Il DM dirà quali sono le lingue disponibili. Do-

vete scegliere le vostre lingue addizionali prima di interpretare il ruolo del vostro personaggio in una partita.

Se il modificatore è invece negativo, il personaggio avrà delle difficoltà nello scrivere o nel parlare, come mostra la tabella delle lingue.

Le lingue possono essere molto utili ed importanti quando cercate di parlare con un mostro, o di parlare in privato con un altro personaggio.

Modifiche dovute all'Intelligenza

Intelligenza	Effetti
3	Ha dei problemi a parlare, non sa leggere, né scrivere
4-5	Non sa leggere né scrivere
6-8	Sa scrivere semplici parole nella lingua comune
9-12	Sa leggere e scrivere la propria lingua e quella dell'allineamento
13-15	+1 Lingua
16-17	+2 Lingue
18	+3 Lingue

Carisma

Il vostro carisma influenza le reazioni degli altri, siano mostri o personaggi, quando state parlando con loro (ma non se tacete). Se tentate di assumere dei seguaci (guardie del corpo, assistenti e così via), il vostro carisma ne determinerà il numero che potrete assumere e quanto vi saranno fedeli. Il Dungeon Master vi dirà se sono disponibili dei seguaci da assoldare e giocherà il ruolo di quelli che avrete trovato e (probabilmente) assoldato. Cercate il punteggio del vostro carisma nella tabella delle "Modifiche dovute al Carisma", e riportate i dati relativi sulla scheda del vostro personaggio.

Ogni volta che nel corso del gioco parlerete con un'altra creatura, dovete dire al Dungeon Master quale è la modifica da applicarsi al tiro del dado sulle reazioni dei PNG. Se il Dungeon Master vi permette l'uso di seguaci, dovete comunicargli quale è il numero massimo che vi è possibile assumere ed il loro morale (che è una

Modifiche dovute al Carisma

Carisma	Modifica alle reazioni	Seguaci	
		N	Max
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

misura della loro fedeltà e del loro coraggio). Voi non dovete modificare nessuno dei vostri tiri dei dadi con la tabella del carisma; questa operazione sarà fatta solo dal Dungeon Master.

9. Scegliete un nome ed un Allineamento Morale

Nomi

Il vostro personaggio può avere un nome normale, come "Giorgio" o "Stefania" oppure un nome di fantasia, come "Felonius", o solo un soprannome, come "Occhio d'aquila". Il Dungeon Master potrà darvi dei suggerimenti. Per esempio, se la vostra città natale è in una foresta, il Dungeon Master può suggerirvi nomi di fantasia, come "Radura d'argento" o "Roggia Sussurrante". Scegliete il nome con cura. Dovrebbe, in qualche modo, rappresentare il vostro personaggio, oppure essere un nome che vi piace. Se date al personaggio un nome stupido, potreste in seguito pentirvene.

Allineamento Morale (AM)

Accertatevi di aver capito bene che cos'è l'Allineamento Morale (AM). Scegliete un Allineamento, e scrivetelo sulla scheda del personaggio. Tenete presente che l'Allineamento rappresenta il modo in cui in realtà voi volete interpretare il ruolo di quel personaggio, non solo il modo in cui quel personaggio dovrebbe comportarsi. Gli altri personaggi non dovranno sapere qual è il vostro Allineamento, ma dovranno riuscire ad immaginarlo dal modo in cui interpretare il ruolo del vostro personaggio.

10. Preparatevi a giocare!

Se il vostro personaggio può lanciare incantesimi, dovete sceglierli prima di iniziare l'avventura. I maghi, all'inizio, ottengono 1 incantesimo. I chierici non ne ottengono fin quando non raggiungono il 2° livello d'esperienza. Il vostro personaggio parteciperà ad avventure di gruppo, quindi dovete parlare con gli altri giocatori per venire a sapere qualcosa sui loro personaggi. Prima di iniziare, però, dovete capire come si gioca in gruppo. Troverete la spiegazione nelle pagine seguenti.





I giocatori non sono i personaggi!

È importante ricordare che il giocatore ed il personaggio sono due persone diverse. Più riuscite a mantenerle separate, migliore è la qualità del vostro gioco.

L'esempio più ovvio sono i tiri dei dadi che dovete effettuare. Tutti i tiri dei dadi fanno parte dei "meccanismi di gioco", come tutte le altre particolarità quali: la Classe Armatura, i Punti Ferita e così via. Queste cose non fanno certo parte delle conoscenze del personaggio.

I personaggi parleranno di armature, salute ed attacchi, ma mai dei punteggi delle abilità. È facile capire se sei giocatori si sono effettivamente immedesimati nel ruolo dei personaggi oppure stanno interpretando sé stessi badando soltanto ai meccanismi di gioco.

Supponete che un giocatore abbia scelto un personaggio caotico (insolito, ma non impossibile). Il personaggio si comporterà talvolta in modo bizzarro, ma il giocatore deve restare calmo quando parla con gli altri. Se il giocatore si comporta in modo caotico, il gioco diventa molto confuso e meno divertente. Sono molti i modi in cui la confusione personaggio-giocatore può avere una cattiva influenza sul gioco, specialmente quando il giocatore sa qualcosa che il personaggio non deve sapere. Per esempio, se un personaggio inizia a combattere contro un nuovo mostro sconosciuto, e il Dungeon Master dice: "vi ha colpito; Tiro Salvezza contro veleno, per favore", tutti i giocatori sapranno che il mostro è velenoso. Ma i giocatori che sanno immedesimarsi nel proprio personaggio ignorano quest'informazione. I loro personaggi infatti non sanno del veleno e non dovrebbero quindi avvalersi di "un'informazione del giocatore". I personaggi lo verranno a sapere probabilmente dopo lo scontro, quando parleranno con il loro amico ferito e potranno scoprire che la ferita sembra avvelenata oppure è chiazzata (tutte queste descrizioni sono lasciate alla fantasia del Dungeon Master). Ad una domanda come "Che ore sono?" si potrebbe rispondere in due diversi modi: in "tempo reale", e questo ogni giocatore lo può sapere guardando un orologio, e in "tempo di gioco", che il Dungeon Master conosce alla perfezione, ma del quale i personaggi possono avere solo un'idea approssimativa. Il Dungeon Master potrebbe rispondere: In "tempo reale" sono le 7 e mezza. In "tempo di gioco", è passato mezzogiorno, ma non ne siete del tutto sicuri.

Se i giocatori non dimenticano la differenza tra loro stessi ed i loro personaggi, ci si divertirà di più nell'interpretare il proprio ruolo. Se il personaggio è poco intelligente e saggio, per esempio, e fa qualcosa di stupido, il

giocatore può dire onestamente: "Stavo interpretando il ruolo del mio personaggio", e gli altri dovrebbero ricordarsi di non prendersela col giocatore. Mentre invece i loro personaggi possono dimostrare la loro irritazione nei confronti del partner colpevole della leggerezza. È dunque molto importante ricordare che il giocatore è una persona diversa dal personaggio interpretato.

Queste tesi non dovrebbero però essere usate come scusa per giocare in modo sleale o egoistico. Il Dungeon Master dovrà controllare il modo in cui i vari ruoli sono interpretati, cercando di aiutare ciascuno a divertirsi nel migliore dei modi. Dal momento che lo scopo del gioco è divertirsi recitando la parte di determinati personaggi, i personaggi deboli o stupidi potranno essere divertenti, tanto quanto i più potenti e brillanti - se i ruoli verranno giocati.

Il Dungeon Master può dire, in ogni momento del gioco: "Non lo sapete!", oppure "Non dovreste pensarci!". Ma i giocatori più bravi impareranno ad evitare questo tipo di problema tenendo ben distinte le loro conoscenze da quelle dei personaggi.



Giocare in Gruppo

Le partite di Dungeons & Dragons sono più divertenti con un numero di giocatori variabile da 2 a 6 ed un Dungeon Master. Quando vi riunite in gruppo, ognuno di voi può scegliere uno dei personaggi contenuti in questo volume. Tutti i vari tipi sono qui compresi ed ogni personaggio è già pronto per essere giocato con i punteggi delle abilità, i Punti Ferita e gli allineamenti; tutto ciò che dovete fare è dunque sceglierne uno, pensare ad un nome e scegliere il suo allineamento.

UNA PERSONA DEVE ESSERE IL DUNGEON MASTER.

Chiunque sia, tale persona dovrà leggere il MANUALE DEL DUNGEON MASTER,

per capire bene quali saranno i suoi compiti. E lo dovrà fare prima che il gruppo si riunisca per il gioco.

Ricordate che durante la vostra prima partita di gruppo ognuno starà imparando insieme agli altri. Il "Regolamento del Dungeon Master" contiene, passo dopo passo, le istruzioni per aiutare ognuno ad imparare, ma ci vuole un po' di pazienza. Nella vostra prima partita non dovete usare un "modulo" (avventura pubblicata separatamente). Il Dungeon Master si servirà della mini avventura presente del Manuale del Dungeon Master, che vi assicurerà molte ore di divertimento e potrà essere usata per due o tre partite. Dopodiché, si potrà far ricorso ai moduli della serie "B".

Usando quell'avventura, il Dungeon Master dovrà spesso consultare le regole. Se lo desidera, in certe occasioni, potrà introdurre regole addizionali. Molte altre avventure possono essere create dal Dungeon Master o acquistate già pronte.

La preparazione

Quando il gruppo si riunisce per giocare, ciascuno deve portare ciò di cui c'è bisogno, compresi i dadi, i lapis, i fogli ed i "personaggi" (preferibilmente registrati sulle relative schede). E, naturalmente portate con voi anche qualcosa da bere e da sgranocchiare perché il gioco potrà andare avanti per ore.

Di solito si usa un tavolo. Il Dungeon Master siede a capotavola, con le informazioni segrete sul Dungeon che dovrà essere esplorato. Il Dungeon Master usa spesso uno schermo di cartone per celare la descrizione e le mappe del Dungeon, in modo che non possano essere accidentalmente viste da qualche giocatore.

I giocatori sedono attorno al tavolo, distanti dal Dungeon Master, in un punto dal quale possano facilmente vedere le mappe disegnate durante l'avventura, il piazzamento delle miniature e così via. Per evitare confusione, il tavolo deve essere sgomberato da altri oggetti.

Durante la partita ai giocatori si consente di consultare il **MANUALE DEI GIOCATORI** ogni volta che lo desiderino. Non sarà però logicamente permesso loro di leggere, durante la partita, il **MANUALE DEL DUNGEON MASTER** dato che il mistero e l'eccitazione provocati da magia e mostri sconosciuti possono essere facilmente rovinati se qualcuno "sbircia" quei particolari che devono restare segreti durante il gioco.

Se avete solo 2 o 3 giocatori, il Dungeon Master può consentire l'uso di alcuni (pochi) personaggi non-giocanti (PNG): i "seguaci assoldati". Le regole relative ad essi sono spiegate nel **MANUALE DEL DUNGEON MASTER**.

Il cartografo ed il portavoce

Sebbene ognuno stia giocando il ruolo di un personaggio i giocatori devono anche eseguire i compiti del "Cartografo" e del "Portavoce". Qualunque giocatore, può essere il "Cartografo" o il "Portavoce".

Il Cartografo è il giocatore che disegna la mappa delle segrete, via via che vengono esplorate. Uno o più giocatori possono fare delle mappe per conto proprio, ma uno dei giocatori deve assumersi l'incarico di fare la mappa ufficiale del gioco. La mappa deve essere tenuta sul tavolo, affinché tutti possano vederla e far riferimento ad essa. Nel disegnare la mappa è conveniente usare sempre un lapis, in modo da permettere le correzioni in caso di errori o passaggi intricati.

La mappa è una componente importante che consente di poter individuare con precisione dove si trovano i vostri personaggi. Prima o poi, tutti i giocatori devono imparare a fare mappe. Se giocate spesso, fate a turno i "cartografi": è una tecnica utile ed importante.

Il Portavoce e invece il giocatore che annuncia al Dungeon Master che cosa stanno facendo tutti i personaggi. Infatti è il portavoce che interroga i giocatori e poi riferisce al Dungeon Master (velocemente ed accuratamente) quello che questi hanno deciso di fare. Il Portavoce non dice agli altri ciò che devono fare; riferisce semplicemente ciò che sta accadendo.

Il primo compito del Portavoce sarà quello di individuare la "disposizione del gruppo" (l'ordine in cui i personaggi sono disposti o raggruppati durante i normali spostamenti). Il Portavoce deve inoltre riferire i movimenti del gruppo, come "Andremo a nord-est, attraverso la foresta", oppure "Giriamo a destra al prossimo corridoio". I combattimenti sono sempre più complicati dei semplici spostamenti: in questo caso infatti il Dungeon Master deve conferire con ciascun giocatore circa le sue intenzioni e non affidarsi al "Portavoce".

Potete anche giocare senza Portavoce, se il Dungeon Master vuol chiedere ad ogni giocatore cosa stia facendo il suo personaggio e prende nota per ricordarsi tutte le azioni. Ma il gioco risulta di solito più scorrevole ed organizzato se uno dei giocatori agisce come "Portavoce".

Le prime cose da fare

Quando tutti i giocatori sono riuniti, con i loro personaggi pronti, è opportuno che ognuno rifletta un attimo per prepararsi all'avventura che deve affrontare. Alcune di queste riflessioni sono incentrate sui giocatori, altre sui personaggi.

Chi è il vostro personaggio, e chi sono gli altri personaggi? Avete già avuto delle avventure con loro o no? Alcuni di loro sono amici,



o nemici? Dovete tenere d'occhio qualche personaggio? Di chi vi potete fidare completamente?

Perché agite? I personaggi stanno procedendo semplicemente per esplorare la zona o qualcuno sta cercando un oggetto specifico? Agite per liberare un prigioniero, distruggere un mostro famoso, o per qualche altro scopo? Le partite, di solito, sono più divertenti se si tiene a mente un fine preciso; se nessuno è sicuro di ciò che intende fare, potreste sprecare un sacco di tempo senza concludere niente.

Dove state andando? Nelle caverne vicine alla città, in un castello o in qualche altro Dungeon? Avete comprato l'equipaggiamento necessario per la vostra esplorazione?

Quando vi muovete? Avete deciso di esplorare un Dungeon di notte, quando le creature che lo infestano sono più pericolose? Per i giocatori: decidete quando finirà il gioco; è molto facile giocare più a lungo di quanto intendevate. Stabilite un orario per smettere e rispettatelo! Ricordate di lasciare un po' di tempo alla fine della partita per dividere il tesoro trovato.

Cosa avete intenzione di fare? Pensate di cercare mostri "coriacei" oppure vi accontentate anche di quelli meno impegnativi. Scapperete di fronte al pericolo, o lo affronterete? Che cosa è in grado di fare il vostro gruppo, tenendo conto delle abilità e degli oggetti magici disponibili tra tutti i personaggi?

I tesori

I giocatori dovranno decidere, prima che l'avventura abbia inizio, il criterio di divisione dei tesori trovati. Si tratta di una decisione molto importante, poiché i personaggi ottengono la maggior parte dei propri punti esperienza proprio grazie ai tesori rinvenuti più che in virtù di qualsiasi altro elemento. Il metodo di questa divisione è lasciato interamente alla discrezione dei giocatori.

L'ordine di marcia

Durante l'esplorazione dovrete sistemare

i vostri personaggi in Fila (in Fila indiana o per due), questo sarà "l'ordine di marcia standard". Se vengono usate miniature tridimensionali, il Dungeon Master potrà facilmente vedere la posizione di ognuno; altrimenti scrivete l'ordine di marcia su un foglio di carta, in modo che il Dungeon Master abbia un termine di riferimento.

In testa al gruppo dovrà trovare posto almeno un guerriero, dato che questo è il vero centro focale dell'azione. Una persona di bassa statura (nano o halfling) deve stare davanti ai personaggi più alti. Così, chi è dietro, è ancora in grado di vedere chiaramente, e può pronunciare incantesimi o tirar frecce sopra la testa dei personaggi più bassi. I personaggi più deboli fisicamente (in particolare i maghi e i ladri) dovrebbero invece trovarsi al centro della fila in marcia, protetti davanti e dietro dai chierici e dai guerrieri. Se ciò non fosse possibile, le posizioni più avanzate dovrebbero essere occupate dai personaggi con la migliore Classe Armatura ed il maggior numero di Punti Ferita. Se, durante il gioco, cambiate l'ordine di marcia (per esempio, se il guerriero in testa al gruppo viene seriamente ferito), assicuratevi di correggere immediatamente il piazzamento delle miniature (o il diagramma del Dungeon Master).

Tattiche di gioco

Quando siete pronti a partire, il Dungeon Master inizierà col dirvi che cosa vedono i personaggi. Nelle partite iniziali i personaggi cominciano spesso davanti all'entrata del Dungeon. Poi il Dungeon Master descriverà l'entrata stessa, ponendo quindi domande al Portavoce quando possono essere fatte delle scelte ("Girate a destra o a sinistra?"). Tutti i giocatori devono ascoltare con attenzione le descrizioni e interpretare i ruoli dei loro personaggi facendoli reagire alle situazioni che vanno sviluppandosi.

La posizione normale dei personaggi mentre procedono per i corridoi del Dungeon sarà l'Ordine di Marcia. Dopo uno scontro con i Mostri o in una stanza vuota i membri del



gruppo potrebbero dividersi per cercare eventuali tesori nascosti, ma qualcuno dovrebbe comunque essere lasciato di guardia, nel caso che si avvicinassero nuovi Mostri. Il Dungeon Master dovrà aver ben presente cosa ognuno stia facendo, nel caso dell'eventuale apparizione di un Mostro.

Quando si incontrano delle creature, sarebbe opportuno che i guerrieri, i nani e gli halfling si muovessero loro incontro, mentre i maghi dovrebbero arretrare per evitare gli attacchi, facendo pesare i loro poteri magici nei combattimenti solo quando ve ne sia bisogno. Anche i ladri possono arretrare oppure, se possibile, tentare di passare, di nascosto, alle spalle delle creature incontrate. Un ladro può mutare il corso di un combattimento attaccando il Mostro di sorpresa (sempre che la creatura non veda prima il ladro!) Ricordate comunque che un Dungeon Master astuto potrà far giungere dei Mostri alle spalle del gruppo, proprio mentre altri mostri lo stanno attaccando di fronte. Quindi la retroguardia del gruppo non deve essere mai lasciata indifesa. I chierici possono spesso ricoprire questo ruolo tattico, dato che indossano armature e combattono bene. Se un incontro è pacifico, i personaggi col carisma più alto devono condurre la maggior parte delle conversazioni e trattative. Se i negoziatori sono deboli e feriti il colloquio sarebbe opportuno fosse realizzato a distanza (tra i 3 ed i 6 metri è sufficiente).

Quando c'è bisogno di abilità particolari, coloro che ne sono in possesso devono farsi avanti, mentre il resto dei personaggi mantenne l'Ordine di Marcia. Per esempio, un ladro deve farsi avanti ogni volta che viene trovata una porta, per cercare di individuare eventuali trappole o scassinare la serratura. Dopo aver esaurito il suo compito il ladro deve tornare indietro e riprendere la sua posizione normale. Però normalmente i ladri non aprono le porte, preferiscono lasciare questo compito ai guerrieri più forti; è sempre possibile che dalla parte opposta vi sia un Mostro in agguato!

FINE DELL'AVVENTURA

La fine di una partita di Dungeon & Dragons avverrà spesso quando le risorse della squadra si saranno esaurite, per esempio, quando coloro che possono lanciare incantesimi avranno adoperato la maggior parte di essi, o quando molti personaggi saranno feriti (avendo perduto la metà, o più dei loro Punti Ferita) e non saranno disponibili delle cure magiche.

Anche se tutto va bene, il gioco deve finire dai 15 ai 30 minuti prima del tempo prestabilito. Il tempo rimanente verrà usato dal Dungeon Master per calcolare ed assegnare i

punti esperienza, e dai giocatori per spartirsi il bottino.

Se i personaggi sono ancora nel Dungeon quando decidono di porre termine all'avventura, dovranno ancora cercare il modo per uscirne e tornare a casa. Arrivati in un luogo tranquillo (cioè fuori pericolo), la loro avventura sarà terminata.

La maggior parte dei Dungeon Master consente che si facciano acquisti dopo le avventure, quindi i personaggi possono procurarsi nuovamente gli oggetti usati in quella appena terminata (come l'olio per lampade, le torce, e casi via). Se quest'operazione fosse rimandata alla partita successiva, i giocatori potrebbero anche dimenticare di rifornirsi e ritrovarsi a corto di equipaggiamento nel profondo di un Dungeon. I giocatori devono registrare gli oggetti usati, e il Dungeon Master deve essere rigoroso per ciò che riguarda i rifornimenti. Comunque, tutti devono aver presente che lo scopo del gioco è divertirsi non registrare i dati. È opportuno che il Dungeon Master sia permissivo con i principianti.

I personaggi che riescono a raggiungere un luogo fuori pericolo riprendono nuovamente la loro vita di tutti i giorni.

La spartizione del tesoro

La quantità di ricchezze che i giocatori possono trovare è decisa dal Dungeon Master che colloca nei Dungeons mostri e tesori.

Il Dungeon Master è anche responsabile dell'assegnazione dei punti esperienza ai personaggi, al termine dell'avventura.

Il criterio col quale si dividere il tesoro è di solito lasciato alle decisioni dei giocatori, anche se alcuni Dungeon Master hanno proprie regole precise, specialmente se hanno ambientato l'avventura in un mondo "fantasy" ben delineato. Esistono molti metodi per spartire il tesoro, dal momento che si possono trovare tesori sia normali (monete, gemme e gioielli) che magici (pozioni, bacchette, ecc.).

Come regola generale, la divisione del tesoro non deve essere basata sull'entità delle attività svolte dai vari personaggi nel corso dell'avventura. I guerrieri saranno di solito più attivi degli altri ed i ladri possono aver avuto ben poco da fare: per quanto bene sia stato giocato il loro ruolo, infatti, possono esserci state poche trappole e serrature nel Dungeon. Ma ogni personaggio corre dei rischi nella ricerca dei tesori e ognuno degli specialisti era lì pronto, se ce ne fosse stato bisogno; non è colpa del personaggio se si sono presentate poche occasioni.

Sarebbe opportuno che i principianti utilizzassero il seguente metodo per dividere il tesoro. Altri criteri sono presentati al termine di questo volume. Ma, qualunque sia il metodo impiegato, deve essere deciso prima che la squadra parta per l'avventura, per evitare antipatiche discussioni in seguito.

Tesori magici

I tesori magici vengono solitamente divisi per primi, dato che il risultato di questa divisione condiziona la spartizione dei tesori normali.

Ciascun personaggio può scegliere un oggetto fra i tesori magici trovati. L'ordine di scelta può essere deciso di comune accordo o lasciato alla casualità dei dadi. Se si usa quest'ultimo metodo ogni giocatore tira 1d20; chi ottiene il risultato più alto sceglie per primo. Se esistono situazioni di parità, si tira ancora. Quando tutti i tesori magici saranno stati scelti, si passa alla spartizione dei tesori normali.

Tesori normali

Calcolate le quote che devono essere assegnate, usando il metodo seguente.

Alcuni oggetti magici sono "permanenti". Una spada magica, per esempio, non si consuma, ma una pozione serve solo per una volta. Le pozioni sono dette oggetti magici "temporanei".

Se tutti i membri della squadra hanno avuto un oggetto magico permanente, dividete in parti uguali il resto del tesoro, non facendo troppo pesare la spartizione di qualche oggetto magico temporaneo.

Se tutti ottengono oggetti magici, ma uno o più degli oggetti sono temporanei, ogni personaggio che abbia avuto un oggetto magico permanente ottiene una quota dimezzata (1/2) del resto del tesoro.

Se non ci sono oggetti magici sufficienti per tutti, chi ha avuto un oggetto magico temporaneo ottiene una quota dimezzata (1/2) del resto del tesoro, ma chi ne ha avuto uno permanente, non partecipa alla spartizione del resto del tesoro.

Infine dividete il totale normale del tesoro per il numero di quote (le quote intere e dimezzate, seguendo le istruzioni date sopra), per trovare il valore di ogni quota. Ogni personaggio poi prende una quota, 1/2 quota, o nessuna quota, a seconda di qual è stata la distribuzione degli oggetti magici.

Questo metodo è equo; chi riceve oggetti magici permanenti, che possono essere usati in ogni avventura, deve ottenere un tesoro meno rilevante.



L'Allineamento Morale

Tre modi, fondamentali, di vita guidano le azioni sia dei personaggi che dei mostri. I modi di vita sono chiamati **Allineamenti**. I tre allineamenti sono quelli della **Legge** (personaggi "legali"), quello del **Caos** (personaggi "caotici") e quello **Neutrale**. Ogni allineamento ha un proprio linguaggio, che comprende segnali con le mani ed altri gesti fatti col corpo. I personaggi/ giocatori sanno sempre come parlare il linguaggio del loro Allineamento, oltre ad ogni altra lingua che possano conoscere. Se un mostro sa parlare, sarà anch'esso capace di usare il linguaggio del proprio Allineamento.

I giocatori possono scegliere gli Allineamenti che credono più adatti ai loro personaggi. Un giocatore non è obbligato a dire agli altri qual è l'Allineamento da lui scelto, ma deve dirlo al Dungeon Master. La maggior parte dei personaggi "legali" rivelano il loro Allineamento, se verrà loro domandato. Al momento di scegliere gli Allineamenti, i giocatori devono sapere che non ci si può fidare di personaggi "Caotici", e che questi non sono nemmeno solidali tra loro. Un personaggio "Caotico" non lavora bene in gruppo con altri personaggi/giocanti.

Gli Allineamenti suggeriscono, quindi, degli schemi di comportamento per i personaggi, questi cercheranno di perseguire il modello di vita tipico del loro Allineamento Morale, ma non sempre possono riuscirvi. Se il Dungeon Master ritiene che un giocatore non si attenga all'Allineamento scelto, può suggerire il cambiamento dell'Allineamento o infliggere al personaggio punizioni o penalità.

La Legge (o Allineamento Morale legale) è la convinzione che tutto debba rispettare un ordine, e che il modo naturale di vita sia quello di obbedire alle regole. Le creature legali cercheranno quindi di dire la verità, di rispettare le leggi, e tutte le creature viventi. I personaggi legali si sforzeranno di mantenere sempre le loro promesse. Cercheranno insomma di obbedire alle leggi fin quando le leggi siano eque e giuste.

Se il personaggio si trova di fronte ad un dilemma che contrappone il bene del gruppo a quello individuale, il personaggio legale sceglie di solito il bene comune. Talvolta bisogna rinunciare ad alcune libertà individuali per il bene del gruppo. I personaggi ed i Mostri legali agiscono sempre in modo prevedibile. Il comportamento "Legale" è di solito assimilabile a quel comportamento che normalmente definiamo "Buono".

Il Caos (o Allineamento Morale caotico) è l'opposto della legge. Per esso l'idea dominante è che la vita sia dominata dal caso, dalla sorte e dalla fortuna. Ogni cosa avviene casualmente e nulla può essere previsto. Le leggi sono fatte per essere infrante fintanto che una persona riesca a farla franca. Non è importante mantenere le promesse e può essere vantaggiosa sia la menzogna che la verità.

Per una creatura caotica l'individualità è la cosa più importante. L'egoismo è la sua condotta normale ed il gruppo non conta niente, I Caotici agiscono spesso sulla spinta di desideri e capricci improvvisi.

Non si può fare affidamento su di essi, il loro comportamento è imprevedibile. Credono intensamente nel potere della fortuna. Il comportamento "Caotico" è di solito assimilabile a quel comportamento che definiamo "Malvagio".

La Neutralità (o Allineamento Morale Neutrale) sorge dalla convinzione che il mondo sia bilanciato tra Legge e Caos. È importante che nessuno dei due elementi prenda il sopravvento, e rompa l'equilibrio della situazione. L'individuo è importante, ma anche il gruppo lo è; le due "componenti" devono lavorare insieme. Un personaggio neutrale è soprattutto interessato alla propria sopravvivenza. Tali personaggi credono nel loro buon senso e nelle loro abilità, piuttosto che nel caso.

Tendono a riservare agli altri lo stesso trattamento che ricevono da loro. I personaggi neutrali si uniranno ad un gruppo se pensano che ciò sia nel loro stesso interesse, ma non saranno di grande aiuto, a meno che non vedano in ciò una fonte di guadagno. Il comportamento dei Neutrali può essere considerato "Buono" o "Cattivo" (o nessuno dei due), a seconda delle situazioni.

Esempio di applicazione dei vari allineamenti

LA SITUAZIONE: un gruppo di personaggi/giocanti viene attaccato da un gran numero di mostri.

Fuggire non è possibile, a meno che i mostri non vengano tenuti occupati e quindi ritardati.

Un personaggio *Legale* combatterà per proteggere il gruppo qualunque sia il pericolo. Il personaggio non fuggirà a meno che non sia l'intero gruppo a farlo.

Un personaggio *Neutrale* combatterà per proteggere il gruppo fino a quando non correrà lui stesso un considerevole pericolo. Se questo diventa troppo grande, il personaggio cercherà di salvarsi anche a scapito del gruppo.

Un personaggio *Caotico* potrebbe combattere i mostri oppure scappare. Il personaggio non si preoccupa affatto di ciò che accade al resto del gruppo.

Linguaggi degli allineamenti

Ogni Allineamento ha un linguaggio segreto, fatto di parole in chiave, cenni delle mani, e altri movimenti del corpo. I personaggi/giocanti ed i mostri intelligenti conoscono sempre il linguaggio del loro Allineamento. Sono inoltre in grado di accorgersi quando venga usato il linguaggio di un altro Allineamento, ma non potranno comprenderne il significato. I linguaggi degli Allineamenti non sono scritti e neppure possono essere imparati, a meno che un personaggio non cambi Allineamento. Se ciò accade il personaggio dimentica il linguaggio precedente ed inizia subito ad usare quello nuovo. Tenete presente che interpretare correttamente il proprio Allineamento non significa che il personaggio debba comportarsi stupidamente. Il personaggio cercherà infatti sempre di agire tanto intelligentemente quanto glielo permette il suo punteggio di intelligenza, a meno che non esista un motivo particolare per agire diversamente (come una maledizione magica).

Regole per l'avventura

Qui vengono spiegati alcuni particolari dei quali avrete bisogno durante le vostre avventure.

Il tempo

Nelle partite di D&D si tiene di solito conto del passare del tempo in *turni* di 10 minuti di "tempo di gioco". Un turno non è una misura di tempo reale, ma serve a calcolare quante cose può fare un personaggio durante il gioco in un determinato ammontare di tempo.

Durante gli incontri ed i combattimenti, il Dungeon Master usa come termine di riferimento il *round* (10 secondi di tempo di gioco), invece del turno. Ogni personaggio può eseguire una sola azione durante ogni round: un colpo con la spada, un incantesimo, qualche movimento, o altre azioni. Di solito un combattimento dura solo 1 minuto o due, ma viene conteggiato come un intero turno, dal momento che i vostri personaggi, dopo aver combattuto, si riposano, si ripuliscono, mettono a posto il loro equipaggiamento e compiono altre azioni normali (che non verranno realmente effettuate ma solo presunte). Nelle partite di D&D potrete impiegare molto tempo per descrivere ogni minima azione eseguita dal vostro personaggio. Molte azioni sono sottintese, e quindi non hanno bisogno di essere dichiarate, come il mangiare, il riposarsi



durante e dopo un viaggio, i comportamenti abituali e così via. Il Dungeon Master deciderà quanto tempo occorre per ogni azione.

Il tempo del giocatore è invece il tempo "reale". Per una partita occorrono di solito 2-3 ore di tempo reale, ma essa può durare giorni e giorni in tempo di gioco. Per esempio, il Dungeon Master può dire: "Impiegate 2 ore per arrivare al Dungeon, e..." D'altra parte, potrete impiegare mezz'ora di tempo reale per giocare un combattimento che dura solo pochi minuti in tempo di gioco.

II MOVIMENTO

Nelle partite di D&D, il movimento è calcolato come distanza in metri che un personaggio può percorrere in 1 turno.

Un singolo personaggio può percorrere fino a 36 metri per turno nei Dungeon, a meno che non trasporti pesi rilevanti (come un'armatura): la capacità di movimento può però ridursi fino a soli 9 metri per turno, per effetto del peso trasportato. I gruppi si spostano alla velocità del personaggio più lento. Un personaggio che indossa un'armatura pesante percorre la metà del normale movimento consentito: 18 metri per turno.

Un ritmo di movimento di soli 18 metri per turno può sembrare lentissimo, ma non dimenticate che comprende molte azioni "sottintese": disegnare mappe, sbirciare oltre gli angoli, riposarsi e così via. Durante gli incontri con i mostri il movimento è molto più rapido.

I personaggi possono percorrere 1/3 del movimento loro consentito per ogni singolo round, fino a 12 metri per round durante i combattimenti (6 metri per round, se indossano pesanti armature). Inoltre, potete anche scappare via dai mostri che volete evitare, utilizzando il ritmo di movimento più veloce consentito: 36 metri per round (o 18 metri per round se indossate pesanti armature). Comunque, non potrete correre per più di 20 round (CA. 3 minuti) senza stancarvi. A quel punto siete esausti e dovete riposarvi per 3 turni (30 minuti).

Se costretti a combattere senza potersi riposare, i personaggi esausti saranno penalizzati nel combattimento. I mostri, in questo caso, guadagnano un bonus di +2 ai loro tiri per colpire e voi dovete sottrarre 2 da tutti i tiri per colpire e per infliggere ferite eseguiti dal vostro personaggio (ogni colpo andato a segno infliggerà sempre almeno 1 punto-ferita).

Ascoltare

Mentre state esplorando un Dungeon dovete sempre tenere le orecchie tese: potrete sentire rumori capaci di fornirvi indizi su cosa potrebbe attendervi più avanti. Per sentire qualcosa, tutti i



personaggi devono smettere di muoversi e stare completamente in silenzio. Infatti le armi e le armature stridono e fanno rumore quando vi muovete, vanificando i vostri tentativi di ascoltare qualcosa.

Quando intendete fermarvi e cercare di percepire rumori, ditelo semplicemente al Dungeon Master. Egli tirerà i dadi per stabilire se riuscite a sentire qualcosa. Quando si tratta di origliare attraverso porte chiuse, ogni personaggio ha a disposizione un solo tentativo. I ladri in questo caso, hanno migliori probabilità di successo degli altri personaggi. Le creature non-morte, come gli scheletri e i ghoul, non fanno alcun rumore.

Luce

La maggior parte dei Dungeon sono bui. Accertatevi di avere con voi la scatola dell'acciarino che contiene trucioli di legno, pietre focaie ed un piccolo acciarino (niente fiammiferi e accendini in questo mondo medioevale!).

Vi serve anche qualcosa da accendere con l'acciarino. La torcia è, senz'altro, la fonte luminosa più economica e brucia per sei turni (1 ora). Non può essere facilmente "spenta". Una lanterna è più cara e funziona ad "olio". Una fiaschetta d'olio brucia per 24 turni (4 ore) in una lanterna. Poi la lanterna deve essere ricaricata, usando un'altra fiaschetta d'olio. Ogni lanterna è provvista di "scurini" che, se si vuole, possono essere chiusi per spegnere temporaneamente la luce. Una torcia o una lanterna illumina per 9 metri in tutte le direzioni.

Se portate con voi una sorgente luminosa (una torcia o una lanterna) le altre creature vedranno probabilmente la luce mentre vi avvicinate e non potranno perciò essere colte di sorpresa.

Ricordatevi che avete solo due mani. Se con una mano portate una lanterna, con l'altra potete impugnare un'arma o imbracciare lo scudo, ma non fare entrambe le cose.

I nani e gli elfi sono dotati di "Infravisione", una abilità speciale che li rende capaci di vedere fino a 18 metri di distanza nelle tenebre, percependo il calore. Ciò significa che possono muoversi e combattere senza luce, con una certa dose di rischio. Per esempio, in questo modo, non possono vedere un trabocchetto, a meno che esso non sia più caldo dell'aria circostante. Possono inoltre, a meno che non usino particolare attenzione inciampare in oggetti che abbiano la stessa temperatura del pavimento.

Le porte

Incontrerete due tipi di porte nei dungeons: le porte normali e quelle segrete.

Una porta normale è fatta di legno, e spesso è dotata di sbarre di metallo per rinforzo. Alcune hanno cardini di metallo, una maniglia o un anello, e sono chiuse da un lucchetto attaccato ad una catena, o da una serratura inserita nella porta. Le porte normali possono essere forzate o abbattute, ma un robusto palo di legno punteggiato sul lato opposto potrà spesso impedirlo.

Se volete aprire una porta normale, dichiaratelo semplicemente al Dungeon Master. Il Dungeon Master presumerà che stiate girando e tirando l'anello oppure spingendo la porta con cautela. Se non si apre, potete dire al Dungeon Master "Cerco di forzarla".

Il vostro personaggio cercherà quindi di usare la propria forza per aprirla. Il tentativo può avere esito favorevole se la porta è semplicemente incastrata (cosa abbastanza comune nei dungeons). Se invece la porta non si apre ancora, può darsi che sia chiusa a chiave, o bloccata magicamente; oppure il vostro tentativo può essere fallito semplicemente a causa di un tiro dei dadi poco fortunato. Provate ancora! Comunque, se non riuscite a forzare una porta al primo tentativo tutti gli eventuali mostri al di là di essa non saranno più colti di sorpresa. A prima vista una porta o un passaggio segreto non è riconoscibile come tale. Può essere una sezione di parete mobile, o una piccola porta nascosta dietro una tenda, un tappeto, o altri pezzi d'arredamento. Ogni personaggio può cercare porte segrete ma sono, di solito, difficili da scoprire. Il Dungeon Master tirerà il dado per stabilire se avete successo ma è indispensabile dire al Dungeon Master che ne state cercando una, e dove la cercate.

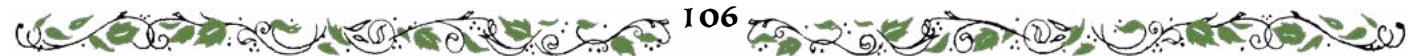
ESEMPIO: "Cerco di scoprire porte segrete lungo la parete est della stanza."

Sono necessari almeno 10 minuti (1 turno) per cercare una porta segreta in un'area di 9 metri quadrati. Se non impieghate almeno un turno nella ricerca il fallimento è automatico.

Le trappole

Spesso i Dungeon contengono delle trappole, queste sono più frequenti nelle rovine di antiche costruzioni, che nelle caverne.

La trappola più comune è un trabocchetto che si apre quando qualcuno vi mette sopra





un piede, facendo cadere il personaggio in una buca. Ci potrebbe essere qualcosa nella buca: chiodi, acqua profonda, o un mostro. Fate attenzione!

Esistono molti altri tipi di trappole. Una cassa o un tesoro possono essere verniciati con tinture velenose: mortali se toccate, ma facilmente rimovibili se lavate con acqua. Alcuni veleni sono appiccicosi, e possono essere lavati solo col vino.

Trappole con lame mobili o fisse possono trovarsi quasi ovunque, e di solito infliggono ferite sufficienti ad uccidere un personaggio del 1° o del 2° livello. Le porte possono essere dotate di trappole che scattano al tocco delle maniglie, delle serrature, o della superficie stessa della porta.

Piccoli dardi possono celarsi nelle serrature, ed essere avvelenati procurando i più diversi effetti (paralisi, ferite, morte, ecc.). Se volete cercare di scoprire una trappola, dite al Dungeon Master dove la state cercando e il Dungeon Master tirerà i dadi per stabilire se siete riusciti a trovare qualcosa. Potreste anche non avere nessuna probabilità di scoprire una piccola trappola, come quelle celate nelle porte o nei tesori. I Ladri hanno una discreta probabilità percentuale di scoprire qualunque tipo di trappola. I nani invece hanno migliori probabilità rispetto agli altri personaggi di individuare trappole di maggiori dimensioni (come i trabocchetti).

Ci vogliono 10 minuti (1 turno) per cercare una trappola in una piccola zona, come una stanza di 6 metri quadrati, o una sezione di corridoio lunga 6 metri. Se impiegate un tempo minore non riuscirete a trovare nessuna trappola.

I mostri erranti

Gli incontri coi mostri avverranno solitamente nelle stanze, piuttosto che nei corridoi. Ma il Dungeon Master lancia spesso il dado per vedere se per caso siete incappati in qualche mostro errante.

Queste creature possiedono di solito tesori di poco pregio, o non ne hanno affatto, quindi rappresentano delle pericolose seccature. Il tipo di mostri erranti che incontrerete sarà determinato dal tipo di Dungeon in cui vi troverete. Per esempio, le caverne saranno abitate da belve feroci. Le rovine di un castello invece potrebbero ospitare degli scheletri di guardia.

Le miniature

L'uso di miniature che rappresentano mostri e personaggi vi sarà di grande aiuto nel visualizzare gli spostamenti ed i com-



battimenti del gruppo. Molti tipi di miniatura sono disponibili nei negozi specializzati o in quelli di giocattoli, fatte di metallo o di plastica e pronte per essere dipinte.

Sono inoltre disponibili le miniature ufficiali per DUNGEONS & DRAGONS.

Per tenere conto dell'ordine di marcia del gruppo, allineate le miniature sul tavolo da gioco. Potete usare un grosso foglio di carta quadrettata per disegnare i corridoi visitati dai personaggi, o semplicemente per muovere le miniature nelle loro evoluzioni durante il combattimento. Sono disponibili molti tipi di superfici di gioco permanenti, di plastica o in vinile, sulle quali è possibile disegnare e cancellare con facilità.

Scala di movimento

Quando usate le miniature su una superficie di gioco, adoperate un righello per misurare le distanze dei loro spostamenti. Due centimetri sulla carta rappresentano 3 metri reali. Un movimento di 18 metri per turno quindi significa che la miniatura si muoverà di circa 12 centimetri per ogni turno. I raggi d'azione degli incantesimi e le altre distanze che dovete calcolare verranno facilmente determinate se utilizzerete una scala accurata.

Regole sugli incontri

La sorpresa

Un incontro può essere causato dal semplice ingresso in una stanza in cui si trova un mostro, ma non sempre tutto è così semplice. Per esempio, potreste sorprendere un mostro all'improvviso o potrebbe essere il mostro a sorprendervi inaspettatamente! Potreste svolte un angolo e trovarvi faccia a faccia con una creatura mostruosa. Ma se anche il mostro è sorpreso dal vostro apparire, allora dovete

fermarvi entrambi e guardarvi l'un l'altro.

La mutua sorpresa di entrambe le parti infatti si elide non producendo alcun effetto.

Per esempio, torniamo indietro fino al vostro primissimo incontro, quello con il gobelin. Eravate entrati nella stanza ed il gobelin urlò e tentò di colpirvi con la spada, ma senza riuscirvi. Voi non eravate stati capaci di far nulla prima che il gobelin cercasse di colpirvi: eravate sorpresi.

Nell'avventura solitaria di questo volume, il fattore "sorpresa" è stato utilizzato. La descrizione vi ha detto quando voi o i mostri - o entrambi! - siete stati colti di sorpresa.

Nelle avventure di gruppo, dovrete invece tirare i dadi per determinare chi è sorpreso, e quanto. Si tira un dado a 6 facce (1d6) per ogni parte, ed i risultati sono valutati nel seguente modo: si viene sorpresi se si ottiene un risultato di 1 o 2; lo stesso vale per i mostri. Se entrambe le parti sono colte di sorpresa, nessuna delle due può muoversi o combattere durante quel round. La sorpresa reciproca si elide a vicenda, per il round successivo, ognuna delle due parti potrebbe reagire per prima, quindi, per decidere, si dovrà ancora tirare 1d6. Questo procedimento viene chiamato "tirare per l'iniziativa" e sarà descritto in seguito.

Se una parte sorprende l'altra, la parte sorpresa deve rimanere immobile durante il primo round, mentre l'altra può agire. Chi ha l'iniziativa può utilizzare il round per attaccare, parlare, muoversi, o perfino per scappare!

Se nessuna delle due parti viene sorpresa, il Dungeon Master deve stabilire quale parte agirà per prima nel round, tirando l'Iniziativa.

L'iniziativa

Quando avviene un incontro potrete agire prima voi o prima il mostro. Questa è esattamente l'Iniziativa. Se avete l'Iniziativa potete agire per primi, precedendo il mostro.

In tutti gli incontri del vostro gruppo, dovete tirare per stabilire chi ha l'iniziativa. Il Dungeon Master tira 1d6 per i mostri, ed uno dei giocatori tira 1d6 per i personaggi. Non ha alcuna importanza quale giocatore lancia il dado. Chi ottiene il numero più alto acquisisce l'iniziativa e può agire per primo.

Quando il gruppo ha l'iniziativa, i personaggi possono usare il loro tempo per parlare, attaccare, muoversi (per esempio, i guerrieri possono portarsi in prima fila) o per scappare. Anche i mostri possono scegliere tra queste diverse operazioni, ma la maggior parte di essi o parlano o attaccano. Pochissimi mostri scappano prima che sia accaduto qualcosa. Se un mostro ha la possibilità di effettuare più di un attacco, potrà realizzare tutti i suoi attac-

chi prima dei vostri se si impadronisce dell'iniziativa. Se entrambe le parti realizzano lo stesso numero, tutte le azioni hanno luogo contemporaneamente; le azioni sono dunque "simultanee", e nessuna delle due parti ottiene l'iniziativa. I personaggi che attaccano possono tentare di colpire ma, qualunque sia il risultato, anche i mostri possono portare a termine tutti i loro attacchi persino se li avete uccisi durante il vostro primo assalto!

INSEGUIMENTI E FUGHE

Se una delle due parti decide di scappare, l'altra può inseguirla. Fin quando dura l'inseguimento, il tempo di gioco viene misurato in round.

Riuscirete a sfuggire ai mostri se siete più veloci di loro e se sapete dove andare, a questo punto l'importanza di una mappa ben tracciata è lampante. Se avete i mostri alle calcagna, provate a lasciare cadere qualcosa! I mostri non intelligenti potrebbero fermarsi per mangiare il cibo che avrete lasciato cadere. I mostri intelligenti invece potrebbero fermarsi per raccogliere dei preziosi. In ogni caso, esiste il 50 % di probabilità che i mostri si fermino o rallentino. Il Dungeon Master provvederà ad effettuare tutti i tiri dei dadi necessari.

SEQUENZA DI COMBATTIMENTO

A. Ciascuna delle parti tira per l'iniziativa, usando 1d6.

B. La parte che realizza il numero più alto ed ottiene l'iniziativa, agisce per prima:

1. Controllo del Morale (solo per i Mostri ed i Personaggi non giocanti).

2. Movimento (utilizzando la velocità appropriata per il round di combattimento) e manovre difensive.

3. Combattimento con le armi da lancio.

a. Scelta del bersaglio

b. Tiro di dado per colpire

c. Eventuale tiro per le ferite provocate

4. Incantesimi

a. Scelta del bersaglio

b. Tiri Salvezza

c. Attuazione immediata dei risultati

5. Combattimento corpo a corpo

a. Scelta del bersaglio

b. Tiro di dado per colpire

c. Eventuale tiro per le ferite provocate

C. La parte che aveva perso il tiro per l'iniziativa effettua a sua volta le azioni sopra elencate.

D. Il Dungeon Master provvede alle ritirate, alle eventuali "rese" ed agli altri eventi particolari.

Durante i combattimenti, le azioni non avvengono tutte contemporaneamente. Il Dungeon Master userà la sequenza di combattimento per essere sicuro che esso sia condotto in modo appropriato. Tale sequenza è stampata anche in questa pagina, perché possiate farvi riferimento.

Questa sequenza di combattimento comprende molte regole opzionali. Se non state adoperando la regola e cui una fase della sequenza si riferisce (es.: gli attacchi con le armi da lancio), semplicemente saltatela.

Tenete presente che dovete ripetere le fasi A-D per quante volte sia necessario. Cioè finché il combattimento non termini con un vincitore.

Regole addizionali

Le seguenti regole non devono essere adoperate dai principianti. Potranno essere aggiunte solo dopo aver giocato 2 o 3 partite in gruppo.

DANNI VARIABILI CAUSATI DALLE DIVERSE ARMI

Fino ad ora, nelle vostre avventure, quando colpivate un mostro il vostro personaggio poteva infliggere da 1 a 6 Punti Ferita (1d6). Ma se consideriamo il combattimento in modo più realistico, un pugnale (per esempio) dovrebbe infliggere meno danni di una spada. Questo sistema più sofisticato per il calcolo dei danni, permette appunto alle diverse armi di infliggere un differente ammoniare di Punti Ferita. La *Tabella delle Armi*, mostra i Punti Ferita inflitti da ciascun'arma.

Armi a 2 mani: alcune armi possono essere usate appropriatamente solo con 2 mani (indicate con la (i) nella Tabella delle Armi).

Il notevole numero di Punti Ferita prodotto dalle armi a 2 mani è bilanciato da 2 penalità: l'attaccante non può usare lo scudo, e perde sempre l'iniziativa (qualunque sia il lancio di dadi relativo). La mancanza dello scudo ridurrà quindi la Classe Armatura del personaggio mentre sta usando questo tipo di armi; a meno che, naturalmente, già prima, non usaste alcuno scudo.

Armi lanciate raramente: queste armi sono generalmente usate nelle mischie, ma possono essere lanciate nelle situazioni disperate. Per lanciare queste armi, l'attaccante deve effettuare un normale tiro per colpire modificato dalla Forza. Dato che l'azione è imprevista, l'attaccante controlla prima se il suo avversario è sorpreso (1 o 2 su 1d6). Se non è sorpreso, può effettuare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte per dimezzare i danni.

Armi lunghe: le armi lunghe consistono di vari tipi di lame montate su lunghi pali. Le armi lunghe possono essere usate dai guer-

rieri, dai nani e dagli elfi. A causa della loro lunghezza, queste armi possono attaccare un nemico restando dietro a un altro personaggio che combatte con lo stesso avversario. Un'arma lunga può essere usata con le regole di combattimento opzionali dei guerrieri. Tuttavia, la regola di disarmo può essere usata solo quando specificatamente indicato nella descrizione dell'arma.

I tiri per colpire di chi usa armi lunghe subiscono delle penalità nei casi seguenti:

- Chi usa l'arma è un nano.
- Si attacca da dietro un alleato più grande.
- Un alleato di fronte usa un'ascia da battaglia, le bolas, una fionda, una spada o una frusta.
- Un alleato di fronte usa un'arma a due mani.

I personaggi addestrati nell'uso di queste armi a due mani possono schivare alcuni attacchi con rapidi spostamenti circolari.

Le armi lunghe sono generalmente raggruppate in tre categorie: da punta, da taglio e combinate. Benché in questa sede ogni categoria sia rappresentata da una sola arma, ci sono diverse varianti di armi lunghe.

Le punte delle armi lunghe mostrano leggere differenze che aggiungono abilità speciali.

Gli uncini consentono di agganciare un nemico e di buttarlo a terra, mentre le lame curve permettono di parare i colpi e disarmare un nemico. Gli effetti speciali di ogni arma vengono assegnati separatamente.

Due armi: il DM può consentire a un personaggio di attaccare con due armi. Il secondo attacco deve essere effettuato con una penalità di -4 sul tiro per colpire.

Scudi armati: combinano uno scudo con una lama. Benché sia scomodo e fragile, uno scudo armato può fornire un secondo attacco quando viene usato con un'arma a una mano. Solo i guerrieri, i ladri e i semi-umani possono servirsi di questi scudi. I mostri li usano raramente. Gli scudi armati più grandi possono rompersi durante la battaglia. Controllate per l'integrità ogni volta che l'attaccante o il difensore ottiene l'esatto punteggio per colpire (ad esempio, se è necessario un 9 per colpire e il PG tira un 9, controllate per l'integrità dello scudo). Quando si verifica una rottura, una delle lame dello scudo diventa inutilizzabile. Le probabilità che un'arma da scudo si rompa è 5 o meno su 1d10. I bonus per gli scudi magici sono aggiunti al tiro del dado e i bonus delle armi magiche degli avversari vengono sottratti. Usate una penalità di -1 per l'attacco di un nemico per 10 punti di massimo danno possibile.

Le manovre di combattimento

Le forme speciali di movimento difensivo possono essere usate da ogni personaggio nei combattimenti corpo a corpo. Anche i mostri possono utilizzarle. Se un giocatore vuole servirsi di una di queste manovre, deve dichiararlo prima di eseguire il tiro per l'iniziativa. Le manovre infatti non possono essere effettuate se non vengono dichiarate prima di quel tiro.

Se un personaggio si trova vicino ad un combattimento ma non è impegnato direttamente in un "corpo a corpo", può muoversi normalmente.

La sua capacità di movimento dipende dal peso trasportato (come descritto nella sezione sui carichi).

Il mostro o personaggio che adopera le manovre sotto elencate sarà il "difensore". Il nemico viene invece considerato "attaccante".

Arretrare combattendo

Se il difensore è coinvolto in combattimento e desidera arretrare lentamente continuando la lotta, sta eseguendo una manovra detta Arretrare Combattendo.

Il difensore deve avere spazio alle spalle. Nelle situazioni di affollamento, coloro che si trovano dietro al difensore gli intralceranno la strada, impedendo così la riuscita della manovra. Se lo spazio lo consente, il difensore può arretrare della metà (1/2) o anche meno di quanto permetterebbe il suo normale movimento. L'attaccante può seguirlo e proseguire il combattimento ma il difensore avrà sempre la possibilità di attaccare a sua volta.

Ritirata

Una manovra si definisce Ritirata quando il difensore vuole sottrarsi al combattimento spostandosi ad una velocità maggiore della metà del suo normale movimento. L'attaccante allora ottiene un bonus di + 2 su tutti i tiri per colpire, e la classe d'armatura del difensore viene calcolata senza considerare lo scudo. Il difensore non può contrattaccare se effettua questa manovra.

ESEMPIO: Huxley è un guerriero; indossa una corazza di piastre e porta uno scudo (Classe Armatura = 1). Apre una porta e viene attaccato da un gargoyle. Ha sentito dire che i gargoyle possono essere colpiti solo usando armi magiche, e lui non ne ha. In quel momento occupa l'androne della porta. Tenta allora di usare la manovra "arretrare combattendo" per permettere agli altri personaggi di unirsi allo scontro. Ma mentre sta arretrando, il gargoyle lo ferisce gravemente. Il gargoyle lo attacca mentre scappa, ottenendo un bonus di +2 alle sue probabilità di colpire contro una Classe Armatura = 3 (cioè la Classe Armatura di Huxley senza scudo).

Combattimento "abbinato"

Normalmente quando si avvia un combattimento, entrambe le parti devono tirare per l'iniziativa. Questo tiro si applica a tutti i membri dei due gruppi.

Il Dungeon Master tuttavia può decidere, per piccoli scontri, di determinare l'iniziativa per ogni singolo mostro o personaggio, invece che per l'intero gruppo. Se così avviene, ogni giocatore tira per l'iniziativa, modificando il suo tiro con i bonus e le penalità derivanti dalla Destrezza (vedi la tabella qui sotto). Il Dungeon Master a sua volta tira per ogni mostro coinvolto nello scontro, modificando il tiro se il mostro è molto lento o molto veloce. La maggior parte dei mostri non ha diritto a modifiche in caso di combattenti abbinati. Ovviamente bisognerà tirare anche per l'iniziativa degli altri mostri non impegnati nel "corpo a corpo", se ce ne sono; effettuando un tiro simile anche per gli altri personaggi non impegnati in combattimento.

Modifiche all'Iniziativa

Punteggi di Destrezza Modificatore

3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18	+3

Armi da tiro e da lancio

Avete imparato cosa fare se il vostro personaggio viene coinvolto in un combattimento; ma, fino ad ora, avete adoperato solo la spada o il pugnale. Queste armi sono dette da "Corpo a Corpo" o da "Mischia". Gli altri tipi di armi, quelle dette "Armi da tiro" (come l'arco o le frecce) o "Armi da lancio" come pugnali, accette o sassi devono essere adoperate secondo una procedura un po' diversa.

Sono armi da usare quando il nemico è troppo distante per combatterlo "Corpo a Corpo", in altre parole, se ci si trova a più di un metro e mezzo. L'efficacia del lancio di proiettili e dardi viene condizionata da:

1. Destrezza dell'attaccante
2. Gittata dell'arma
3. Magia
4. Copertura (oggetti dietro i quali il nemico può ripararsi)

I vari tipi di armi da lancio e da tiro a vostra disposizione, e le relative gittate, sono descritte nelle apposite *Tabelle delle Armi da Lancio* e nella *Tabella delle armi da Tiro*, che trovate più avanti.

Quando il vostro personaggio acquista uno di questi oggetti, sarà necessario prendere



nota delle diverse gittate. Per esempio, sulla scheda, accanto alla nota "arco corto" dovrete segnare i numeri 15-42-63, cioè le distanze massime per ogni categoria di gittata.

1. Destrezza. Aggiungete o sottraete dal vostro tiro per colpire il bonus o la penalità determinati dalla vostra destrezza. A seconda del punteggio della vostra destrezza potrete avere una modifica variabile da -3 a +3.

2. Magia. Ricordate che potete usufruire di incantesimi che aumentano le vostre probabilità di colpire. Inoltre durante le vostre avventure, potrete scoprire proiettili magici (frecce, dardi di balestra e così via) ed anche i bonus derivanti da tali oggetti magici potranno applicarsi ai vostri tiri per colpire.

3. Gittata. Ogni arma può essere lanciata o tirata non oltre la distanza maggiore indicata dalla tabella. Questa è la gittata di quell'arma. Per esempio, non potete scagliare una lancia più lontano di 18 m. Chiedete al Dungeon Master la distanza del bersaglio, in metri. Ma il Dungeon Master preferirà indicarvi solo il raggio generale (corto, medio o lungo) invece della distanza esatta, e chiedervi quale arma da lancio state usando. Se il vostro bersaglio si trova nella gittata corta, aggiungete 1 al vostro tiro per colpire. Se la distanza del bersaglio è compresa tra il numero indicato per il raggio corto e quello medio, non vi è alcuna modifica. Se invece la distanza del bersaglio è maggiore del numero indicato per il raggio medio, ma ancora entro il raggio massimo, dovete sottrarre 1 al vostro tiro per colpire (per ricordarveli meglio, il bonus e la penalità sono stati segnati sulla tabella). Quindi, una balestra può tirare

più lontano di ogni altra arma, mentre un'accetta o un pugnale possono essere lanciati solo contro bersagli vicini.

4. Copertura. Si tratta di una qualunque cosa che nasconde il bersaglio. Una copertura che può essere penetrata, come un cespuglio o la nebbia, viene chiamata *copertura morbida*. Le coperture solide che proteggono tutto il corpo del bersaglio sono chiamate *coperture rigide*. Se il bersaglio ha una copertura, le penalità seguenti modificano i tiri per colpire:

Copertura		
bersaglio	morbida	rigida
1/4	-1	-2
1/2	-2	-4
3/4	-3	-6
Completa	-4	Non può essere colpito

Le armi da tiro: si tratta di armi che scagliano proiettili, come l'arco o la balestra. Queste armi non si potranno usare nei combattimenti "Corpo a Corpo".

Contro bersagli a meno di 1,5 m di distanza mancano automaticamente a meno che non siano immobilizzati (legato, paralizzato ecc.).

Armi da lancio: lance, pugnali o accette possono essere tenuti in mano oppure lanciati. Sono armi efficaci da usare quando i mostri sono ormai a ridosso del personaggio, essendo utili sia come armi da lancio che per il combattimento "Corpo a Corpo". Con le armi da lancio bisogna sempre aggiungere i modificatori della Forza al tiro per colpire e al danno causato.

Non tutti i proiettili che vengono lanciati sono vere "armi" pur rientrando in questa categoria. Tuttavia le regole proprie delle armi da lancio si applicano anche quando un personaggio tira contro un mostro oggetti di qualsiasi tipo (olio, acqua santa, etc.).

Il carico

Fino ad ora, nelle vostre partite, non sono state applicate regole per limitare il peso che un personaggio può trasportare. Vi è stato concesso di raccogliere quanti tesori potevate trovare, e di portarveli a casa senza problemi.

Se si continuasse in questo modo presto potreste trovarvi in situazioni assurde. Può capitare che i vostri personaggi trovino "l'enorme tesoro di un Drago", composto da migliaia di monete e magari per un peso complessivo di centinaia di kg. Il Dungeon Master non vi permetterà certo di raccogliere il tutto e portarvelo via! Chiameremo "carico" il peso che il vostro personaggio è in grado di trasportare. Più cose portate, più lentamente vi muoverete; secondo la seguente tabella. Verrà inoltre adoperata una nuova abbreviazione: una moneta di tesoro, di qualsiasi tipo (mo, me, ecc.) pesa circa 50 grammi. Poiché le monete sono i tesori più comuni, la moneta costituisce la più semplice unità di peso. D'ora in poi il peso dei tesori, dell'equipaggiamento è così via, sarà misurato in monete (abbreviato "mon").

Tabella del movimento rallentato da carichi

La "Velocità Normale" viene usata quando i vostri personaggi stanno camminando per il Dungeon.

La "Velocità d'Incontro" viene usata quando il tempo è calcolato in round cioè in genere, durante un combattimento.

Infine la "Velocità di Corsa" si usa ogni volta che il gruppo fugge da un mostro. Il tempo viene ancora calcolato in round (invece che in turni) e in seguito il gruppo deve riposarsi.

Il carico-base

Se un personaggio non indossa armature, oppure indossa una semplice armatura di cuoio, e trasporta il normale equipaggiamento per un'avventura, il carico-base sarà di 300

monete. Questo personaggio può raccogliere altre 100 monete e continuare ad adoperare la velocità indicata dalla linea superiore della tabella. Se invece trasporta una maggior quantità di tesori, si adopererà il resto della tabella per determinare la velocità di movimento.

Se un personaggio indossa un'armatura metallica, sia essa una corazza di maglia o di piastre, e trasporta il normale equipaggiamento, il suo carico-base sarà di 700 monete. Il personaggio potrà muoversi di 18 metri per turno, raccogliere 100 monete ed usare ancora la velocità indicata da questa linea della tabella.

Un personaggio che si carica di più di 2400 monete non può muoversi: dovrà abbandonare qualcosa oppure passarla ad altri personaggi.

Come calcolare il carico

Calcolate il carico-base del vostro personaggio come spiegato sopra, e scrivetelo sul retro della scheda sotto la voce "Equipaggiamento". Ricordate di aggiungere i pesi di ogni tesoro da voi raccolto; il Dungeon Master vi dirà quante monete avete trovato. Ma ricordatevi che il divertimento del gioco sta nell'interpretare il proprio ruolo, e non nell'incolonnare numeri su numeri. Il Dungeon Master, se vuole, può sempre decidere di usare un metodo più semplice per calcolare il carico di un personaggio.

I contenitori

Il nostro personaggio non potrebbe trasportare neppure poche monete se non avesse a disposizione almeno un sacco o uno zaino. Questi oggetti possono contenere rispettivamente:

Sacco piccolo	200 monete
Zaino	400 monete
Sacco grande	600 monete

I muli

Se il Dungeon Master vi consente di acquistare dei muli potete adoperare anche delle bisacce. Ogni bisaccia può contenere 1000 monete. Un mulo si sposta normalmente alla stessa velocità di un personaggio (36 m per turno), ed è capace di trasportare fino a 3000 monete senza rallentare il suo movimento. Un mulo può trasportare un massimo di 6000 monete, ma così facendo dimezza la sua velocità di movimento.

Movimento e carico dei Muli

Capacità di Trasporto Velocità di movimento

Fino a 3000 mon	36 metri a turno
da 3.001 a 6.000 mon	18 metri a turno
da 6.001 mon a +	0

Gittata delle armi da Lancio

Arma	Gittata massima in m		
	Tiro del dado	Corta (+1 *)	Media (0 *)
Accetta	3	6	9
Pugnale	3	6	9
Arco Corto	15	30	45
Arco Lungo	21	42	63
Balestra	18	36	54
Balestra Pesante	24	48	72
Bolas	6	12	18
Cerbottana	3	6	9
Fionda	12	24	48
Lancia	6	12	18
Olio o Acqua Santa	3	9	15
Rete	3	6	9
Tridente	3	6	9

* modificatore al tiro per colpire

I seguaci assoldati

Un personaggio può assoldare dei “seguaci” che non siano personaggi interpretati dai giocatori; sarà infatti il Dungeon Master a giocare i ruoli dei seguaci assoldati. Ogni individuo controllato dal Dungeon Master viene definito **Personaggio Non-Giocante** (PNG). Tutte le persone che si incontrano nelle avventure di D&D che non siano personaggi dei giocatori sono personaggi non giocanti.

Chiedete al Dungeon Master se nella partita che state per iniziare è consentito avere dei seguaci assoldati. Non dovreste usarli se ci sono parecchi **Personaggi Giocanti** (PG) coinvolti nell'avventura. I seguaci, invece, vengono usati spesso nelle partite con uno o due giocatori.

Se volete assoldare un seguace, usate la seguente procedura.

1. Cercate dei personaggi non giocanti interessati a seguirvi nelle vostre avventure.
2. Illustrategli il loro compito, la paga che intendete offrirgli, che cosa vi aspettate da loro, e per quanto tempo intendete trattenerli.
3. Alcuni personaggi non giocanti rifiuteranno la vostra offerta, ma qualcuno probabilmente accetterà. Se ne trovate uno che vi vada bene, acquistate tutto l'equipaggiamento di cui quel personaggio non giocante avrà bisogno.
4. Compilate la “Scheda del Seguace” da tenere insieme alla scheda del vostro personaggio. Questa deve essere simile a quella del personaggio, compreso il nome del servitore, classe, livello, razza, Classe Armatura, Punti Ferita, armi ed equipaggiamento trasportati, denaro, punti esperienza, ed ogni altra informazione che vorrete ricordare.

Come avvalersi dei seguaci

Quando controllate la scheda del vostro personaggio per verificare se siete pronti per l'avventura, controllate anche quella del vostro seguace. Ricordate che spetta a voi comprare tutto l'equipaggiamento di cui lui necessiti.

Durante l'avventura, dite al Dungeon Master qualunque cosa intendete dire al vostro seguace. Egli, infatti, non farà automaticamente tutto ciò che gli ordinate, anche se ubbidirà alla maggior parte delle istruzioni ragionevoli. Il seguace potrà anche scappare di fronte al pericolo, nonostante i vostri comandi. Quando ciò avvenga lo si stabilisce per mezzo dei tiri di dadi effettuati dal Dungeon Master.

Movimento e ingombro

Ingombro (Mon)	Normale m / turno	Velocità Combattimento m / round	Corsa m / round
Fino a 400 mon	36	12	36
da 401 a 800	27	9	27
da 801 a 1.200	18	9	18
da 1.201 a 1.600	9	3	9
da 1.600 a 2.400	5	2	5
più di 2.400 mon	0	0	0

Il vostro seguace, di solito, non ottiene una quota del tesoro trovato durante un'avventura.

Quando lo assoldate, assicuratevi di stabilire esattamente l'ammontare della sua paga. Se poi trovate abbastanza tesoro per concedergli un premio, questo potrà probabilmente renderlo più fedele.

In altre parole, un seguace trattato bene affronterà i più grandi pericoli senza scappare ed obbedirà più spesso ai vostri ordini.

Quando il Dungeon Master calcola i punti esperienza al termine dell'avventura, il totale dei punti esperienza ottenuti dal gruppo si divide per il numero dei personaggi. Ogni seguace ottiene 1/2 del normale ammontare, e viene quindi considerato ai fini della partizione come 1/2 personaggio.

ESEMPIO: 550 punti esperienza vengono guadagnati da 5 personaggi ed il seguace (contando il seguace come 1/2 personaggio), il risultato sarà 100 punti esperienza per ogni personaggio e 50 punti esperienza (cioè la metà del normale) per il seguace.

Dovete tener conto dei punti esperienza del vostro seguace usando la sua scheda. Il seguace può avere un bonus o una penalità sui punti esperienza guadagnati, che saranno calcolati come per i personaggi (la spiegazione si trova nel MANUALE DEL DUNGEON MASTER). Nell'esempio sopra considerato, se il Requisito Primario del seguace fosse stato 8 avrebbe ottenuto solo 45 punti esperienza (penalità del 10 %).

Se viene trattato male il vostro seguace può abbandonarvi. Altrimenti, resterà finché “licenziato” dal vostro personaggio o finché otterrà 1 o più livelli di esperienza.

Per esempio, se assumete un seguace per 1 mese egli, probabilmente, vi lascerà alla fine del mese. Ma se è sul punto di acquisire un livello di esperienza, lui, o lei, può chiedervi di restare un po' più a lungo. Allora la decisione spetta a voi.

Quando il seguace vi abbandona, date la sua scheda al Dungeon Master. Il Dungeon Master potrà usare quel personaggio, e forse vi capiterà di incontrarlo di nuovo in seguito, in un'altra partita o in un'altra città.

GRANK





PERSONAGGI Tipo

Qui di seguito troverete una serie di personaggi-tipo caratteristici di ciascuna classe. Potrete usare questi personaggi nelle avventure di gruppo, ma non nell'avventura solitaria compresa in questo volume. Per iniziare a giocare con uno di questi personaggi, trascrivetene i dati su una "scheda del personaggio", usando come guida la scheda del vostro primo guerriero. Prima comunque di iniziare a giocare con un personaggio specifico, assicuratevi di aver letto completamente la descrizione delle caratteristiche della sua classe.

Chierico

9 Forza.
11 Intelligenza.
17 Saggezza (+2 ai Tiri Salvezza contro Incantesimi, Verga e Bastone magico).
8 Destrezza (-1 ai tiri per colpire con armi da lancio; penalità di +1 sulla CA).
14 Costituzione (+1 ai tiri per determinare i Punti Ferita).
16 Carisma (+1 sulle reazioni).

Classe Armatura: 5 (compresa la penalità per la Destrezza).

Punti Ferita: 6 (tiro di 5, +1 per il bonus per la Costituzione).

Denaro: 10 mo. *Punti esperienza:* 0.

Equipaggiamento: Corazza di maglia e scudo, Mazza, Simbolo sacro, 1 boccetta d'olio, Zaino, Razioni speciali, Scatola dell'acciarino, 6 torce, Corda (16 metri), 2 sacchi grandi, 2 sacchi piccoli, 2 borracce d'acqua.

Guerriero

17 Forza (+2 ai tiri per colpire, per infliggere ferite e per aprire le porte).
9 Intelligenza.
8 Saggezza (-1 ai Tiri Salvezza contro Incantesimi, Verga e Bastone magico).
11 Destrezza.
16 Costituzione (+2 ai tiri per determinare i Punti Ferita).
14 Carisma (+1 sulle reazioni).

Classe d'Armatura: 2.

Punti-ferita: 6 (tiro di dado 4 +2 per il bonus per la Costituzione).

Denaro: 5 mo. *Punti-esperienza:* 0.
Equipaggiamento: Zaino, corazza di maglia, scudo, pugnale, spada, 2 fiaschette d'olio, lanterna, scatola dell'acciarino (con esca e pietra focaia), corda (lunga 15 metri), scatola di razioni standard (alimenti deperibili), borraccia di cuoio, 2 torce, 2 sacchi piccoli, un sacco grande.

Mago

8 Forza (-1 ai tiri per colpire, per infliggere ferite e per aprire le porte).
17 Intelligenza (conoscenza di 2 lingue addizionali).
11 Saggezza.
16 Destrezza (+2 ai tiri per colpire con armi da lancio; bonus di -2 alla CA).
14 Costituzione (+1 ai tiri per determinare i Punti Ferita).
9 Carisma.

Classe Armatura: 7 (compreso il bonus per la Destrezza).

Punti Ferita: 4 (tiro di 3, +1 per il bonus per la Costituzione).

Denaro: 10 mo. *Punti esperienza:* 0.

Equipaggiamento: Zaino, Pugnale d'argento, Lanterna, 4 fraschette d'olio, Scatola dell'acciarino, Borraccia d'acqua (piena), Otre di vino (pieno), 2 sacchi piccoli, 2 sacchi grandi, Razioni speciali, Boccetta d'acqua santa, Piccolo specchio metallico.

Libro di Incantesimi: Sonno, Lettura del Magico.

Ladro

16 Forza (+2 ai tiri per colpire, per infliggere ferite e per aprire le porte).
14 Intelligenza (conoscenza di 1 lingua addizionale).
9 Saggezza.
17 Destrezza (+2 ai tiri per colpire con armi da lancio; bonus di -2 alla CA).
11 Costituzione.
8 Carisma (-1 sulle reazioni).

Classe Armatura: 5 (compreso il bonus per la Destrezza).

Punti Ferita: 4 (tiro di 4, senza modifiche).

Denaro: 3 mo. *Punti esperienza:* 0.

Equipaggiamento: Zaino, Armatura di cuoio, Spada (normale), Lanterna, 3 boccette d'olio, Scatola dell'acciarino, 2 sacchi piccoli, 2 sacchi grandi, Razioni speciali, Erbe anzi-licantropi, Pugnale, Arnesi da scasso.

Elfo

16 Forza (+2 ai tiri per colpire, per infliggere ferite e per aprire le porte).
9 Intelligenza.
7 Saggezza (-1 ai Tiri Salvezza contro Incantesimi, Verga e Bastone magico).
14 Destrezza (+1 ai tiri per colpire con armi da lancio; bonus di -1 alla CA).
9 Costituzione.
11 Carisma.

Classe Armatura: 3 (compreso il bonus per la Destrezza).

Punti Ferita: 5 (tiro di 5, senza modifiche)

Denaro: 10 mo. *Punti esperienza:* 0.

Equipaggiamento: Zaino, Arco lungo, Spada (normale), Corazza di maglia, Scudo, Corda (15 metri), 2 sacchi piccoli, 1 sacco grande, Razioni speciali, 20 frecce, Erbe anti-licantropi.
Libro di Incantesimi: Lettura del Magico, "Charme".

Halfling

16 Forza (+2 ai tiri per colpire, per infliggere ferite e per aprire le porte).
11 Intelligenza.
14 Saggezza (+1 ai Tiri Salvezza contro Incantesimi, Verga e Bastone magico).
9 Destrezza.
9 Costituzione.
7 Carisma (-1 sulle reazioni).

Classe Armatura: 4.

Punti Ferita: 5 (tiro di 5, senza modifiche).

Denaro: 6 mo. *Punti esperienza:* 0.

Equipaggiamento: Zaino, Corazza di maglia, Scudo, Arco normale, 20 frecce normali, 4 frecce d'argento, Spadino, 6 torce, Scatola dell'acciarino, Razioni speciali, 1 otre di vino (pieno), 1 borraccia d'acqua (piena).

Nano

16 Forza (+2 ai tiri per colpire, per infliggere ferite e per aprire le porte).
7 Intelligenza.
11 Saggezza.
14 Destrezza (+1 ai tiri per colpire con armi da lancio; bonus di -1 alla CA).
9 Costituzione.
9 Carisma.

Classe Armatura: 1 (compreso il bonus per la Destrezza).

Punti Ferita: 6 (tiro di 6, senza modifiche).

Denaro: 7 mo. *Punti esperienza:* 0.

Equipaggiamento: Zaino, Corazza di piastre, Spada (normale), Piccolo martello, Corda (15 metri), otre di vino (pieno), Razioni speciali, Scudo, Pugnale, 12 chiodi di ferro, Erbe anti-licantropi.

Mistico

16 Forza (+2 ai tiri per colpire, per infliggere ferite e per aprire le porte).
7 Intelligenza.
13 Saggezza (+1 ai Tiri Salvezza contro Incantesimi, Verga e Bastone magico).
17 Destrezza (+2 ai tiri per colpire con armi da lancio; bonus di -2 alla CA).
14 Costituzione (+1 ai tiri per determinare i Punti Ferita).
8 Carisma (-1 sulle reazioni).

Classe Armatura: 7 (compreso il bonus per la Destrezza).

Punti Ferita: 6 (tiro di dado 5 +1 per il bonus per la Costituzione).

Denaro: 3 mo. *Punti esperienza:* 0.

Equipaggiamento: Zaino, Sacco piccolo, 12 chiodi di ferro, Corda (15m), Razioni Speciali, 1 borraccia d'acqua (piena), Scatola dell'acciarino, 6 torce.

Liste complete di armi ed equipaggiamento

Questo capitolo comprende le liste dell'equipaggiamento e delle armi, che possono essere acquistate in città. Accanto ad ogni oggetto è segnato il prezzo medio ed il relativo ingombro. A discrezione del DM, i prezzi delle varie merci possono cambiare da città a città, a seconda della loro disponibilità sul mercato oltre alle spiegazioni relative all'uso della maggior parte degli oggetti in esse comprese.

Le informazioni sull'equipaggiamento nelle tabelle sono definite come segue:

Oggetto: fornisce il nome dell'oggetto.

Costo (mo): indica il costo in monete d'oro (mo).

Ingombro (mo): indica qual è l'ingombro misurato in monete di peso (mo). Una moneta di peso equivale a 1/10 di libbra, ossia circa 50 grammi. Ricorda che più ingombro trasporta un personaggio, più lentamente egli si muoverà.

Danni: mostra la quantità di danni inflitti dall'arma; se la colonna mostra "1d6", ad esempio, tirerai 1d6, per un risultato da 1 a 6 punti di danno ogni volta che colpisci con quell'arma.

Gittata: mostra le caratteristiche di gittata dell'arma se scaglia proiettili o può essere lanciata. Un numero come "12/24/36", ad esempio, significa che l'arma è a corto raggio (comporta un modificatore di +1 al tiro per colpire) da 30 cm a 12 metri; è a medio raggio (nessun modificatore al tiro per colpire) da 12,01 metri a 24 metri; ed è a lungo raggio (comporta un modificatore di -1 al tiro per colpire) da 24,01 metri a 36 metri. Oltre 36, non può colpire un bersaglio. Queste distanze sono misurate in metri e valgono all'interno, mentre devono essere triplicate all'aperto; ad esempio, una balestra leggera che può sparare a 36 metri all'interno di un dungeon, può scagliare il suo dardo fino a 108 metri all'esterno.

Note: rinvia alla sezione "descrizione" che ne indica le caratteristiche.



Equipaggiamento			
Oggetto	Costo in mo	Ing.	
Acqua santa (1 boccetta)	25	1	
Aglio	5	1	
Attrezzi da scasso	25	10	
Borraccia d'acqua (un litro)	1	5	
Borraccia di vino (un litro)	1	30	
Chiodi di ferro (12)	1	60	
Corda (15 m)	1	50	
Erbe anti-licantropi (un mazzetto)	10	1	
Fiaschetta d'olio per lanterna	2	10	
Lanterna	10	30	
Martello (piccolo)	2	10	
Pertica (3 m)	1	100	
Pioli (3) e mazzuolo	3	10	
Rampino	25	80	
Razioni speciali	15	70	
Razioni standard	5	200	
Sacco grande - Capienza 600 mon	2	5	
Sacco piccolo - Capienza 200 mon	1	1	
Scatola dell'acciarino	3	5	
Simbolo sacro	25	1	
Specchio d'acciaio formato tascabile	5	5	
Torce (6)	1	120	
Zaino (Capienza 400 mon)	5	20	

Armature			
Tipo di Armatura	CA	Costo in mo	Ing.
Scudo	(-1)	10	100 *p
Armatura in cuoio	7	20	200 *p q
Armatura a scaglie	6	30	300
Corazza di maglia	5	40	400
Corazza a bande orizzontali	4	50	450
Corazza di piastre	3	60	500
Armatura da torneo	0	250	750
Bardatura per cavalli	5	150	600

Bardature per cavalli			
Tipo di Bardatura	CA	Costo in mo	Ing.
Da torneo	0	700	5.000
Da battaglia	2	600	4.000
Di piastre	3	500	3.000
Laminata	4	400	1.500
Di maglia	5	150	600
A scaglie	6	75	400
Di cuoio	7	40	400

Armi			
Arma	Danno	Costo in mo	Ing.
<i>Armi da tiro</i>			
Arco Corto	d6	25	20
Arco Lungo	d6	40	30
Balestra Leggera	d6	30	50
Balestra Pesante	2d4 i*	50	80
Bolas	d2*	5	5
Cerbottana < 60cm (con 5 dardi) veleno	3	6	
Cerbottana < 60cm (con 5 dardi) veleno	6	15	
Faretra con 30 Frecce o Dardi	i*	10	a*
Fionda (con 30 proiettili)	d4	2	20 c*
Freccia con punta d'argento	i*	5	a*
Rete	1*	1	10
<i>Armi da mischia e da lancio</i>			
Accetta	d6	4	30
Alabarda	d10	7	150
Ascia da battaglia a 2 mani	d8 i*	7	60
Ascia lunga* a 2 mani	d10	5	120
Bastone a 2 mani	d4 i*	2	50 c*
Catapulta Leggera		150	1.000b*
proiettile normale	d8+8	5	30b*
proiettile di pece	d6+fuoco	25	30b*
Clava	d4	3	50
Frusta	d2 i*	10/3 m*	100/3 m*
Giavellotto	d6	1	20
Lancia da Fante	d6	3	30
Lancia da Cavaliere	d10	10	180
Manganello	d2 i*	5	5
Martello da guerra	d6 i*	5	50 c*
Martello da lancio	d4	4	25
Mazza	d6	5	30 c*
Picca	d10	3	80
Pugnale	d4	3	10
Pugnale d'argento	d4	30	10
Rete	-	10 ma/m ²	10 m ²
Scudo appuntito	d2	15	20
Scudo dentato	d4+1	200	275
Scudo laminato	d4+1	65	70
Scudo lanceolato	d4+2	200	185
Spada	d8	10	60
Spada Bastarda n*	d6+1 d8+1	15	80
Spada Corta	d6	7	30
Spadone a 2 mani	d10 i*	15	100
Tridente	d6	5	25



Trasporti Nautici

Imbarcazione	Costo in mo	Rematori	Marinai	Fanti di marina	Capacità in mo *	Movimento km/giorno ☆	Movimento m/round ☆	Punti scafo††	CA
Barca a vela	2.000	-	1	-	20.000/40.000	108	36	20-40	8
Battello fluviale	4.000	8	2	-	40.000	54	18	20-40	8
Canoa	50	-	1	-	6.000 g*	27	18	5-10	9
Galea: piccola	10.000	60	10	20	40.000	27/135	27/45	80-100	8
grande	30.000	180	20	50	60.000	27/108	27/36	100-120	7
da guerra	60.000	300	30	70	80.000	18/108	27/36	120-150	7
Nave Lunga (longship)	15.000	-	75†	-	30.000	27/135	27/45	60-80	8
Scialuppa di salvataggio	1.000	-	-	-	15.000	27	9	10-20	9
Trasporto truppe	40.000	-	20	100 ‡	600.000	90	27	160-220	7
Veliero piccolo	5.000	-	10	25 ‡	100.000	135	45	60-90	8
Veliero grande	20.000	-	20	50 ‡	300.000	108	36	120-180	7
Zattera	3 mo x mq	-	-	-	10.000/5.000 h*	18	9	5	9

* Questa colonna mostra la capacità della nave in aggiunta all'equipaggio indicato. Ad esempio, un battello fluviale può trasportare 8 persone e 40.000 mo di carico aggiuntivo. Il "Carico" include eventuali passeggeri aggiuntivi.

☆ Se sono indicate due cifre, la prima cifra è per il movimento a remi, la seconda per quello a vela. La prima cifra viene utilizzata nei giorni (o turni) senza vento e la seconda nei giorni o nei turni in cui c'è vento nelle vele. Se viene indicata una sola cifra, essa è per la navigazione a vela; nei giorni senza vento, o nei giorni in cui il vento è contrario alla nave, la nave non si muove.

† Nave lunga: i marinai agiscono sia come rematori che come fanti di marina.

†† I punti scafo e le cifre relative alla velocità di movimento sono indicati per ogni sezione di 9 metri quadrati (3x3 m).

‡ I velieri non hanno fanti di marina. Se questa nave viene convertita in un trasporto truppe, può ospitare questo numero di fanti di marina e mantenere la sua capacità di carico, ma costa 1/3 di mo in più.

I numeri dell'equipaggio non includono i capitani delle navi. Tutte le navi dovrebbero avere un capitano eccetto le scialuppe di salvataggio, le barche fluviali, le barche a vela e le zattere.

Come regola generale, le galee navigano solo lungo la costa; non si avventurano attraverso gli oceani. Barche fluviali e zattere sono utilizzate per viaggiare sui fiumi e quasi sicuramente verranno distrutte se si avventurano troppo lontano dalle zone costiere. Le canoe sono normalmente utilizzate sui fiumi. Tutte le altre navi sono adatte per l'uso in mare aperto.

Trasporti Terrestri

Mazzo di trasporto	Costo in mo	Capacità in mo
Cammello	100	3.000/6.000 d*
Carro a 2 ruote	100	4.000/8.000 e*
Carro a 4 ruote	200	15.000/25.000 e*
Cavallo da guerra	250	4.000/8.000 d*
Cavallo da sella	75	3.000/6.000 d*
Cavallo da tiro	40	4.500/9.000 d*
Mulo	30	3.000/6.000 d*
Sacca da sella	5	800 (ing.100) f*
Sella e briglie	25	200 (ing.300) f*

Animale	Velocità di movimento
Cavallo da tiro	27 m (9 m)
Cavallo da sella	72 m (24 m)
Cavallo da guerra	36 m (12 m)
Mulo	36 m (12 m)

Note relative alle liste dell'equipaggiamento

- a. i proiettili sono già compresi nell'ingombro dell'arma.
- b. l'ingombro è segnalato per i muli ed i cavalli che trascinano le catapulte montate su ruote. Il colpo viene trasportato nel "contenitore" della catapulta.
- c. quest'arma è consentita ai chierici
- d. i due numeri indicano, rispettivamente, la massima capacità di trasporto col movimento normale e la massima capacità di trasporto col movimento dimezzato.
- e. la capacità di trasporto varia col numero dei cavalli utilizzati, carro: 1-2 cavalli, "vagone" 24 cavalli. Al posto dei cavalli possono

essere utilizzati i muli, secondo il seguente rapporto: 2 muli = 1 cavallo.

- f. l'ingombro si riferisce all'oggetto vuoto, ad esso vanno aggiunti gli oggetti trasportati, fino al massimo peso indicato. Il totale della sella più le borse da sella è 400 monete di ingombro e 1000 monete di capacità.
- g. l'ingombro è pari a 1000 monete se trasportata da una persona, risulta invece di 300 mon se spostata da due persone.
- h. il primo numero indica la capacità di trasporto delle zattere acquistate, il secondo quella delle zattere costruite dai personaggi.
- i. queste armi richiedono 2 mani per essere usate. L'attaccante non può usare lo scudo sempre e perde l'iniziativa.
- l. l'arma ha degli effetti speciali che sono descritti nella relativa tabella.
- m. il costo e il peso della frusta si riferiscono ad una frusta della lunghezza di un 1,5 m. La frusta può avere una lunghezza fino a 9 m.
- n. la Spada Bastarda può essere usata ad una o a 2 mani. Usata a 2 mani infligge più danni (il secondo valore nella tabella) e deve essere usata senza lo scudo.
- o. il costo equivale ad una rete di un mq di superficie.
- p. Un druido può usare questo tipo di armatura se non contiene parti metalliche o altri componenti non organici
- q. Un Ladro può usare questo tipo di armatura

DESCRIZIONE dell'equipaggiamento

Acqua santa: è acqua appositamente benedetta da un chierico per essere usata contro le creature non-morte. Ogni personaggio può adoperarla. L'acqua santa, per mantenere la sua efficacia, deve essere conservata in piccole bottigliette di vetro appositamente preparate (note come "fiale"). Il lancio di una fiala di acqua santa contro una creatura non-mortale la procura da 1 a 8 Punti Ferita (1d8). Perché la fiala possa causare danni, deve colpire con successo il bersaglio, spezzandosi. Si può sia lanciarla (usando le regole per le armi da lancio che usarla nel "Corpo a Corpo" impiegando le normali regole di combattimento).

Aglio: è un'erba aromatiche che respinge i vampiri e alcuni altri mostri non morti.

Attrezzi da scasso: tutto il necessario per poter forzare le serrature.

Barca a vela: è una barca a un albero, progettata per l'uso lacustre o costiero. La lunghezza è tra i 4,5 m e i 15 m, la larghezza è tra un 1,5 m e 4,5 m e il pescaggio (profondità sott'acqua) è tra i 90 cm e i 240 cm. Capacità: 20.000/40.000 mo. *Equipaggio minimo:* 1 marinaio. *Equipaggio e capitano aggiuntivi* possono essere assunti.

Battello fluviale: è progettata specificamente per i viaggi fluviali. La lunghezza è



tra i 6 e i 9 m, la larghezza è di 3 metri e il pescaggio (profondità sott'acqua) è tra i 60 e i 90 cm. *Capacità:* 40.000 mo. *Equipaggio:* 8 rematori, 2 marinai (uno dei quali funge da capitano). Potrebbe essere spostata a remi o con pali; può avere un tetto in legno per proteggersi dalle intemperie (1.000 mo in più).

Borraccia d'acqua o di vino: sono di cuoio o di pelle conciata. Capacità: 1 litro. L'ingombro si riferisce al recipiente pieno, altrimenti è pari a 5 mon.

Canoa: questa è una struttura di legno leggero ricoperta di pelli, tela o corteccia impermeabile; è progettata per fiumi e paludi. La lunghezza è di 4,5 m, la larghezza è di 90 cm e il pescaggio è di 30 cm. *Capacità:* 6.000 mo. Può essere trasportata da una o due persone; l'ingombro è di 1.000 mo per uno, 300 mo ciascuno per due persone. Un tipo speciale di canoa, lo stabilizzatore, può navigare sull'oceano; costa il doppio della canoa normale e ha il triplo dell'ingombro.

Cammello: questi animali si trovano normalmente solo nei territori desertici. Sono più adatti ai climi aridi rispetto ai cavalli e viaggiano molto più lontano con la stessa quantità d'acqua.

Carro a 2 ruote: trascinato da 1-2 cavalli da tiro o da muli (2 muli = 1 cavallo). Movimento: 18 m per turno. Capacità di trasporto: 4.000 monete con un solo cavallo, 8.000 monete con 2 cavalli. Non può attraversare deserti, montagne, foreste o paludi, se non su strada.

Carro a 4 ruote: viene trascinato da 2 o 4 cavalli da tiro (o da muli, 2 muli = 1 cavallo). Movimento 18 m per turno. Capacità di trasporto: 15.000 monete con 2 cavalli, 25.000 con 4. Non può viaggiare per deserti, foreste, montagne e paludi, se non su strada.

Cavallo da guerra: è un cavallo grosso e pesante e può essere di grande utilità negli scontri. Il cavallo da guerra, infatti, può partecipare al combattimento usando i due zoccoli anteriori per attaccare sotto la guida del suo cavaliere (infliggendo con ognuno da 1 a 6 Punti Ferita).

Cavallo da sella: è normalmente la cavalcatura più veloci, ma non sono di alcun aiuto in combattimento ed inoltre non possono indossare bardature (armature per cavalli).

Cavallo da tiro: è un enorme e lento animale solitamente usato per arare i campi e svolgere altri lavori agricoli. I personaggi raramente vorranno cavalcarli a meno che non debbano trasportare una persona ferita

o una grande quantità di equipaggiamento.

Catapulta leggera: è una macchina da "assedio" per lanciare pece infuocata e rocce. Viene montata su di un piccolo carro che viene trascinato da cavalli. Ciò fa dimezzare il normale movimento. Le 1.000 monete di ingombro vengono divise equamente tra gli animali che la trasportano. Quando viene adoperata sulle navi, si adopera lo stesso valore di ingombro, ma la catapulta viene direttamente montata sull'imbarcazione. Le catapulte non possono essere usate contro bersagli in movimento. *Proiettile di pece* consiste in una grande palla di pece (a volte mista a ghiaia) caricata nell'arma e accesa appena prima che venga sparata. L'attacco effettuato non infligge danni normali. Dove colpisce, infligge 1d6 danni da fuoco in un'area di 3 metri x 3 metri; incendia tutti i bersagli infiammabili (come l'olio) che colpisce. Le strutture in legno possono essere danneggiate da attacchi di pece. I danni iniziano lentamente: invece di subire 1d6 danni, le strutture in legno ne subiscono solo 1. Ma le strutture in legno attaccate dal fuoco possono incendiarsi, provocando ulteriori danni. La probabilità che un edificio prenda fuoco è del 5% per punto di danno causato da ogni attacco di fuoco.

Chiodi di ferro: usati per inchiodare porte, tenendole così chiuse o aperte; o per attaccare delle corde.

Corda (lunga 15 m): questo tipo di corda per scalare, molto pesante e resistente, può sopportare il peso di 3 uomini completamente equipaggiati.

Erbe anti-licantropo: è un tipo di erba che, una volta essiccata, viene adoperata per scacciare i licantropi.

Fiaschetta d'olio per lanterna: viene trasportato in piccole bottigliette (fiaschette), spesso usate come proiettili. Si può anche spargerlo sul pavimento. In entrambi i casi, renderà il passaggio sdrucciolevole, ma non sarà veramente pericoloso fino a che non avrà preso fuoco. Una fiaschetta forma una pozza di 1 metro di diametro, che, se accesa, si consumerà in un turno. Bruciando infliggerà da 1 a 8 Punti Ferita (1d8) per round alle sue vittime, ogni creatura, cioè che tenti di attraversare la pozza di olio in fiamme. Se lanciato contro una creatura può mancarla (formando una pozza dove cade) o colpirla. Se la colpisce, scorrerà via in pochi round, se invece viene incendiato, la vittima subirà danni per un massimo di 2 round. Si può incendiare l'olio con qualsiasi tipo di fiamma, per es. una torcia. Quando si scaglia una torcia contro una creatura, bisogna eseguire un altro tiro per

colpire, ma non si deve usare la normale classe di armatura di quella creatura; si considera infatti che il bersaglio di ogni torcia lanciata abbia Classe Armatura 10, quindi si ignora la sua Classe Armatura reale (ma il tiro subisce lo stesso le normali modifiche per colpire). L'olio, come l'acqua santa, può essere usato sia come proiettile che nel combattimento corpo a corpo.

Galea da guerra: questa grande galea a due alberi è progettata per il combattimento; è spesso usata come nave di comando. La lunghezza è tra i 36 e i 45 m, la larghezza è tra i 6 e i 9 m e il pescaggio è tra i 120 e i 180 cm. *Capacità:* 60.000 mo più equipaggio. *Equipaggio standard:* 300 rematori, 30 marinai, 75 fanti di marina, 1 capitano. Questa nave ha sempre un rostro e un ponte sopra i rematori, ha due torri di legno leggero (prua e poppa), ciascuna di 3-6 metri quadrati, altezza tra i 4 e i 6 metri. Può essere equipaggiata con tre catapulte leggere.

Galea grande: questa nave è progettata per oceani e grandi laghi. La lunghezza è tra i 36 e i 45 m, la larghezza è tra i 4,5 e i 6 m e il pescaggio è di 90 cm. *Capacità:* 40.000 mo più equipaggio. *Equipaggio standard:* 180 rematori, 20 marinai, 50 fanti di marina 1 capitano. Ha un solo albero con vela quadra. Può avere un rostro (1/3 del costo aggiuntivo) e due catapulte leggere (prua e poppa).

Galea piccola: simile alla galea grande, questa nave è costruita per l'uso costiero e lacustre. La lunghezza è tra i 18 e i 30 m, la larghezza è tra i 3 e i 4,5 m e il pescaggio è tra i 60 e i 90 cm. *Capacità:* 20.000 mo più equipaggio. *Equipaggio standard:* 60 rematori, 10 marinai, 20 fanti di marina, 1 capitano. Questa nave può avere un rostro (1/3 del costo extra) e due catapulte leggere (prua e poppa).

Lanterna: illumina un cerchio del raggio di 9 m, bruciano una ampolla d'olio in 4 ore (24 turni). Può essere schermata contro il vento.

Martello (piccolo): utilissimo per piantare chiodi di ferro sulle pareti.

Mulo: i muli sono animali più economici e meno affascinanti dei cavalli, ma sono cavalcature e animali da soma molto durevoli e affidabili.

Nave lunga (longship): le navi lunghe sono imbarcazioni utilizzate principalmente dai popoli nordici e sono progettate per l'uso fluviale, oceanico o costiero. La lunghezza è tra i 18 e i 24 m, la larghezza è tra i 3 e i 5 m e il pescaggio è tra i 60 e i 90 cm. *Capacità:* 40.000 mo. *Equipaggio*



standard: 75 marinai (che fungono anche da rematori e fanti di marina), 1 capitano. Sono necessari sessanta rematori per la massima velocità.

Pertica: lunga 3 m e spessa 5 cm. Utilissima per “saggiare” mucchi di rifiuti, vasche ecc.

Pioli e mazzuolo: tre grossi pioli di legno ed una mazza. Utilissimi per uccidere i vampiri.

Rampino: è un grosso uncino da arrembaggio con 3 o 4 ganci, fatto di ferro appositamente rinforzato.

Razioni speciali: cibo conservato sufficiente a sfamare una persona per una settimana.

Razioni standard: cibo non conservato sufficiente a sfamare una persona per una settimana. Può essere lanciato contro il mostro per ritardare l'inseguimento.

Sacca da sella: è un lungo sacco di cuoio, a due tasche. Viene poggiato sopra la sella, in modo che una tasca stia da una parte e l'altra dalla parte opposta.

Sacco grande: è una borsa di tela, di cuoio o di tessuto, di solito di 60 x 120 cm.

Sacco piccolo: simile al sacco grande ma di 30x60 cm.

Scatola dell'acciarino: esca, acciarino e pietra focaia (l'esca è costituita di trucioli di legno e pagliuzze dissecate). Per usarlo tirate 1d6. Se il risultato è 1 o 2 il fuoco si è acceso. Si può tentare una sola volta per round.

Scialuppa di salvataggio: questa imbarcazione può trasportare fino a dieci persone. È progettata per la sopravvivenza e ognuna ha un albero pieghevole. La lunghezza è 6 m, la larghezza è tra 1,2 e 1,5 m e il pescaggio è tra i 30 e i 60 cm. **Capacità:** 15.000 mo. A bordo dell'imbarcazione sono immagazzinate razioni speciali per una settimana per dieci persone. Le navi piccole di solito trasportano una o due scialuppe di salvataggio; le navi grandi ne trasportano tre o quattro. Le scialuppe di salvataggio non sono incluse nel costo indicato delle navi. Una scialuppa di salvataggio imbarcata su un'altra nave ha un ingombro di 5.000 mo (che vanno detratti dalla capacità della nave).

Sella e briglie: fatti in cuoio e legno, con rinforzi metallici, e correddati di morsi, sottopancia ecc.

Simbolo sacro: è un segno o un simbolo religioso di un chierico. Viene adoperato per scacciare i non morti.

Specchio d'acciaio formato tascabile: usato per guardare dietro gli angoli senza pericolo, o per difendersi dagli attacchi

mortiferi costituiti da “sguardi” (medusa). Quando un personaggio adopera uno specchio per guardare un nemico, si applica una penalità di -2 ai suoi tiri per colpire ed il personaggio non può utilizzare lo scudo. Perché lo specchio possa essere adoperato la zona deve essere, ovviamente, illuminata.

Torcia: illumina una zona di 9 m di raggio. Brucia per un'ora (sei turni).

Trasporto truppe: di dimensioni identiche al veliero grande, questa nave è progettata per il trasporto di persone. **Capacità:** il doppio del veliero grande, calcolata per uomini e cavalli. Questa nave ha spesso modifiche speciali. Ad esempio, i trasporti truppe progettati per trasportare la cavalleria avranno un portello tagliato sul lato per caricare cavalli o altri animali.

Veliero grande: è una nave a tre alberi con uno o più ponti. La lunghezza è tra i 30 e i 45 m, la larghezza è tra i 7,5 e i 9 m e il pescaggio è tra i 3 e i 6 m. **Capacità:** 300.000 mo più equipaggio. **Equipaggio standard:** 20 marinai, 1 capitano. La prua e la poppa sono “castelli” rialzati per un migliore campo di tiro, e può avere due catapulte leggere.

Veliero piccolo: molto simile al veliero grande, il veliero piccolo ha un solo albero. La lunghezza è tra i 18 e i 24 m, la larghezza è tra i 6 e i 9 m e il pescaggio è tra un 1,5 e 2,4 m. **Capacità:** 100.000 mo più equipaggio. **Equipaggio standard:** 10 marinai, 1 capitano.

Zaino: viene adoperato per trasportare l'equipaggiamento sulle spalle. Essendo legato sulla schiena del personaggio gli permette di avere le mani libere.

Zattera: si tratta di una scomoda piattaforma o chiatta galleggiante, mossa da pali o dalla corrente naturale, e spesso dotata di un rozzo remo di governo. Dimensione massima 9 m x 12 m. **Capacità:** 10.000 mo per ogni 9 metri quadrati. La zattera può avere bordi rialzati e una tenda o una capanna di legno per ripararsi. Spesso viene smantellata e venduta per il valore del legno (1/4 del prezzo) una volta che il carico raggiunge un porto a valle. Può essere trovata come traghettò all'attraversamento di un fiume. I personaggi possono costruire le proprie zattere se il legno è disponibile: questo richiede 1d3 giorni per 9 metri quadrati (dimensione massima 54 metri quadrati). **Capacità:** 5.000 mo per ogni 9 metri quadrati.

DESCRIZIONE DELLE ARMI

La maggior parte dei personaggi vorrà portare con sé una o più armi affidabili. La tabella delle armi mostra le armi disponibili nel gioco di D&D. Alcune di queste armi hanno effetti speciali che sono descritti in nota. Alcune delle armi nella tabella saranno molto simili tra loro. Ma queste armi spesso mostrano differenze sostanziali se si utilizzano anche le regole opzionali di padronanza delle armi descritte nel prossimo capitolo.

Quando scegliete le armi di un personaggio, pensate attentamente e decidete in base alle sue attitudini. Tenete in considerazione le restrizioni standard delle armi. Gli halfling devono generalmente trovare anni di dimensione più piccola e solo il DM può decidere sulla loro disponibilità.

In ogni categoria ci sono armi che infliggono molti danni. Un danno leggero è normalmente accompagnato da benefici speciali.

Quando trovate un'arma adatta, esamineate le altre nella categoria che offrono danni o effetti speciali comparabili e considerate il potenziale dell'arma (derivato da un ulteriore addestramento). Scegliete bene le vostre armi, perché non potranno più essere cambiate.

Armi da tiro

Acqua santa: l'acqua santa danneggia solo i non morti e le creature malvagie incantate.

Arco corto: questo arco è simile all'arco lungo, ma è più piccolo e non è in grado di scoccare frecce così lontano. Anch'essa è un'arma a due mani, ma può essere usata da personaggi halfling e piccole razze come i goblin.

Arco lungo: questo è un pezzo di legno curvato, con una corda tesa che lo tiene in quella posizione; è usato per lanciare frecce.

Balestra leggera: è simile ad un normale arco, ma viene tenuta orizzontalmente e il suo dardo viene lanciato premendo un grilletto, che fa scattare la corda in tensione, richiede due mani per essere caricata, ma solo una per sparare.

Balestra pesante: è molto simile alle balestre leggere e scaglia gli stessi proiettili (dardi). Le balestre leggere, però, sono fatte interamente di legno, mentre quelle pesanti sono rinforzate da supporti metallici, e ciò ne incrementa la potenza, facendone aumentare la gittata utile e la potenzialità offensiva. In ogni caso, è più pesante, deve essere usata con entrambe le mani ed ha una cadenza di tiro ridotta. Occorre più tempo e più forza per ricaricarla e quindi i personaggi con forza maggiore o uguale a 18 possono sparare un colpo per



round, mentre quelli con forza minore, un colpo ogni 2 round.

Bolas: si tratta di una corda appesantita con palle alle estremità. Viene girata vorticosalemente e scagliata contro la vittima. Di per sé provoca ferite irrisorie (1 o 2 PF), ma può *bloccare*, *rallentare* o *ritardare* la vittima. Se il tiro per colpire è 20 (senza tener conto di alcuna modifica), la vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro raggio della morte o viene immediatamente paralizzata e muore strangolata dalla corda nel giro di 3-18 (3d6) round, se nessuno accorre a liberarla. Se liberata, resta comunque paralizzata per 2-12 round. Se il tiro per colpire ha successo, ma il risultato non è 20, la vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro raggio della morte, usufruendo degli eventuali bonus (vedi tabella). Se il tiro ha successo, l'attacco non ha effetto oltre i normali danni. Se il tiro fallisce, gli esiti sono in relazione alle dimensioni della vittima (vedi tabella). Un ulteriore Tiro Salvezza deve essere effettuato in ogni fase di combattimento corpo a corpo nei round successivi, finché uno dei tiri abbia successo. Ciò indica che la vittima è riuscita a districarsi dalle bolas.

Le bolas sono scomode da portare e possono ingarbugliarsi. Per ogni bolas addizionale trasportata, l'ingombro viene triplicato: prima bolas = 5 mo, seconda bolas = 15 mo, terza bolas = 45 mo, ecc.

Cerbottana: è un tubo, lungo dai 15 cm ai 3 m. Per usarla si immette nel tubo un dardo o un altro proiettile, si prende la mira e si soffia con forza. La pressione dell'aria provoca la partenza del dardo, in direzione del bersaglio. I dardi possono anche essere di per sé innocui, ma di solito sono avvelenati. La vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro veleno o subisce gli effetti della sostanza. Le dimensioni della vittima possono essere causa di un bonus (vedi la tabella).

Fionda: è una lunga striscia di corda o una cinghia di pelle con una piccola sacca nel mezzo. L'utilizzatore inserisce un "proiettile" di pietra o di metallo nella sacca, tiene la fionda per le estremità, la fa roteare per aumentare la velocità; quindi, rilascia una estremità della cinghia per lanciare il proiettile contro il suo bersaglio. La fionda può essere usata dai chierici.

Olio infuocato: infligge 1-8 punti danno per ogni round in cui il bersaglio si trova nel fuoco. L'olio tirato brucia solo per 2 round.

Pietra: si tratta di un sasso della di-



mensione di un pugno. Quando si tira un oggetto che causa un danno per l'impatto consideratelo come una pietra. I modificatori della Forza si applicano ai tiri per colpire e ai danni.

Rete: è costituita da una maglia di corde e di funi. Quelle più piccole (fino a 3 m quadrati) sono comunemente usate nella caccia e nelle avventure. Può essere usata come arma da tiro o per il corpo a corpo. L'ingombro varia con le dimensioni. La

rete non infligge danni alla vittima, ma può bloccarla, rallentarla o ritardarne i movimenti.

Deve essere effettuato un normale tiro per colpire. Se ha successo, la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte per non subire gli effetti addizionali riportati nella sezione *Effetti speciali*, con la possibilità di beneficiare di un bonus (vedi tabella). Se il Tiro Salvezza ha successo, la vittima ha evitato la rete,



altrimenti l'esito dipende dalle dimensioni della vittima (vedi tabella). Un nuovo Tiro Salvezza deve essere effettuato in ogni fase di combattimento corpo a corpo dei successivi round, finché uno di essi abbia successo, cioè finché la vittima non si è liberata dalla rete rendendola inutile.

Le reti magiche possono essere danneggiate solo con fuoco e acido. Le vittime bloccate possono liberarsene, ma non distruggerle.

Le reti sono disponibili in varie dimensioni; se il bersaglio è troppo grande per la rete, ottiene un bonus sui tiri salvezza per evitare la cattura. Usando il diagramma seguente, determinate di quante unità la vittima è più grande della rete. Per ogni unità, la vittima guadagna un bonus di +4. Un tiro uguale a 1 è sempre un fallimento, a meno che il bonus non sia almeno di 20.

Le reti 1,2 m x 1,2 m o più piccole possono essere usate con una mano; le altre con due.

Dimensione della vittima	Dimensione della Rete
Molto piccola (fino a 0,5 m)	0,6 m x 0,6 m
Piccola (fino a 1 m)	1,2 m x 1,2 m
Media (fino a 2 m)	2 m x 2 m
Grande (fino a 3 m)	2,7 m x 2,7 m
Molto grande (fino a 4,5 m)	3,6 m x 3,6 m
Enorme (fino a 6 m)	4,8 m x 4,8 m
Gigantesca (fino a 9 m)	7,5 m x 7,5 m

Armi da mischia e da lancio

Accetta: è una piccola lama da taglio (di solito con una sola lama) fissata a un piccolo manico di legno (30-60 cm). È un'arma a una mano e può essere lanciata.

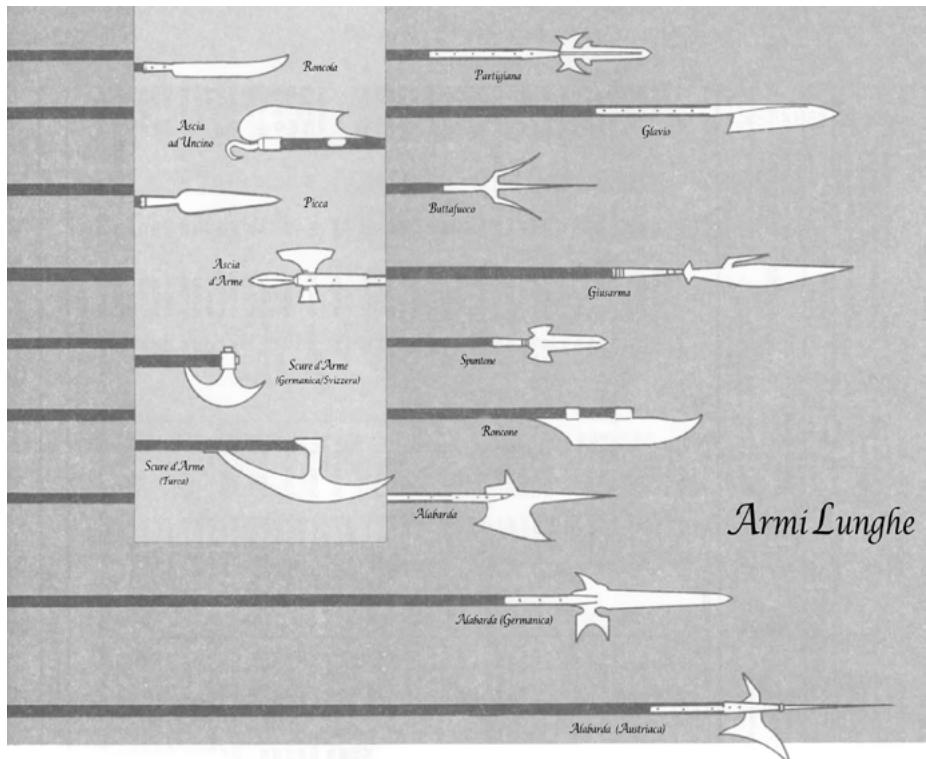
Alabarda: è un'arma lunga da punta e da taglio con una punta lanceolata e sotto affiancata a una scure da un lato e una punta dall'altro.

Ascia da battaglia: è una grande testa tagliente a una o due lame fissata su un lungo manico di legno (90-150 cm). Questa è un'arma a due mani; chi impugna l'arma non può usare uno scudo e perde sempre l'iniziativa individuale contro i personaggi che non usano un'arma a due mani. Halfling e piccoli non umani come i goblin non possono usare quest'arma.

Ascia Lunga a due mani: è un'arma da taglio costituita da una scure montata su un'asta di varia lunghezza (1-3 metri).

Bastone a due mani: un bastone spesso 5 cm e lungo da 1 a 2 m che può essere usato da tutte le classi.

Clava (torcia): una torcia è una clava in-



fuocata; quindi, la padronanza della clava corrisponde alla padronanza della torcia. Tuttavia, una creatura inesperta con una torcia non dimezza il danno, ma infligge sempre 1-4 punti.

Frusta: è una striscia di cuoio intrecciato, lunga da 1,5 a 9 m, con un'impugnatura. È un'arma da corpo a corpo e può essere usata sia per infliggere danni (1 o 2 PF) che per bloccare la vittima. Qualsiasi sia la scelta, il tiro per colpire è quello normale. Se il colpo va a segno, la frusta infligge 1 o 2 PF, oppure (se c'è stato il tentativo di bloccaggio) obbliga la vittima ad effettuare un Tiro Salvezza contro raggio della morte, con la possibilità di beneficiare di un bonus (vedi tabella).

Giavelotto: quest'arma è costituita da una punta di metallo in cima a un'asta lunga e leggera (120-180 cm). I personaggi possono lanciarlo contro bersagli o usarlo nel combattimento corpo a corpo; nel corpo a corpo, possono usarlo con una mano, mantenendo l'altra mano libera per uno scudo o un'arma.

Gli halfling e le razze piccole come i goblin possono usare quest'arma.

Lancia da fante: la lancia è costituita da una testa a punta attaccata a un'estremità di un palo medio-lungo (1,8 m - 2,4 m).

Guerrieri, nani, elfi e mistici possono usare la manovra per preparare la lancia contro una carica.

Lancia da cavaliere: questa lancia può essere usata solo quando si cavalca una creatura. Quest'arma infligge un danno doppio se

colpisce dopo una carica di almeno 20 metri. Al grado di padronanza base, non si può usare uno scudo con questa lancia. È possibile utilizzare gli attacchi multipli solo se ogni attacco viene condotto contro un nemico diverso.

Una lancia da cavaliere può essere usata per ottenere un bonus difensivo, tuttavia, quando usata per questo scopo, infligge solo la metà dei danni. Una lancia usata cavalcando una creatura alata è fissata alla sella e non può essere usata per la difesa.

Manganello: è un sacchetto di cuoio, lungo dai 10 ai 12 cm, riempito di sabbia o di metallo, attaccato ad una cinghietta. Viene spesso usato per colpire alla testa o al collo. Di per sé, provoca pochi danni (1 o 2 PF) ma può stordire o far perdere i sensi alla vittima. Chi ne fa uso, può colpire la vittima alla testa se (a discrezione del DM) è in grado di raggiungerla. Se la vittima è più alta dell'aggressore, il manganello infligge solo i pochi danni suddetti, ma offre la possibilità di mandare al tappeto alcune creature. Se il bersaglio è il collo o la testa della vittima, e vi riesce di colpirla (con la normale Classe Armatura), la vittima deve effettuare con successo un Tiro Salvezza contro raggio della morte (cui può essere applicato un bonus, vedi tabella) o subire gli ulteriori effetti, a seconda dei suoi dadi vita (vedi tabella).

Martello da guerra: quest'arma consiste in un'ampia testa di martello - a volte con due estremità per colpire invece di una sola -, su un'asta di legno di media lunghezza (circa 9 metri).



Martello da lancio: si tratta di un piccolo martello che può sferrare colpi o essere lanciato.

Mazza: questa è una pesante testa per colpire attaccata a un'asta di legno di lunghezza corta o media.

Picca: è un'arma da punta costituita da un'asta molto lunga (da 3 a 5 metri) che termina con una punta aguzza di ferro.

Pugnale: questa è una piccola lama con un'impugnatura a una mano. Può essere usata nel combattimento in mischia o lanciato. Alcune varietà costose sono realizzate in argento per essere usate contro certe creature magiche.

Rete: vedi rete tra le armi da tiro.

Scudo appuntito: è uno scudo circolare bloccato al braccio invece che tenuto in mano. Una singola punta parte dal centro. Questo scudo è molto resistente e non si romperà.

Scudo dentato: questo grande scudo può avere da una a quattro lame corte alle estremità ed eventualmente una punta al centro. A causa della sua dimensione richiede due mani e non può essere usato con un'altra arma.

Scudo laminato: questo è un piccolo scudo dotato di una o due lame che escono dai lati.

Scudo lanceolato: questo scudo ha una o due lame di spada o lancia che escono di lati (se rotondo) o dalle estremità (se oblungo).

Spada: questa è la classica arma del fantasy. Consiste in un'elsa (impugnatura) a una mano attaccata a una lunga lama da taglio o da punta; l'arma è di solito tra 75 cm e 105 cm di lunghezza.

Spada "bastarda": quest'arma popolare è simile ad una spada normale, ma l'impugnatura è particolarmente lunga. Può essere maneggiata con una o due mani. A causa delle dimensioni non eccessivamente ingombranti, l'uso di tale arma non provoca la perdita dell'iniziativa, a differenza delle altre armi a due mani. Però come le altre armi a due mani, impedisce di usare lo scudo.

Spada Corta: è molto simile alla spada normale (sotto) ma più piccola; di solito è lunga tra i 60 cm e i 75 cm. Halfling e non umani piccoli come i goblin possono usare quest'arma.

Spadone a due mani: è il tipo di spada più grande. È simile alla spada normale ma di solito è lunga da 135 cm a 195 cm.

Questa spada è un'arma a due mani; chi impugna l'arma non può usare uno scudo e perde sempre l'iniziativa individuale contro i personaggi che non usano un'arma a due mani. Halfling e piccoli non umani come i

goblin non possono usare quest'arma.

Tridente: è una lancia con tre punte uncinate, adatta ad essere usata sott'acqua. Tutti gli esseri particolarmente piccoli (lunghi 30 cm o meno, come i pesci normali), se colpiti da un tridente, restano conficcati negli uncini.

borata leggermente ondulata. Usate i punteggi della lancia; quest'arma, tuttavia, non può essere lanciata. Usate i punteggi di parata dell'alabarda. Lo spuntone infligge danno doppio come un pugnale e può essere usato contro una carica.

Altre armi lunghe utilizzabili:

Ascia uncinata: quest'arma è costituita da una lunga e pesante ascia a lama singola con un uncino sul retro. Usate tutte le regole dell'alabarda; quest'arma, tuttavia, se usata agli ultimi due gradi di padronanza, può anche stordire.

Bardiche: quest'arma ha una scure pesante dotata di una lunga punta protrudente. Usate i punteggi dell'alabarda, anche se quest'arma offre le abilità di parata della picca. La bardiche può essere usata contro una carica.

Gisarme: quest'arma assomiglia a una ronca con una punta sottile sul retro della lama che curva in avanti. Usate i punteggi di attacco e parata della picca. Inoltre, la gisarme offre l'abilità di aggancio.

Glaive: quest'arma ha una lama simile a quella di un coltello. Usate i punteggi di attacco e parata dell'ascia lunga. La glaive infligge un danno doppio come il pugnale e offre l'abilità di aggancio.

Mannaia: la mannaia è dotata di una grossa lama pesante. Usate i punteggi dell'ascia lunga con un +2 ai danni e i punteggi di parata dell'alabarda. La mannaia può infliggere un danno doppio come il pugnale.

Partigiana: quest'arma ha una punta di lancia con due uncini alla base. Usate tutte le regole della picca. La partigiana può anche disarmare ed essere usata contro una carica.

Ranseur: quest'arma ha una punta corta e affilata affiancata da due lame curve alla base. Usate i punteggi di attacco e parata dell'alabarda. Il ranseur può anche essere usato per disarmare, se usato al grado abile o superiore, e può essere usato contro una carica.

Ronca: un'arma leggera con una lunga lama sottile simile a una falce. Usate i punteggi di attacco e parata dell'ascia lunga. Inoltre, la ronca offre l'abilità di aggancio dell'alabarda.

Spetum: lo spetum ha una lunga punta con due lame curve affilate che formano una specie di tridente. Usate i punteggi di attacco e parata della picca. Lo spetum può anche essere usato per disarmare se usato a livello abile o superiore. Quest'arma può essere usata contro una carica.

Spuntone: lo spuntone ha una lama ela-



Effetti speciali delle armi

I seguenti oggetti sono facoltativi. Sarà il DM a stabilire quali di essi (e se) siano disponibili. Le armi comprendono nuove opzioni di combattimento e numerosi effetti speciali. Tutte le classi di personaggi, eccettuati i ladri, in grado di usare le spade normali possono servirsi di: Spada bastarda, Balestra pesante, Bolas, Manganello, Tridente e Rete,

Nota: le armi elencate per i personaggi sono disponibili anche per i mostri umanoidi!

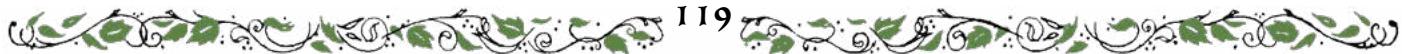
Bloccaggio: la vittima non può attaccare, pronunciare incantesimi, né muoversi, fin quando non effettua con successo un tiro salvezza.

Knockout: la vittima cade priva di sensi e resta svenuta per 1-100 (d%) round.

Morte: la vittima è ridotta immediatamente a 0 Punti Ferita e muore.

Paralisi: la vittima è inerme per 1-6 turni (come la normale paralisi).

Percentuale dei Punti Ferita: la vitti-





Effetti Speciali delle armi

Livello o DV del bersaglio	Bonus al TS	Cerbottana	Rete	Manganello			Bolas o Frusta		
				Base/Aibile	Esperto/Avanzato	Master	Base/Aibile	Esperto/Avanzato	Master
Fino a 1	0	morte	bloccaggio	knockout	knockout	knockout	bloccaggio	bloccaggio	bloccaggio
da 1+ a 3	+1	75% + paralisi	bloccaggio	knockout	knockout	knockout	bloccaggio	bloccaggio	bloccaggio
da 3+ a 6	+2	50% + paralisi	rallentamento	stordimento	knockout	knockout	rallentamento	bloccaggio	bloccaggio
da 6+ a 9	+3	50%	rallentamento	stordimento	stordimento	knockout	rallentamento	rallentamento	bloccaggio
da 9+ a 12	+4	25%	ritardo	ritardo	stordimento	stordimento	ritardo	rallentamento	rallentamento
da 12+ a 16	+5	25%	ritardo	ritardo	ritardo	ritardo	ritardo	ritardo	rallentamento
+ di 16	+5	10%	ritardo	ritardo	ritardo	ritardo	ritardo	ritardo	rallentamento

ma perde la percentuale di punti indicata (calcolata sui suoi punti complessivi). Se si tratta di un personaggio già ferito può anche morire.

Rallentamento: la vittima viene rallentata ed i suoi movimenti ed attacchi avvengono a velocità dimezzata. Non può pronunciare incantesimi.

Ritardo: la vittima perde l'iniziativa nel round successivo.

Stordimento: finché non effettua un Tiro Salvezza favorevole, la vittima non può pronunciare incantesimi, né attaccare e la sua velocità di movimento è ridotta ad 1/3 del normale. Può tentare un nuovo tiro salvezza in ogni round, al termine della fase di combattimento corpo a corpo. Finché resta a terra stordito tutti i suoi tiri salvezza subiscono una penalità di -2 e la CA aumenta di +2.

DESCRIZIONE DELLE ARMATURE

Tutti i guerrieri, i chierici, i nani, gli elfi e gli halfling possono usare qualsiasi tipo di armatura descritto di seguito. Ladri e druidi possono utilizzare i tipi di armature contrassegnati con le lettere p e q nella tabella delle Armature a pagina 113. I maghi e i mistici non possono usare nessuno di questi tipi di armature.

Ogni tipo di armatura costituisce un set completo. Il giocatore può presumere che il suo personaggio, come parte del set di armature, abbia il tipo di copricapo appropriato all'armatura (ad esempio, da un robusto berretto di cuoio a un elmo interamente in metallo). Il giocatore può immaginare altri componenti di armatura appropriati a sua scelta, guanti, avambracci, schinieri, ecc. poiché questi componenti non influenzano il gioco o la Classe Armatura.

Armatura di cuoio: quest'armatura è realizzata in cuoio resistente, normalmente bollito per una maggiore robustezza.

Armatura a scaglie: questa armatura consiste in un'armatura di cuoio leggero completamente ricoperta da scaglie di metallo sovrapposte, cucite o rivettate sul cuoio.

Armatura completa: questa armatura ricopre interamente il cavaliere che la indossa. Le giunzioni sono fatte di maglia ad anelli metallici per consentire il movimento. È spesso chiamata *Armatura a piastre completa* (che è diversa dalla corazza di piastre), armatura gotica o armatura da giostra.

Vantaggi: l'armatura da sola conferisce Classe Armatura 0.

Può essere utilizzato con uno scudo per la classe armatura -1.

L'armatura completa riduce il danno inflitto dalla maggior parte degli effetti ad area (fuoco, freddo, gas, acido), comprese le armi a soffio. Il danno base è ridotto di 1 punto per dado di danno e chi la indossa ottiene un bonus di +2 al tiro salvezza applicabile. Il danno base minimo è sempre di almeno 1 punto per dado.

Ad esempio, il danno del soffio di un drago rosso piccolo (DV 10, 57 Punti Ferita) viene ridotto di 1 punto per dado di danno (-10) a 47; il combattente in armatura completa può effettuare il consueto tiro salvezza, ma con un bonus di +2, per subire la metà dei danni (24 punti).

L'armatura completa magica può ridurre ulteriormente tale danno, di 1 punto per dado di danno per ogni due punti di bonus di incantamento (arrotondati per difetto).

Se un combattente in armatura è in sella e ha l'assistenza di uno scudiero (o un compagno), gli svantaggi di ingombro, movimento lento e sorpresa possono essere ridotti al minimo.

Svantaggi: l'armatura completa è ingombrante e costosa.

Il suo ingombro è di 750 mo. Deve essere fatta apposta su misura per chi la indossa, per adattarsi esattamente; il costo è di 250 mo. Le forme magiche sono proporzionalmente più preziose, con un valore medio superiore del 50% rispetto a una corazza di piastre di identico incantamento.

L'armatura completa è scomoda in alcune situazioni, specialmente quando ci si alza da una posizione prona o si monta su di una cavalcatura. Senza l'aiuto di uno

scudiero, la possibilità di successo è di 1 su 6 per round mentre la presenza di uno scudiero garantirà un successo automatico.

L'armatura completa è rumorosa e lenta. I suoi scricchii e rumori comuni possono essere uditi fino a 36 metri di distanza e annullano le possibilità di sorpresa.

La velocità di movimento di chi lo indossa è di 9 metri (3 m).

La maggior parte dei combattenti preferisce usare l'armatura completa solo quando combatte a cavallo.

Ci vogliono due turni completi per indossare l'armatura ed un turno completo per toglierla.

L'armatura completa non fornisce alcuna protezione aggiuntiva contro gli attacchi con lo sguardo (come quelli di una medusa) o l'elettricità (come il soffio fulmineo di un drago blu).

Chi la indossa ha una penalità di -5 quando usa qualsiasi arma da tiro diverso da una baletstra.

Se da solo, chi la indossa subisce una penalità di -1 per essere sorpreso. In altre parole, un combattente con tale armatura che tira per la sorpresa potrebbe ottenere un 3, che indica nessuna sorpresa, ma la penalità applicata ridurrà il risultato a un 2, con il risultato che il combattente viene sorpreso.

Bardatura per cavalli: armatura per cavalli, fatta di cuoio e di piastre di metallo. Quando il cavallo la indossa la sua CA è uguale a 5.

Corazza a bande orizzontali: questa è un'armatura di cuoio pesante con strisce o protuberanze di metallo incastonate nel cuoio.

Corazza di piastre: consiste in numerose piastre metalliche collegate tra loro da anelli di metallo; è molto simile alla cotta di maglia descritta sotto, tranne per il fatto che ha grandi piastre metalliche sagomate che la rinforzano.

Cotta di maglia: questa è una camicia a grandezza naturale, che spesso include un cappuccio e talvolta include pantaloni interni, fatta di anelli di metallo intrecciati.



Tabella dei tiri per colpire dei personaggi

Classe e Livello				Classe Armatura del bersaglio																				
Mago	Chierico	Drago	Guerriero	Semi Umani	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
		Uomo Comune			2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1-5	1-4	1-3			2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
6-10	5-8	4-6			2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
11-15	9-12	7-9	A		*0	1	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
			B		*1	*0	1	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
16-20	13-16	10-12	C		*2	*1	*0	1	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
			D		*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
21-25	17-20	13-15	E		*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
			F		*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
26-30	21-24	16-18	G		*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	
			H		*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	
31-35	25-28	19-21	I		*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	3	4	5	6	7	
			J		*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	3	4	5	6	
36	29-32	22-24	K		*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	3	4	5	
			L		*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	3	4	
33-35	25-27	M			*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	3	
36	28-30				*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	2	2	
					*12	*11	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	2	2	
					*14	*13	*12	*11	*10	*10	*10	*10	*9	*8	*7	*6	*5	*4	*3	*2	*1	*0	1	

Tabella dei tiri per colpire dei personaggi

Classe e Livello				Classe Armatura del bersaglio																				
Mago	Chierico	Drago	Guerriero	Semi Umani	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10	-11	-12	-13	-14	-15	-16	-17	-18	-19	-20
		Uomo Comune			20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31	32
1-5	1-4	1-3			20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30	30	31
6-10	5-8	4-6			18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30	30	30
11-15	9-12	7-9	A		16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
			B		15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
16-20	13-16	10-12	C		14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	29
			D		13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	28
21-25	17-20	13-15	E		12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	27
			F		11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	26
26-30	21-24	16-18	G		10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	25	25
			H		9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	21	22	23	24	24
31-35	25-28	19-21	I		8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
			J		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
36	29-32	22-24	K		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
			L		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
33-35	25-27	M			4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
36	28-30				2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
					2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
					2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	17

*Manca solo con un 1 senza modifiche. Aggiungete al totale dei danni il punteggio indicato.

Nota: 1 Benché 20 sia il tiro non modificato massimo, i bonus possono portare ad un totale di 21 o più.

Nota: 2 CA peggiori di 9 sono possibili a causa di penalità magiche a sulla destrezza.

Numeri non compresi nella Tabella

I tiri per colpire riguardano personaggi con CA compresa tra 19 e -20, ma questi valori non rappresentano limiti assoluti.

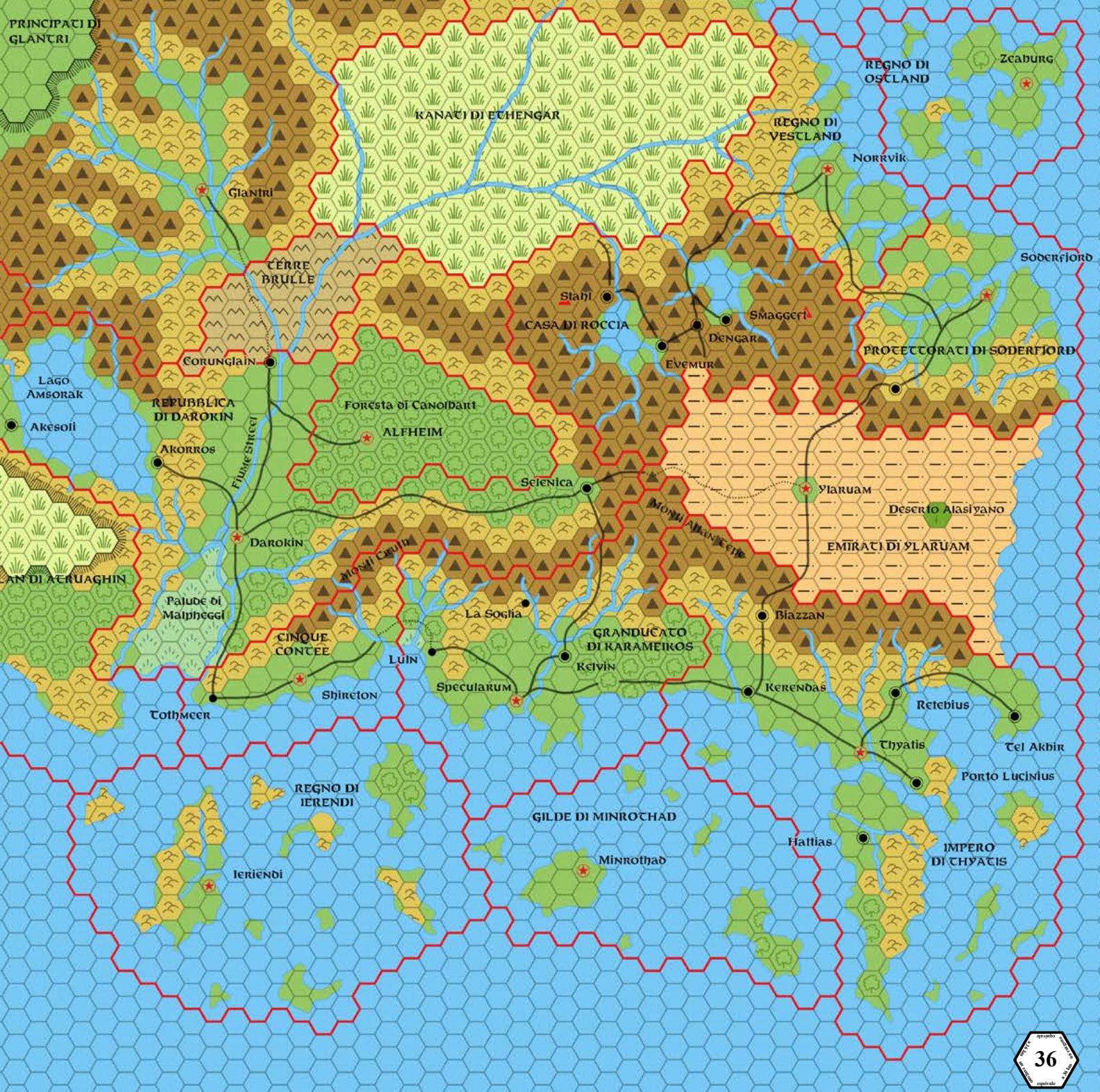
Procedendo verso sinistra, il numero 2 si ripete cinque volte, dopo di che comincia a diminuire normalmente. Invece di utilizzare i numeri negativi, ogni numero uguale o inferiore a zero ha un asterisco, a indicare che il danno aggiuntivo viene inflitto da questi colpi. Si noti che un 1, non modificato, è sempre un colpo a vuoto.

Danno aggiuntivo (opzionale)

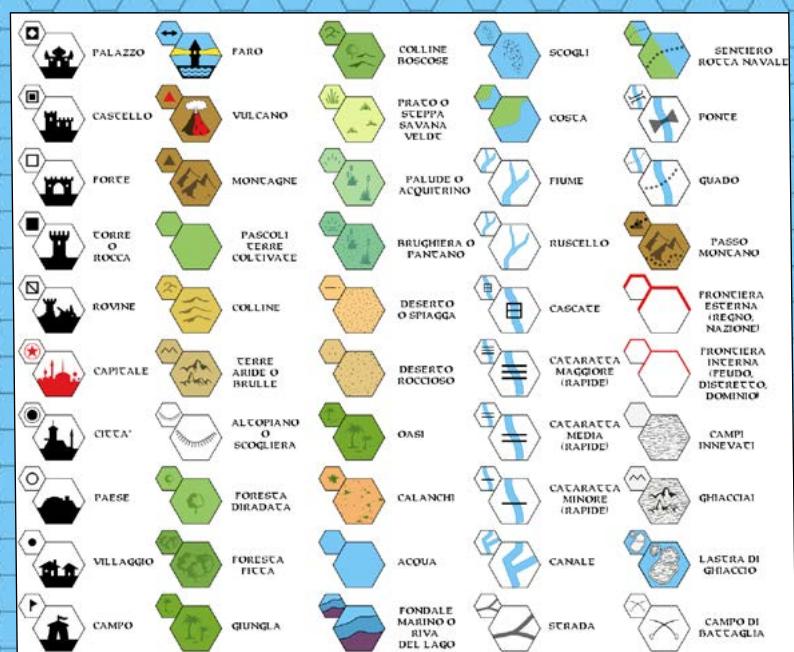
Quando il numero necessario per colpire è uguale o inferiore a zero, esso è seguito da un asterisco. Questo indica che l'attacco va sempre a segno, tranne che su tiri non modificati uguali a 1, e che viene inflitto un danno aggiuntivo uguale al numero dopo l'asterisco. Se questa regola non viene utilizzata, tutti i risultati di 1 e quelli con asterisco sulla tabella vengono trattati come 2.

Modifiche dei tiri per colpire o delle Classi Armature

Tutte le modifiche alle abilità di attacco devono essere applicate ai tiri per colpire dell'attaccante, mentre gli effetti difensivi modificano la Classe Armatura del bersaglio. Forza, Destrezza, magia, distanza dal bersaglio e altri fattori possono influenzare il tiro per colpire. Armatura, protezione, magia, ecc. modificano la Classe Armatura del bersaglio. Se una modifica può essere applicata in entrambi i modi, la si applichi alla Classe Armatura.



36
spazio minimo
equivale





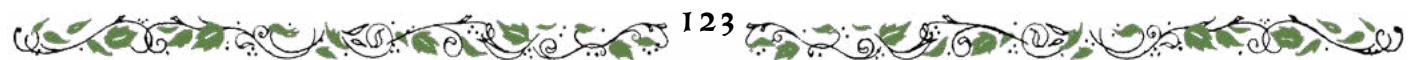
Expert



Expert



Manuale del Giocatore





Prefazione

Hai visto brillare nelle tue mani gemme, monete e gioielli iridescenti alla luce delle torce. Hai rubato spade incantate da sepolcri millenari. Hai incontrato i mostri più terribili e bizzarri e li hai sconfitti e nel corso delle tue avventure hai stretto legami di amicizia insperati con esseri fantastici.

Sei un avventuriero. Dopo ogni spedizione nei dungeon sei ritornato a vedere la luce ed hai ripreso il cammino verso la tua casa. Però che cosa sai delle verdi praterie e dei campi di grano dorati dal sole e delle terre che si stendono al di là di essi? Che cosa conosci della tua città e dei territori circostanti? Che cosa, nobile viaggiatore, che cosa conosci del mondo?

Attento! Il mondo intorno a te pian piano diventa reale. Mille e mille dettagli attendono di essere scoperti, in luoghi vicini e lontani. La tua piccola, tranquilla città natale, la città del lago, è solo un inizio: ed è forte il richiamo che esercita su di te la mitica capitale del granducato: Specularum, che sorge a sud sulle rive del mare. Là potrai visitare la piazza del mercato ed ascoltare le storie di terre lontane dalla viva voce dei mercanti e dei carovanieri. Costruisci una zattera per discendere la corrente del fiume, oppure incamminati per un sentiero al di là delle colline degli gnomi: l'avventura è lì che ti aspetta!

Accumula conoscenze, ricchezze e potere! Costruisci il tuo castello ed attira verso di te fedelissimi seguaci e diventerai il potente signore di un ricco dominio.

Tutto ciò ti attende nel futuro ed è solo l'inizio...

I cavalli sono pronti; il chiarore dell'alba ha oramai spezzato le tenebre della notte. In che direzione ti metterai in viaggio?

Frank Mentzer
Maggio 1983



Nuove possibilità per i giocatori

Ogni personaggio che aumenti il proprio potere e diventi sufficientemente ricco può costruirsi un castello ed attrarre turbe di seguaci. Così il vostro personaggio ha la possibilità di diventare il "signore" della zona. Facendo della fortezza la sua base di partenza, il personaggio può cercare di controllare zone sempre più vaste, portando la civiltà nelle aree ancora selvagge. Potete scoprire gli aspetti più divertenti che si nascondono nell'interpretazione del ruolo di un signore medievale: dal regolare gli affari di tutti i giorni, nell'affrontare i mostri erranti e persino gli attacchi di altri personaggi (sia personaggi giocanti (PG) sia personaggi non giocanti (PNG)). I vostri personaggi possono continuare a viaggiare, vagando di terra in terra alla ricerca di avventure sempre più eccitanti. E nei "Dungeon" ci sono sempre nuovi mostri e tesori che vi aspettano. I padroni dei castelli possono invitarvi a splendidi banchetti e lì ascolterete storie e leggende di grandi pericoli e favolosi tesori. Ma attenzione! Alcuni possono anche non vedere di buon occhio il vostro arrivo...

Qualunque sia la strada che sceglierete, scoprirete l'eccitazione e l'intrigo che si incontrano tutte le volte che si entra nel gran-

de mondo delle terre selvagge. Ovunque il corso degli eventi segue lo scorrere del tempo ed alcuni di questi eventi possono ripercuotersi sui vostri personaggi (le guerre, la politica, persino il mutare delle condizioni atmosferiche). Ed a loro volta, i personaggi possono condizionare il corso degli eventi. Molte storie diverse possono aver luogo e svilupparsi contemporaneamente (come in un grande romanzo "fantasy").

Spetterà al DM prendere in debita considerazione le grandi correnti della storia delle nazioni e combinarle in un insieme armonioso con i "frammenti di storia" costruiti dalle azioni dei vostri personaggi. Il risultato logico e razionale di questo incontro può determinare situazioni inaspettate spesso sorprendenti perfino per lo stesso DM!! In questo modo, ognuno dei partecipanti al gioco può contribuire a creare il fantastico mondo di Dungeons & Dragons.

Il compito del Dungeon Master

Per il DM la preparazione di una avventura nelle terre selvagge è certamente più stimolante di quella di un "semplice" dungeon. Per esempio dovete avere un'idea generale di che cosa c'è in ogni regione del territorio esplorato dal momento che i giocatori possono decidere di andare praticamente ovunque! Anche se con alcuni in-



dizi disseminati con abilità, potete guidare i giocatori verso la zona desiderata. Dovete essere pronti, spesso durante lo svolgimento del gioco, a definire compiutamente i minimi dettagli di ogni area, quando se ne presenti la necessità.

Ma prima di progettare, in tutta la sua complessità, l'intero mondo che fa da palcoscenico ad una campagna, dovete imparare qualcosa di più sulle piccole città e su come la vita si svolge in esse, su come nascono e si sviluppano. Solo così sarete in grado di progettare città ed intere nazioni. Il "tocco del maestro" che distingue una buona campagna da una eccezionale, sta nel fatto di aggiungere al mondo dei personaggi una storia, una serie di vicende personali e un insieme di eventi in corso di svolgimento. In questo modo gli avventurieri, diventando sempre più potenti, potranno perfino mutare la storia del loro mondo.

La campagna trova il suo unico limite nella creatività e nella fantasia del DM e dei giocatori. Ci sono draghi da uccidere, orde malvage da debellare, città da visitare e, come al solito, "dungeon" da esplorare. Avanti!

I Dadi Vita e i Punti Ferita

Ogni personaggio può ottenere al massimo 9 dadi vita (8 per gli halfling). Dopo che il personaggio ha raggiunto il "livello del titolo" il giocatore non deve più tirare i dadi per aggiungere ulteriori Punti Ferita al personaggio. Per ogni successivo livello di esperienza guadagnato, il personaggio ottiene un numero preordinato di Punti Ferita (invece di nuovi dadi vita).

Tutte le modifiche derivanti dalla costituzione del personaggio si applicano *soltanto* al tiro dei dadi vita e *non più* quando il personaggio ha raggiunto il "livello del titolo".

Livelli massimi e punti esperienza

Una regola semplice, ma vincolante e non violabile di D&D è quella relativa ai "livelli massimi". I personaggi semi-umani iniziano il gioco con molte più abilità speciali degli umani. Per bilanciare questo vantaggio iniziale gli halfling possono raggiungere soltanto l'8° livello, gli elfi il 10° e i nani il 12°. Tutte le classi di personaggi umani, invece, possono continuare fino al 36° livello. In ogni caso, però, non c'è mai limite ai punti esperienza. Essi possono sempre es-

sere accumulati anche se il personaggio ha già raggiunto il massimo livello consentito. I giocatori devono prendere nota accuratamente dei punti esperienza guadagnati; infatti possono essere molto importanti nel gioco per personaggi di alto livello.

I cavalli

Nel corso della campagna i personaggi percorreranno miglia e miglia in cerca d'avventura. La maggior parte dei personaggi, presumibilmente, acquisterà uno o più cavalli per rendere il cammino più facile e veloce. **I cavalli da sella** sono normalmente le cavalcature più veloci, ma non sono di alcun aiuto in combattimento ed inoltre non possono indossare bardature (armature per cavalli).

I cavalli da guerra sono più grossi e pesanti e possono essere di grande utilità negli scontri con gli esseri delle terre selvagge. Il cavallo da guerra, infatti, può partecipare al combattimento usando i due zoccoli anteriori per attaccare sotto la guida del suo cavaliere (infliggendo con ognuno da 1 a 6 Punti Ferita). Mentre dirige il cavallo in attacco, il personaggio non può né attaccare né lanciare incantesimi,





ma può eseguire altre azioni (come bere una pozione, cambiare arma ecc.). Quando non viene cavalcato il cavallo da guerra si difende da solo senza aver bisogno di tale guida. Ogni classe di personaggi può cavalcare cavalli da guerra.

RIMEMORIZZARE GLI INCANTESIMI

Dopo che un incantesimo è stato utilizzato, il personaggio non può riottenerlo fin quando non si sia ben riposato. Una notte di sonno è sufficiente. Una volta svegli, prima di ogni altra attività, occorre trascorrere un'ora (tempo di gioco, non tempo reale!) in studi o meditazione. Per riottenere i loro incantesimi, i maghi e gli elfi devono utilizzare i loro libri degli incantesimi.

GLI INCANTESIMI "INVERTIBILI"

Alcuni incantesimi possono essere "invertiti", cioè pronunciati con risultati opposti ai normali effetti (*cura ferite leggere* diventa *infliggi ferite leggere*; *luce magica* diventa *tenebre magiche* ecc.). Gli effetti degli incantesimi invertibili sono spiegati nelle descrizioni dei relativi incantesimi.

I chierici possono "invertire" un incantesimo semplicemente pronunciandone all'inverso la formula magica. Il giocatore molto semplicemente dice: "il mio chierico lancia l'incantesimo invertibile". Però i chierici legali usano di solito solo i normali incantesimi ed utilizzano le forme invertite solo in caso di vita o di morte. I chierici caotici adoperano spesso gli incantesimi invertibili ed usano quelli normali solo a vantaggio dei propri amici. I chierici neutrali possono scegliere tra la forma normale e quella invertibile, ma devono continuare ad usare la forma scelta e non sono più liberi di cambiarla.

A differenza degli incantesimi clericali gli incantesimi "invertibili" dei maghi (e degli elfi) devono essere memorizzati alla rovescia, per poter essere impiegati in tale forma. Quando memorizza gli incantesimi per il nuovo giorno, il mago o l'elfo deve scegliere se memorizzare la forma normale o quella invertita. Naturalmente tali incantesimi possono essere studiati sia in forma normale che invertita. Per esempio se un veggente ha, nel suo libro degli incantesimi, l'incantesimo luce magica, il personaggio è in grado di studiare, per un'avventura, sia l'incantesimo luce magica che quello tenebre magiche.

EFFETTO DI PIÙ INCANTESIMI CONTEMPORANEI

I tiri "per colpire", i tiri per le ferite, i tiri salvezza, il morale e altre abilità possono essere modificati per brevi periodi adoperando

certi incantesimi. In generale, i multipli dello stesso incantesimo (per esempio due incantesimi *benedizione*) non possono combinare i loro effetti anche se lanciati da diversi personaggi. Due incantesimi della *velocità* non consentono di attaccare al quadruplo del normale ritmo; solo il primo dei due è realmente efficace. Due incantesimi diversi, invece, o gli incantesimi che aggiungono i loro effetti agli oggetti magici, possono di solito combinarsi con successo. Per esempio, un incantesimo ed una spada magica possono avere contemporaneamente effetto ed essere applicati insieme ai tiri "per colpire" ed ai bonus derivanti dalla forza del personaggio.

L'AVVENTURA

I vostri personaggi devono decidere dove andare e di quali rifornimenti ci sarà bisogno. Dovete decidere un ordine di marcia per il cammino all'aperto e stabilire turni di guardia per la notte.

COME INCOMINCIARE

Prima di mettervi in viaggio usate i seguenti suggerimenti per organizzare il gruppo e preparare il viaggio:

- 1. Decidete dove andare:** scegliete uno scopo per la vostra avventura.
- 2. Fate una lista dei rifornimenti necessari:** preparate il gruppo ad affrontare il viaggio verso la meta'.
- 3. Equipaggiate il gruppo:** acquistate l'equipaggiamento di cui, come gruppo, avete bisogno per raggiungere il vostro scopo.
- 4. Decidete l'ordine di marcia:** organizate l'ordine di marcia dei personaggi in modo da poter affrontare i combattimenti e le sorprese.

COME DISEGNARE LE MAPPE

Dovete disegnare una mappa delle zone che esplorate. Per questo tipo di mappa vi consigliamo di usare fogli a griglia esagonale invece della carta a quadretti utilizzata di solito per disegnare le mappe dei dungeon. Normalmente potrete disegnare solo la mappa degli esagoni che attraversate, ma ciò non è sempre vero e può variare in relazione al tipo di terreno. È chiaro, infatti che dalla cima di un monte si può riconoscere un più ampio territorio che non dal fondo di una vallata. Mentre i vostri personaggi attraversano ogni singolo "esagono" di territori, scoprirete la generale conformazione del paesaggio (foreste, montagne, laghi, ecc.) ed i segni della civiltà (strade, città, castelli, fattorie, ecc.) Non saprete nulla

però dei popoli che vi risiedono a meno che non decidiate di fermarvi e di trascorrere del tempo in quell'esagono.

SMARRIRSI

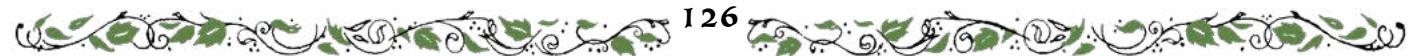
La possibilità di smarrire la strada esiste sempre a meno che il gruppo non segua una via conosciuta, o si sposti lungo un fiume o la costa del mare o in direzione di una caratteristica del terreno ben visibile. Se ciò accade lo scoprirete quando deciderete di far muovere i personaggi. Il DM terrà accurata registrazione della vostra reale posizione e della direzione dei vostri spostamenti. Se vi perdete, potete tentare di ritrovare la giusta strada, di ripercorrere a ritroso le tracce che avete lasciato o di ritrovare una caratteristica del paesaggio a voi nota.

LA SCALA DI GIOCO

La scala delle distanze usata nelle avventure all'aperto per il movimento ed il combattimento è leggermente diversa da quella usata nei dungeon. All'aperto è più facile spostarsi velocemente, il terreno è di solito libero da ostacoli, l'illuminazione è migliore, e sono necessarie minori precauzioni. Tuttavia il NUMERO indicato come capacità di movimento dei personaggi nel dungeon continua ad essere usato anche nelle avventure in esterno. Tale numero, però, dovrà essere moltiplicato per tre. Per esempio un personaggio in grado di percorrere 27 metri nei dungeon (per ogni turno di gioco) potrà spostarsi all'esterno di 81 metri per turno. Questo criterio si applica anche alla distanza che indica la capacità di movimento durante i round di combattimento. Nelle avventure all'aperto, anche il raggio d'azione degli incantesimi e le gittate delle varie armi da lancio e da tiro vengono moltiplicati per tre. Attenzione: LA ZONA DI EFFICACIA DEGLI INCANTESIMI NON VIENE MODIFICATA. Quindi un incantesimo palla di fuoco lanciato all'aperto avrà un raggio d'azione pari 216 metri, ma colpisce sempre un'area di 12 metri di diametro.

IL MOVIMENTO

Per determinare la distanza percorribile in un giorno di cammino, non dovete far altro che leggere come chilometri la capacità di movimento in metri nel corso di un turno. Per esempio, un uomo che si sposti di 27 metri per turno dentro i dungeon, può percorrere all'aperto 27 chilometri al giorno. Il gruppo viaggia alla velocità del suo membro più lento. Se tutti i personaggi cavalcano dei cavalli da guerra leggermente carichi (54 m per turno), il gruppo può coprire, in un giorno fino





a 54 chilometri. Anche se non ha alcuna influenza nei round di combattimento e nei turni (lunghi solo 10 minuti) la conformazione del terreno può far aumentare o diminuire il numero di chilometri percorribili in un giorno. Spetterà al vostro DM dirvi quanto tempo avete potuto viaggiare ogni giorno, tenendo in considerazione le vostre cavalcature (se ne avete), il terreno ed ogni incontro che possiate avere avuto (e questi ultimi possono aver rallentato di molto il cammino).

Marce forzate: se decidete di avvalervi di questa opportunità, i personaggi aumentano la loro capacità di movimento giornaliero del 50%. Però il giorno successivo alla marcia forzata deve essere dedicato interamente al riposo. La velocità di fuga e di inseguimento all'aperto è pari al triplo della normale velocità per round. Per esempio, un cavallo da guerra (18 m per round) può fuggire o inseguire alla velocità massima di 54 m per round. Tali velocità possono essere mantenute solo per brevi periodi, dopo i quali occorre immediatamente riposarsi.

Ostacoli al movimento

Viaggiare per le terre selvagge non è sempre facile, dal momento che ci sono spesso degli eventi o degli elementi del paesaggio che possono ritardare od ostacolare il movimento. Tra questi possiamo ricordare: i fiumi non guadabili, rupi a precipizio, passi montani ostruiti dalla neve, rapide, banchi di sabbia, cascate, foreste fittissime, brughiere o paludi insidiose e pericolose. I viaggi aerei possono essere ostacolati da temporali, perturbazioni, venti impetuosi, nebbia o montagne troppo alte per essere sorvolate.

Excursioni particolari nelle terre selvagge

Acqua: per viaggiare via acqua, sui fiumi o lungo le coste, i personaggi devono essere in grado di comprarsi una barca o di farsi dare un passaggio (a pagamento) da un battello merci. Il DM vi dirà se tali mezzi sono disponibili, ma spetta ai vostri personaggi informarsi sul prezzo.

Aria: per viaggiare via aria, i personaggi possono acquisire la capacità di volare adoperando opportuni incantesimi od oggetti magici. Potreste essere anche tanto fortunati da ottenere una cavalcatura volante, come un ippogrifo o un pegaso. I viaggi via aria sono i più veloci e i più facili. Quando vola il personaggio è in grado di percorrere il doppio della sua normale distanza giornaliera (per esempio, una scopa volante con un passeggero si sposta di 80 m per turno o 80 chilometri al giorno). Inoltre gli effetti del terreno possono essere quasi sempre ignorati.

Il cibo

Prima di partire vi consigliamo di portarvi dietro un 50% di cibo in più del necessario. Se il vostro viaggio viene per un qualsiasi motivo ritardato (ad esempio, dalle proibitive condizioni atmosferiche) potrete restare senza cibo. Ogni volta che vi trovate a percorrere campi, foreste o montagne (ma non paludi od oceani) potete cercare di aumentare le vostre scorte di cibo sia foraggiando che cacciando.

Foraggiare: i vostri personaggi possono procurarsi del cibo durante il viaggio se riducono a 2/3 del normale il loro movimento. Ovviamente se procedono a marce forzate non possono farlo. Il cibo che i personaggi possono procurarsi consiste in bacche, frutta e forse anche della selvaggina di piccolo taglio. Di solito avete 1 probabilità su 3 di procurarvi cibo sufficiente nel modo sopra detto. Il DM può modificare questo rapporto in modo favorevole o sfavorevole al gruppo a seconda del tipo di terreno attraversato ed effettua a tal proposito tutti i tiri di dado necessari.

Cacciare: se trascorrete un giorno senza spostarvi, l'azione del foraggiare ha automaticamente successo. Inoltre avete una probabilità su 4 di imbattervi in grossi animali che possono essere cacciati, per procurarvi dell'altro cibo. I giorni trascorsi procedendo a marce forzate o per riposarsi, non possono essere utilizzati per cacciare. Se i vostri personaggi rimangono senza cibo, avranno più bisogno di riposo, viaggeranno più lentamente, subiranno delle penalità ai tiri per colpire ed una grande perdita di Punti Ferita, fino ad una eventuale morte per inedia.

Riposo

I personaggi e le loro cavalcature devono riposarsi per un intero giorno ogni 6 trascorsi viaggiando. Inoltre dopo essere sfuggiti a dei mostri potranno essere obbligati a riposarsi. Coloro che non si riposano ad intervalli stabiliti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e per infliggere ferite fin quando non si riposano.

L'INGOMBRO (regole opzionali)

Nel D&D gioco base l'ingombro totale del personaggio si basava quasi esclusivamente sul tipo di armatura che indossava. Con le regole per esperti, si utilizzano gli stessi rapporti tra velocità di movimento ed ingombro, ma diventa più dettagliato il sistema per calcolare l'ingombro.

- Non dovete usare i vari valori di ingombro adoperati nel regolamento base (300 monete per chi non indossa armatura o indossa un'armatura di cuoio, 700 monete per le armature metalliche). Invece dovete fare la somma dell'ingombro di ogni oggetto per determinare il totale dell'ingombro normale. Usate questo totale per determinare la capacità di movimento del personaggio, secondo le indicazioni della seguente tabella.

2. A tale ingombro normale dovrete aggiungere quello dei singoli oggetti o tesori che il personaggio via via raccolge, tenendo accurata registrazione del suo ingombro attuale.
3. Effettuate tutte le modifiche di cui ci sia bisogno (quando il personaggio acquista oggetti speciali e li indossa, quando certi oggetti vengono lasciati alla "base", dal momento che non ce ne sarà bisogno nel corso dell'avventura). State ben attenti a modificare l'ingombro ogni volta che il personaggio acquista nuove armi.

Nota bene: l'ingombro di un oggetto non è sempre uguale al suo vero peso. Il concetto di ingombro tiene infatti in considerazione anche le difficoltà nel maneggiare o trasportare un dato oggetto. Per esempio, un'asta di legno lunga 3 m di ingombro pari a 100 monete pesa in realtà quanto 40 monete ma non è altrettanto facile da trasportare.

Capacità di MOVIMENTO DEI PG

Ingombro (mon)	Velocità		
	Normale m/turno	Combattimento m/round	Corsa m/round
Fino a 400 mon	36	12	36
da 401 a 800	27	9	27
da 801 a 1200	18	6	18
da 1201 a 1600	9	3	9
da 1601 a 2400	5	1	5
più di 2400	0	0	0

INGOMBRO DEI TESORI

Monete (di qualsiasi tipo)	1 mon
Gemme (di qualsiasi valore)	1 mon
Gioielli (ciascuno)	10 mon
Pozione	10 mon
Pergamena	1 mon
Verga	20 mon
Bastone	40 mon
Bacchetta	10 mon





Companion



Manuale del Giocatore





Prefazione

Durante la revisione del BASIC e dell'Expert Set e ora nella creazione di questo, il mio lavoro è stato guidato da tre semplici regole. In primo luogo, il gioco deve essere divertente, altrimenti perché giocare? In secondo luogo, deve essere giocabile. Molti dettagli storicamente accurati del periodo medievale sono complessi e disorganizzati, generalmente troppo umani per essere utilizzati in un gioco. In terzo luogo, e forse più importante di tutto, deve essere vero, fedele allo spirito del gioco Originale D&D. Quella combinazione unica di gioco di guerra fantasy e interpretazione di ruolo ha generato un nuovo tipo di gioco, non solo nuove regole, ma qualcosa di precedente. Pochi giocatori di oggi possono ricordare l'eccitazione di un decennio fa, quando "Tactical Studies Rules" era solo un nuovo nome su un nuovo gioco. Le straordinarie idee in quei piccoli libri marroni hanno sorpreso il mondo del gioco, sia positivamente che negativamente. Questa scatola è più grande ed è la terza di una serie. Confrontando queste con l'Originale, potresti chiederti: perché tutto questo è necessario? E da dove viene tutto questo? Le idee originali erano sia semplici che complesse. Erano semplici, dando le istruzioni più brevi per vari nuovi concetti, ma complesse nelle loro implicazioni. Per afferrare solo una: se un chierico può creare cibo e acqua, cosa succede alla carestia... alla guerra d'assedio... addirittura a un intero mondo fantasy? Manca il tempo, lo spazio e l'esperienza con il nuovo sistema di gioco, i progettisti hanno lasciato

molto per lo sviluppo futuro, e il loro futuro è ora diventato il nostro presente. È il momento... quindi ecco il Companion Set. I nomi dei creatori del gioco sono su questi libretti; sono orgoglioso che portino anche il mio nome. Qui sono molti dei dettagli trovati nell'Originale e nei suoi Supplementi; molti altri, ora necessari, sono inclusi. Sono felice di avere l'opportunità di contribuire al gioco. Molte grazie a Garry Spiegler, Doug Niles, Mark Acres e Carl Smith per lo sviluppo del sistema di combattimento di massa "War Machine" incluso in questo set. Hanno fuso anni di esperienza nei wargame con la gamma attuale di stili di gioco di ruolo fantasy. Il sistema risultante può gestire lo scontro di armi senza miniature o giochi da tavolo, e così le radici stesse del gioco D&D riemergono ancora una volta. Grazie a Garry Spiegler per il suo lavoro sul sistema Dominion e per il suo contributo ai due set precedenti. Le sue contribuzioni sono state numerose. Questo gioco è come un grande albero cresciuto dai semi piantati nel 1972 e ancor prima. Ma come una pianta ha bisogno di acqua e sole, così un gioco ha bisogno di un adeguato "supporto" - un'azienda che lo produca. Come dice il detto, "per mancanza di un chiodo, la guerra fu persa"; e per mancanza di un'azienda, il gioco D&D avrebbe potuto essere perso tra gli anni magri e turbolenti dell'ultimo decennio. Questo set è quindi dedicato a un leader spesso trascurato di TSR, Inc; che, insieme a Gary Gygax, ha fondato questa azienda e l'ha fatta crescere. Il D&D Companion Set è dedicato a BRIAN BLUME.

L'avventura continua

Siete ormai arrivati ai più alti livelli raggiungibili degli esseri umani e semi-umani, avete esplorato luoghi considerati inaccessibili e scoperto segreti arcani che fino ad oggi erano stati tramandati solo nelle antiche leggende. Ora di fronte a voi si trovano nuovi misteri da risolvere, nuovi problemi. Siete diventati dei nobili possessori di terre. Dovrete affrontare le invidie degli altri Signori, gli intrighi più diabolici, le guerre più sanguinose. Non è più sufficiente saper giostrare con la spada o lanciare potenti incantesimi, dovete imparare ad essere bravi governanti, abili politici, astuti diplomatici. Ma per fare tutto ciò dovete conoscere il mondo che vi circonda, le differenze fra gli stati e le razze, le antiche inimicizie e le giovani alleanze.

L'evoluzione del gioco

I personaggi hanno esplorato dungeon, sconfitto esseri strani e malvagi e trovato tesori enormi e preziosissimi. Per i personaggi dei livelli più alti, però, il gioco è completamente nuovo come la prima caverna inesplorata. Per capire come si evolve, per adattarsi ai personaggi di qualsiasi livello, dobbiamo considerarne i vari aspetti in una prospettiva a lungo termine:

I personaggi principianti e di basso livello (dal 1° al 6°) imparano come condurre le avventure e di solito non si preoccupano degli anni a venire. Le avventure si svolgono quasi tutte all'interno di complessi naturali o artificiali (caverne, sotterranei, ecc.) e i viaggi in terre sconosciute, sempre brevi, sono solo occasionali. Il luogo dove il personaggio vive non entra nel tema del gioco. I personaggi che raggiungono il *"livello del titolo"* (dal 9° livello in su, esclusi gli halfling) e quelli di medio livello (dal 7° al 14°) effettuano spesso lunghi viaggi in luoghi lontani. Per loro sono del tutto normali, come così i "dungeon" più profondi e le imprese più difficili. Il personaggio, di solito, acquista una roccaforte o la costruisce, oppure prende alloggio nel castello di qualche potente signore, in cambio di denaro o di ospitalità. Tali personaggi sono descritti nel D&D Expert. I "compagni" o personaggi dei livelli superiori (dal 15° al 25°) continuano l'esplorazione (o la conquista) del mondo. Possono diventare condottieri, per aumentare la loro potenza e ricchezza, oppure continuare a viaggiare, per accrescere ancor di più la fama e il sapere. Dal livello 25° in poi, la "casa-base" del personaggio è diventata un intricato castello o una roccaforte segreta. Le imprese eroiche sono, ormai, all'ordine del giorno così come gli enigmi complicati. Questi sono i personaggi a cui è dedicato questo volume.

Il gioco ai livelli superiori

Quindi avete un personaggio del 15° livello. Cosa fare adesso?

Da questo punto di vista, il personaggio può viaggiare in terre vicine o lontane, o stabilirsi in un territorio per esserne il signore. Entrambe le prospettive, senza dubbio, sono eccitanti, avventurose e fruttuose. Qualunque sia la strada scelta, le partite saranno sono molti aspetti diverse da quelle giocate con personaggi di livello inferiore. A questi livelli i personaggi hanno molti poteri e per loro i soliti mostri sono solo semplici scacciature. Le avventure sono più complesse del solito tran-tran: uccidi il mostro e prendi il tesoro.

I personaggi sono più indipendenti. Agli inizi della carriera hanno bisogno di aiutarsi gli uni con gli altri, per sopravvivere. Ma ora un gruppo di troll rappresenta solo un esercizio accademico non un pericolo mortale. Ora i personaggi non dipendono gli uni dagli altri. Ognuno è in grado di vivere e prosperare da solo. I compagni d'avventura sono ora più importanti come amici che come guardie del corpo! Il mondo in cui è ambientata la campagna, a questo livello, gioca un ruolo di grande importanza. Anche se i "dungeon" e le terre selvagge sono divertenti, tenete presente il motivo per cui il personaggio affronta le varie situazioni. Dovete determinare la sua ragione di vita, ed individuarne con esattezza i suoi scopi: il potere, la ricchezza, la gloria o la conoscenza.

I sentieri dell'immortalità

Superato il 25° livello un personaggio può iniziare il suo cammino verso l'immortalità in uno dei seguenti modi:

Diventare **capostipite** di una dinastia e fondare un impero grande e potente. La dinastia deve essere vasta e deve durare a lungo.

Diventare un **eroe epico**, cioè un personaggio che incarna l'ideale stesso dell'eroismo. Deve assimilare i tratti caratteristici degli eroi epici, in ogni pensiero ed in ogni azione. Tra le altre cose deve viaggiare in terre lontane ed affrontare grandi e nobili imprese.

Diventare un **termine di paragone**, cioè un personaggio che ha raggiunto il culmine della professionalità. Il termine di paragone deve inventare o scoprire nuove abilità e conoscenze e deve essere riconosciuto come un "master" professionista.

Diventare un **genio poliedrico**, che sa tutto di tutto ed è versato non solo nella sua specialità, ma in ogni campo del sapere e dell'agire. Il personaggio deve raggiungere la massima efficienza in tutte le abilità conosciute, prima di apprenderne altre e diventare membro di una confraternita misteriosa, unica nel suo genere.

Viaggiare o governare?

A questo punto della carriera del personaggio, i sentieri dell'immortalità sono, però ancora un miraggio. Non c'è bisogno di scegliere ora la strada da seguire. Per ottenere il premio finale, l'immortalità, un avventuriero ha le stesse probabilità di un signore stabilmente ancorato ai suoi domini. Il fatto di governare non significa che il personaggio non si metta mai in viaggio. Comporta, però molti impegni. Il viaggiare offre il vantaggio di fare molte e varie esperienze, ma ha lo svantaggio di far diminuire il potere. Infatti, ogni paese è controllato da chi lo governa, non da chi vaga entro i suoi confini.

Leggete le informazioni sui personaggi che illustrano le differenze tra viaggiare e governare. Le regole sui possedimenti forniscono ulteriori notizie sulle risorse, le popolazioni e gli altri particolari inerenti il governo di un territorio. Dopo scegliete la strada più adatta al personaggio. Non è una scelta irreversibile. Potete tentare l'altra strada in seguito.



Combattimento senza armi

Il combattimento a mani nude ha luogo quando un personaggio attacca un nemico senza usare armi. È una forma di combattimento utilizzabile da personaggi di ogni classe e livello quando sono disarmati o per fermare nemici o catturarli, infliggendo loro pochi o nessun danno. Si noti che quando si fa ricorso ad armi non previste (ad esempio: quando in una rissa si tirano boccali, tavoli e sedie) si applica il normale sistema di combattimento con le armi.

Nel combattimento a mani nude, l'attaccante cerca di colpire l'avversario (con un caldo, un pugno, ecc.) o di afferrarlo (saltandogli addosso, picchiandolo, ecc.). Devono così introdursi due sistemi di risoluzione alternativi: uno per “picchiare” che riguarda tutti i colpi inferti a mani nude e l'altro per il “lottare”. Se così decide il DM può concedere un bonus del 10% ai punti esperienza guadagnati per l'aver sconfitto un mostro, se non viene ucciso, ma messo fuori combattimento a mani nude.

“Picchiare”

Restrizioni

Anche se ogni essere può tentare di “picchiare”, solo pochi sono in grado di farlo bene. Con questo tipo di attacco, il nemico può essere “Stordito” o messo “Knockout”. Però, se l'attaccante ha meno di 4 Dadi Vita, può soltanto stordire.

Effetti

Stordire: la vittima non può attaccare, né concentrarsi (e quindi non può pronunciare incantesimi, usare oggetti magici, ecc.). La velocità di movimento è ridotta ad 1/3. Inoltre, la Classe Armatura subisce una penalità temporanea di “+4”.

Knockout: la vittima è incosciente e priva di sensi, come se dormisse. Il colpo non ha alcun effetto se le dimensioni del difensore sono doppie (o più) di quelle dell'attaccante. Così, se un halfling colpisce un umano non gli fa nulla, ma qualsiasi altra combinazione di personaggi (halfling contro elfi, nani contro umani, ecc.) è suscettibile di qualche effetto. La determinazione delle esatte dimensioni dei mostri è rimessa all'equo apprezzamento del DM.

Solitamente non possono “picchiare” quei mostri le cui armi (ad esempio gli artigli) fanno parte integrante del corpo; quelli con più di una testa possono subire pochi o nessun effetto finché tutte le teste non siano “Stordite” o messe “Knockout”. Molte specie di esseri sono immuni agli effetti del “picchiare”. Attenetevi alle seguenti indica-

zioni: i Non-morti, i costruiti, e tutti i fangosi, i gelatinosi ed i protoplasmatici sono del tutto immuni. Se un mostro può essere colpito solo da armi magiche, il “picchiare” è privo di effetti, a meno che l'attaccante non indossi qualche oggetto magico (un guanto per i pugni, uno stivale magico per i calci, ecc.). I licantropi e gli esseri immuni alle armi normali, ma che possono essere colpiti anche senza magia, non subiscono danni dal “picchiare” (a meno che non siano usati oggetti magici, come detto) ma possono ugualmente restare Storditi o essere messi knockout.

Procedura del “picchiare”

1. Durante la fase di scelta del bersaglio, il giocatore annuncia la sua intenzione di “picchiare”. Se colpisce con un pugno, deve avere le mani libere, o lasciar cade-re o riporre eventuali oggetti che abbia in mano.
2. Si eseguono normalmente i tiri per l'iniziativa e per Colpire.
3. Se il “picchiare” colpisce, i danni base inflitti sono pari a 0; se per “picchiare” si è usato un pugno, potranno aggiungersi (eventuali) bonus per la Forza del perso-naggio (ignorate, però, le penalità con-nesse alla Forza).
4. A questo punto, la vittima del “picchiare” deve tirare 1d20 e sottrarre il suo punteg-gio di Costituzione dal risultato. Se il ri-sultato è 1 o più, è “Stordita” per 1 round; deve inoltre effettuare un favorevole Tiro Salvezza contro Raggio della Morte, con un bonus di +4, o subire un “Knockout”. La durata del “Knockout”, espressa in round, è pari al risultato di 1d20 meno la Costituzione.

Se la vittima è un PNG di Costituzione ignota, tirate i dadi o scegliete un punteggio. Per i mostri, in tal caso, la Costituzione è pari al doppio dei Dadi Vita effettivi (cioè senza gli eventuali bonus).

Regole facoltative per “picchiare”

Le seguenti regole sono facoltative e possono essere applicate, una, tutte, o alcune soltanto.

1. **Scazzottare:** solo i pugni possono mettere “Knockout”. Tutti gli altri modi di “picchiare” possono al massimo “Stordire”, ma per un numero di round determinato tirando 1d20 e sottraendo la Costituzione della vittima.
2. **Effetti:** il “Knockout” è impossibile se la vittima ha più Dadi Vita dell'attaccante.
3. **Uso della Forza:** il personaggio può decidere di non usare tutta la Forza, o frenare il colpo, per non infliggere danni. Può usare per intero il bonus della Forza, o non usarlo affatto (come se la sua Forza fosse di 12 punti), ma non può usare solo parte del bonus.

4. **Tiri Salvezza:** se l'attaccante può appli-care una modifica in conseguenza della sua Forza; anche il Tiro Salvezza della vittima viene modificato in senso inver-so. Per esempio, se a picchiare è un perso-naggio con Forza 17 (bonus di +2), il Tiro Salvezza subisce una penalità di -2 (con una modifica complessiva di +2, dato il bonus, comunque attribuito di +4); con Forza 7 (penalità di -1), dovrà applicarsi un bonus di +1, per una modifica complessiva di +5.

5. **Oggetti in mano:** mentre si “Picchia” ci si può servire di un oggetto piccolo e pesante. In tal caso, si applica una penalità di -2 al Tiro Salvezza della vittima.

6. **Vittime rigeneranti:** se la vittima ha il potere della rigenerazione (per esempio, indossa un anello magico adeguato) la durata del “Knockout” è molto ridotta. Per ogni punto-ferita rigenerabile si considera trascorso un round di “Knockout”. Per esempio, un troll (che ha il potere di rigenerare 3PF per round) che subisce un “Knockout” di 8 round, resta effettivamente fuori combattimento per 5 soli round.

7. **Opzioni di combattimento:** le opzioni di combattimento addizionali per i guerrieri ed i semi-umani possono essere applicate a tutte le forme di “picchiare”.

Parata: invece di attaccare, il perso-naggio può godere di un bonus di -5 alla Classe Armatura, bloccando il colpo con un'arma.

Attacchi multipli: i personaggi dei livelli più alti ed i semi-umani possono effettuare attacchi multipli (2 per round al livello 12, 3 per round al livello 24, 4 al livello 36). Inoltre le forme di attacco possono essere miste. Il personaggio con 2 attacchi può, se desidera, attaccare una volta con un'arma (o un incantesimo o un oggetto magico) ed una volta picchiando.

Sganassone: quando tenta di colpire con un pugno, il personaggio può accettare una penalità di -5 al tiro per colpire e rinunciare all'iniziativa. Se il tiro per colpire ha poi successo, il Tiro Salvezza della vittima subisce una penalità di -4, annullando il normale bonus di +4. Inoltre, si può in tal modo picchiare qualsiasi essere, anche quelli di dimensioni doppie dell'attaccante non saranno più immuni agli “sganassoni”.

"Lottare"

Restrizioni

Possono "lottare" i personaggi di qualsiasi livello e la maggior parte dei mostri umanoidi. L'intenzione di "lottare" deve essere indicata nella fase di scelta del bersaglio del round di combattimento. Se l'avversario è armato, ha diritto ad attaccare per primo. A meno che non siano controllati, i mostri non intelligenti preferiscono attaccare che lottare. Molte specie di esseri sono immuni a tutti o quasi, gli effetti della lotta. Attenetevi alle seguenti indicazioni:

Contro i non morti incorporei (presenza, necrospettro, ecc.) i fangosi, i gelatinosi, i protoplasmatici e simili, non è possibile lottare.

Contro gli elementali e gli esseri eterei si può lottare solo se si ha la loro stessa forma. Nel corso della lotta, agiscono normalmente le speciali abilità da "contatto" (risucchio di energia, pietrificazione, ecc.).

Per esempio, se un personaggio lotta contro un galloserpente fin quando è in contatto con il mostro, deve affrontare ad ogni round un Tiro Salvezza contro pietrificazione.

COME PREPARARE la lotta

Prima di giocare, calcolate il "**Valore di Lotta**" (VL) di ogni personaggio, nel seguente modo:

- Dividete per 2 il livello del personaggio, arrotondando per eccesso.
- Aggiungete al totale il punteggio della Classe Armatura pura, cioè calcolata senza i bonus connessi alla Magia e alla Dimestrezzza.

Per i mostri, il DM deve calcolare il valore di lotta nel seguente modo:

- Moltiplicate per 2 i Dadi Vita del mostro.
- Se il mostro non ha armature, aggiungete 9. Se indossa un'armatura (orchetti, coboldi, giganti, orchi e gli altri umanoidi), invece, aggiungete il punteggio della Classe Armatura.

PROCEDURA per lottare

Ognuno degli avversari coinvolti nella lotta (sia l'attaccante che il difensore) tira 1d20 + VL, (Valore di Lotta) ad ogni round. Chi vince **tre round consecutivi** riesce ad immobilizzare l'avversario:

- Nel primo round di lotta, ognuno degli avversari tira 1d20, ed aggiunge al risultato il VL, vince chi ottiene il totale più alto. In caso di parità il round non ha esito. Il vincitore riesce così ad afferrare l'avversario (o può decidere di colpirlo o di picchiarlo).
- Nel secondo round, entrambi tirano di

nuovo 1d20+VL e, se vince ancora chi aveva afferrato l'avversario, questi cade. Altrimenti, la vittima si divincola dalla stretta e si torna alla fase 1.

- Nel terzo round, si tira di nuovo. Se vince colui che ha prevalso nei primi due, l'avversario viene immobilizzato. Altrimenti, si rialza da terra, e si torna alla fase n 1.

Effetti

Chi è immobilizzato non può fare niente. L'avversario, se vuole, può infliggergli 1-6 Punti Ferita (più il bonus per la Forza) per round. Tale effetto non è automatico e deve essere espressamente dichiarato prima del lancio dei dadi. Per evitare tutti i danni, alla vittima è concesso un Tiro Salvezza contro Raggio della Morte. Inoltre, se il risultato del dado (esclusa ogni modifica) è "20", la vittima riesce a sfuggire alla stretta ed a rialzarsi. Se l'immobilizzato è uno solo e gli aggressori più di uno, tutti possono infliggere i suddetti danni, ma il difensore effettua ugualmente un solo Tiro Salvezza.

Lotta CON PIÙ DI DUE partecipanti

Qualora 3 o più esseri decidano di lottare, occorre stabilire chi di loro abbia il maggior VL (detto il "leader"). Tale punteggio, con le seguenti modifiche, deve essere usato per tutto il gruppo:

- Per ogni membro con 1/2 dei Dadi Vita del leader (o meno), aggiungete 1 al VL del gruppo.
- Per ogni membro con più di 1/2 dei dadi vita del leader aggiungete 5 al VL del gruppo.

Quando qualcuno ha immobilizzato un lottatore e viene a sua volta aggredito, può lasciare l'immobilizzato a difendersi normalmente, oppure continuare a tenere immobilizzata la vittima e cercare di difendersi dal nuovo attacco, con una penalità di -4 al VL. Mentre tiene la vittima immobilizzata, però, non può afferrare nessuno. Se vince il round evita semplicemente il nuovo attacco e può continuare a tenere immobilizzata la vittima.

Fino ad un massimo di 4 attaccanti possono lottare contro un nemico di dimensioni pari alla loro. Se le dimensioni del nemico sono doppie, possono attaccarlo in 8, se sono triple in 12 e così via.

Regole facoltative per lottare

Le seguenti regole sono facoltative e possono essere applicate, una, tutte o alcune soltanto, a quel tipo di attacco che abbiamo definito "lottare".

- Immobilizzazione immediata:** si ha quando il risultato dei due avversari (1d20 + VL) differisce di 20 punti o più.
- Modifiche in relazione alla classe:** quando si calcola il VL di un personaggio si applicano le seguenti modifiche: maghi -1, guerrieri, nani e ladri: +1, altre classi: nessuna modifica.
- Creature con attacchi multipli:** tali creature perdono la possibilità di effettuare uno dei loro attacchi per ogni nemico che le tiene immobilizzate. Per esempio, se due personaggi tengono immobilizzato un troll, questo non può attaccare con il morso ed un artiglio, ma conserva la capacità di attaccare con l'altro artiglio.
- Tiri semplificati:** per confrontare i tiri (1d20 + VL) si può semplificare la procedura calcolando la differenza tra i singoli VL degli opposenti, solo quello con VL maggiore aggiunge poi a tale differenza il risultato di 1d20.

CONCLUSIONI

Facendo ricorso al combattimento senza armi, i personaggi possono compiere le più classiche azioni degli eroi del mondo fantasy: immobilizzare nemici enormi o liberarsi dalla prigionia quando sono disarmati. In realtà è la specie di combattimento più comune e può essere impiegata a volontà. Il sistema descritto può essere applicato ad ogni genere di attacco senza armi. Un gigante può tentare di prendere a calci un halfling. Un personaggio può tentare di sbattere lo scudo in faccia al nemico (entrambe le forme semplificate rientrano nel concetto di "picchiare"). Se un verme scarlatto attacca una città, le guardie possono tentare di saltare addosso al mostro (anche se ce ne vogliono dozzine per fermarlo), piuttosto che rischiare di affrontarlo con il combattimento ordinario ed essere spazzate via! Il DM ed i giocatori devono sperimentare il nuovo sistema e decidere quando usarlo. In ogni caso, se il DM non consente il ricorso al combattimento senza armi, deve indicare il modo di comportarsi quando i personaggi intendono compiere qualche azione del genere. Per esempio, se un membro del gruppo viene in qualche modo stregato ed attacca gli altri, questi vorranno presumibilmente fermarlo senza ferirlo. Tutto ciò è ovvio e ragionevole, ma solo il sistema di combattimento senza armi (o la magia) lo rende possibile.



Roccaforti degli umani

Qualunque personaggio di livello del "titolo" o più, può avere una roccaforte. Può essere acquistata, costruita (se si dispone di terreno edificabile) o insediata. Il personaggio può chiedere ad un governante il territorio necessario o una roccaforte già esistente, oppure trovare una zona remota ed insediarvisi. In ogni caso, però, anche se ha una roccaforte, non è di fatto un governante. Il DM informerà i giocatori sul modo per diventarlo.

Roccaforti dei semi-umani

I semi-umani possono dar vita ad una roccaforte quando raggiungono il massimo livello. Se il clan del personaggio ha già una roccaforte più piccola di quella nuova, allora si trasferisce in quest'ultima. Altrimenti aiuta comunque la nascita della nuova roccaforte dove si trasferirà il 40% dei membri del clan.

Il leader politico del clan è detto il Capo, quello religioso è il Custode della Reliquia. Tali ruoli non si addicono ad un personaggio giocante. Richiedono tempo e grande impegno, e non lasciano spazio all'avventura. Il rango più elevato che un PG può ottenere è quello di Protettore del Clan. Egli è al servizio del clan, può anche essere il padrone delle strutture della roccaforte, ma non controlla i membri del clan.

Le razze semi-umane si interessano poco della politica degli umani ed i loro capi e custodi non ambiscono a titoli nobiliari umani. Un PG protettore del clan può, invece, chiedere ed ottenere un titolo (Barone, Conte, ecc.) e rappresentare il clan nei rapporti con gli umani. È necessario il preventivo consenso del Capo e del Custode, ma non è difficile ottenerlo (specie se il PG è il proprietario della roccaforte).

Nelle descrizioni delle singole classi di semi-umani troverete ulteriori informazioni sulle reliquie del clan, il DM vi informerà su che cosa può fare nella campagna in corso il vostro personaggio.

Zone Selvagge...

Nelle zone selvagge la vita è dura, ma più semplice che in quelle "civilizzate". Chi vi si insedia affronta problemi di sopravvivenza, combattendo contro mostri predatori e orde barbariche, e cercando nel contempo di attirare nuovi coloni. Possono trascorrere molti anni prima che la comunità possa vivere in pace.

... o civilizzate?

Le terre civilizzate hanno già dei padroni, che vi abitano o che semplicemente le

reclamano o le governano a distanza. Molti dei governanti hanno notevoli problemi a mantenere l'ordine. Molte zone del regno sono "terre di confine", dove la civiltà si scontra con zone ancora selvagge e dove si può dubitare dell'esistenza stessa di un governo legittimo! I governanti dei territori più estesi cercano spesso qualcuno che li assista offrendo terre e titoli nobiliari, in cambio di fedeltà ed aiuto. Se il personaggio si insedia in una zona文明izzata, non avrà più problemi di sopravvivenza, ma dovrà affrontare difficilissimi rapporti con altre persone. Le seguenti informazioni sui "rapporti sociali" non sono necessarie per giocare, ma possono aggiungere ulteriori dettagli alla campagna.

Il Consiglio

Ogni roccaforte si regge sul lavoro di molte persone: il Consiglio. L'entità numerica del Consiglio dipende da molti fattori, quali il titolo del governante, la grandezza della roccaforte e così via. I seguenti dettagli si riferiscono ad una roccaforte umana, di "media" grandezza ed importanza. Tutti i membri del Consiglio appartengono alla stessa razza del PG. I Consigli misti, infatti, possono dar luogo a problemi di incompatibilità. Nella roccaforte possono esserci anche delle truppe (la guarnigione), ma anche per i militari possono sorgere problemi (lotte intestine, indisciplina) se appartengono a razze diverse. Il governante si avvale della collaborazione di Seguaci e Servitori. I seguaci sono persone di nobili origini, o alleati fedelissimi. I servitori sono persone fedeli, che spesso ottengono l'incarico ereditandolo. Tra i molti tipi di servitori ricordiamo l'armiere, il barbiere, il carpentiere, il cantiniere (o mastro vinaio), il cuoco, il cronista, il falconiere, il guardaboschi, il giardiniere, lo stalliere, il custode dei cani, il mugnaio, il portinaio, il vasaio, il pollaiolo, lo scalpellino ed il sarto.

I contadini

La maggior parte dei lavori in una roccaforte è compiuta gratuitamente dagli stessi abitanti. È un loro dovere civico. I servitori del padrone, i miliziani e gli altri, vengono addestrati e sfamati, ma nient'altro è loro dovuto: neppure un letto per dormire! Il numero di contadini disponibili è determinato dalla popolazione. In media, ogni famiglia è composta da 5 persone. Il 5% di esse è in grado di servire il governante. Per esempio, in una baronia con 100 famiglie (500 abitanti), il barone dispone di 25 contadini, come servi. Il numero totale di abitanti della

roccaforte è la somma dei servi, seguaci, e relative famiglie. Quando ci sono visite, se necessario, può essere usato un altro 5%. Nei domini più grandi e popolosi, neanche il 5% originario è necessario per servire il governante, tranne in occasione di giostre e tornei.

Consiglieri ed ufficiali

La maggior parte dei governanti si circonda di consiglieri, che si occupano dell'amministrazione del possedimento e della roccaforte e che, al bisogno, consigliano il governante. I consiglieri più comuni sono l'artigliere, il castellano, il cappellano, l'ingegnere, il comandante della guardia, l'araldo, l'esperto di magia, il primo magistrato, il contabile, il saggio, il siniscalco ed il maggiordomo.

Altri pubblici ufficiali possono essere necessari per amministrare efficacemente una roccaforte o un possedimento. Tra questi il ciambellano, lo scudiero, i magistrati, i marescialli, gabellieri, gli sceriffi ed i guardiani.

Nella lista che segue, quando il costo non è indicato, l'ufficiale viene pagato quanto un mercenario (vedi libro del DM).

L'Araldo (300/500 mo al mese) è un seguace che conosce le insegne, i simboli e le genealogie della maggior parte delle signorie, vicine e lontane (l'Araldica è materia troppo vasta per discuterne qui; documentatevi in libreria). Inoltre è l'esecutore materiale degli annunci solenni, sia nelle piazze che all'esterno della roccaforte. È, infine, esperto di onore e di cavalleria, e consigliere del governante in tali materie.

L'Artigliere (750 mo al mese) è un seguace, specialista di armi da assedio (vedi catafalte ed ariete, manuale del DM). È inoltre uno dei consiglieri militari del governante. Di solito è un guerriero, di livello da 3 a 5.

Il Cappellano (500 mo o più al mese) è il capo dei chierici della roccaforte e, talvolta, dell'intero possedimento; questo titolo si aggiunge al normale titolo di chierico. Il costo relativamente basso dipende dal fatto che il 10% di tutte le entrate della signoria è versato alla Comunità Religiosa. Il pagamento di tali decime è la condizione per la collaborazione del cappellano al governo.

Il Castellano (2000 mo al mese) è un seguace importante, responsabile di tutti gli aspetti militari della roccaforte, sia offensivi che difensivi. Di solito è un guerriero dal 5° al 9° livello.

Il Ciambellano è il superiore dei servi addetti alle vivande ed alle pulizie.

Il Comandante della Guardia (4.000 mo, o più, al mese) comanda le guardie



del corpo del governante, i posti di guardia dentro la roccaforte, ed è il responsabile del tesoro e dell'incolumità del governante. Di solito è un guerriero di 9° livello o più.

Il Contabile è tenutario e responsabile dei registri delle tasse, delle decime, delle donazioni, e così via. Costa 500 mo al mese.

L'Esperto di Magia (3.000 mo, o più, al mese) è un mago di nono livello o più, responsabile di tutto ciò che concerne la magia nella roccaforte, compresa la sua difesa. Può avere una torre altrove, ed essere chiamato in caso di bisogno, o può essere un semplice PNG (o PG) assoldato. A seconda del livello, può costare anche più di 10.000 mo al mese.

Il Gabelliere provvede alla raccolta dei tributi.

Il Guardiano è la persona incaricata di proteggere una parte della signoria (guardiano del denaro, di una città, ecc.).

L'Ingegnere (750 mo al mese) è un dipendente esperto di costruzioni di strade, fossati, mura e così via.

Il Maggiordomo in Capo (1.000 mo al mese) è il responsabile di tutte le faccende giornaliere della roccaforte, compresa la preparazione del cibo, la cura degli appartamenti del governante, e così via.

Il Maresciallo è un anziano guerriero, assoldato per addestrare le truppe e le guardie.

Il Primo Magistrato (2000 mo al mese) è un esperto di leggi, che dispensa la giustizia in nome del governante. Inoltre conosce ed insegna le leggi della signoria sopraindicata (se esiste) di cui fa parte la roccaforte e il suo dipendente. È, infine, il supervisore degli Sceriffi e dei Magistrati inferiori.

Questi ultimi (normali Magistrati) agiscono come giudici itineranti, dispensando la giustizia nelle città e nei paesi della signoria.

Il Saggio (2.000 mo al mese) è specializzato di conoscenze arcane ed occulte.

Lo Sceriffo è un poliziotto, responsabile del rispetto delle leggi, degli arresti e delle investigazioni (gli arrestati vengono condotti davanti al Magistrato, per essere giudicati).

Il Siniscalco è la persona più importante della roccaforte, dopo il Governante. Viene nominato da quest'ultimo, ed è responsabile di tutte le cose delle quali il governante decide di non accertarsi personalmente. Quando il Governante non c'è, è lui che governa.

Il Sergente è un ufficiale secondario, incaricato di occuparsi di una zona particolare della roccaforte (i sotterranei, le mura, le torri ecc.).

Posizioni Speciali

Quando un Governante è il Signore di altri (da conte in su), i governanti inferiori possono inviare presso di lui i loro figli, (maschi o femmine), perché ne siano i servitori e vengano educati.

Si dice **Scudiero** il figlio di un nobile, che opera come servitore e, nel contempo, viene addestrato come guerriero.

Quando il PG acquisisce il titolo di Conte, gli vengono offerti da 1 a 6 Scudieri dai governanti inferiori della signoria.

Dopo 6 mesi di addestramento, gli Scudieri diventano guerrieri di primo livello, e continuano ad acquisire almeno un livello di esperienza all'anno. Quando raggiungono il 5° livello, l'addestramento è finito; fanno quindi ritorno a casa, e vengono solitamente rimpiazzati da altri Scudieri (novizi).

I Cavalieri, di solito, ne hanno assegnati da 1 a 3, dal nobile da cui sono protetti.

Le Nubende sono le figlie di Nobili della Signoria; operano come servitrici, ma, in realtà, sono ragazze in cerca di marito.

Ogni PG ne ha da 1 a 4, ma solo se è sposato, o se è di sesso femminile. Le Nubende vengono educate e strettamente sorvegliate dalla matrona della roccaforte.

sonaggio, non quelle del giocatore.

Tale principio dovrà infatti essere applicato a molte delle situazioni che si presenteranno. Si farà, infatti, spesso ricorso ai tiri di controllo delle abilità, tirando i dadi e confrontando il risultato ad un certo punteggio di abilità, al fine di stabilire il successo o il fallimento. Di solito, il tiro è favorevole se il risultato di 1d20 è uguale o minore del punteggio dell'abilità considerata (oppure tirando 3d6, 4d6 o 5d6 per i compiti più difficili). Per esempio, se il personaggio tenta di spostare un grosso macigno, il DM effettua il tiro suddetto e lo confronta con la Forza del personaggio.

Se il DM desidera includere nel gioco enigmi ed indovinelli, non necessariamente dovranno essere fatti presenti ai giocatori; il personaggio, infatti, potrebbe risolvere l'enigma con un semplice tiro di controllo dell'Intelligenza. Alcuni indovinelli possono far divertire i giocatori, e possono essere discussi nel dettaglio ma i giocatori non sono obbligati a immedesimarsi in tal modo con i loro personaggi (ed un personaggio con Intelligenza di 18 punti è certo più arguto della maggior parte dei giocatori!).

Dopo aver raggiunto il "livello del titolo", i personaggi conoscono alla perfezione il loro mestiere, e non compiono errori grossolani. Anche se chi impersona un ladro può omettere di menzionare alcuni dettagli, mentre esamina la cassa di un tesoro, il personaggio non commetterebbe di sicuro errori fatali; ed il DM può indirizzare il giocatore sulla "giusta strada". Ogni mago è ben consapevole dell'uso appropriato degli incantesimi e, se il giocatore commette un errore di minore importanza, il DM può correggerlo (a seconda della situazione). Il DM ed i giocatori devono discutere il problema, e stabilire quanto sia da giocare e quanto da presumere. Occorre inoltre stare ben attenti a non rendere le cose troppo facili, né troppo ardue, per i nostri eroi.

Per esempio, il personaggio che governa una roccaforte esegue certamente i compiti di ordinaria amministrazione, le ispezioni, e così via; tutte le cose che, dalle regole sulle Signorie, si danno per scontate, anche senza bisogno di tradurle in precise azioni di gioco.

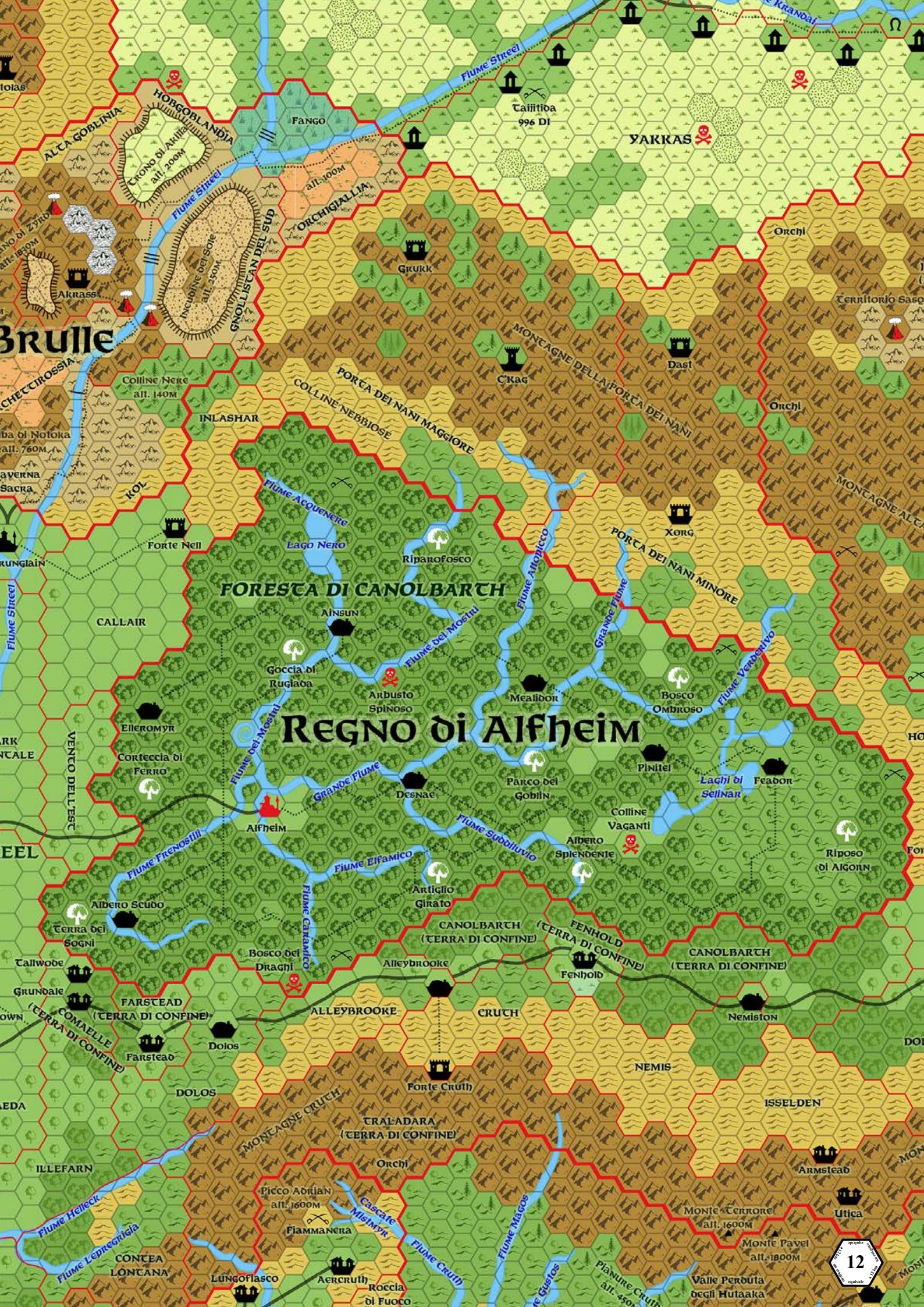
Ci sono ancora infinite cose da scoprire e da esplorare nel mondo di D&D; ma è giunto il momento di distogliere l'attenzione dai dettagli secondari e concentrarsi sulle cose più importanti. Evitate che i dettagli appesantiscano troppo il gioco, e pensate soprattutto a divertirvi.



Altre attività del Personaggio

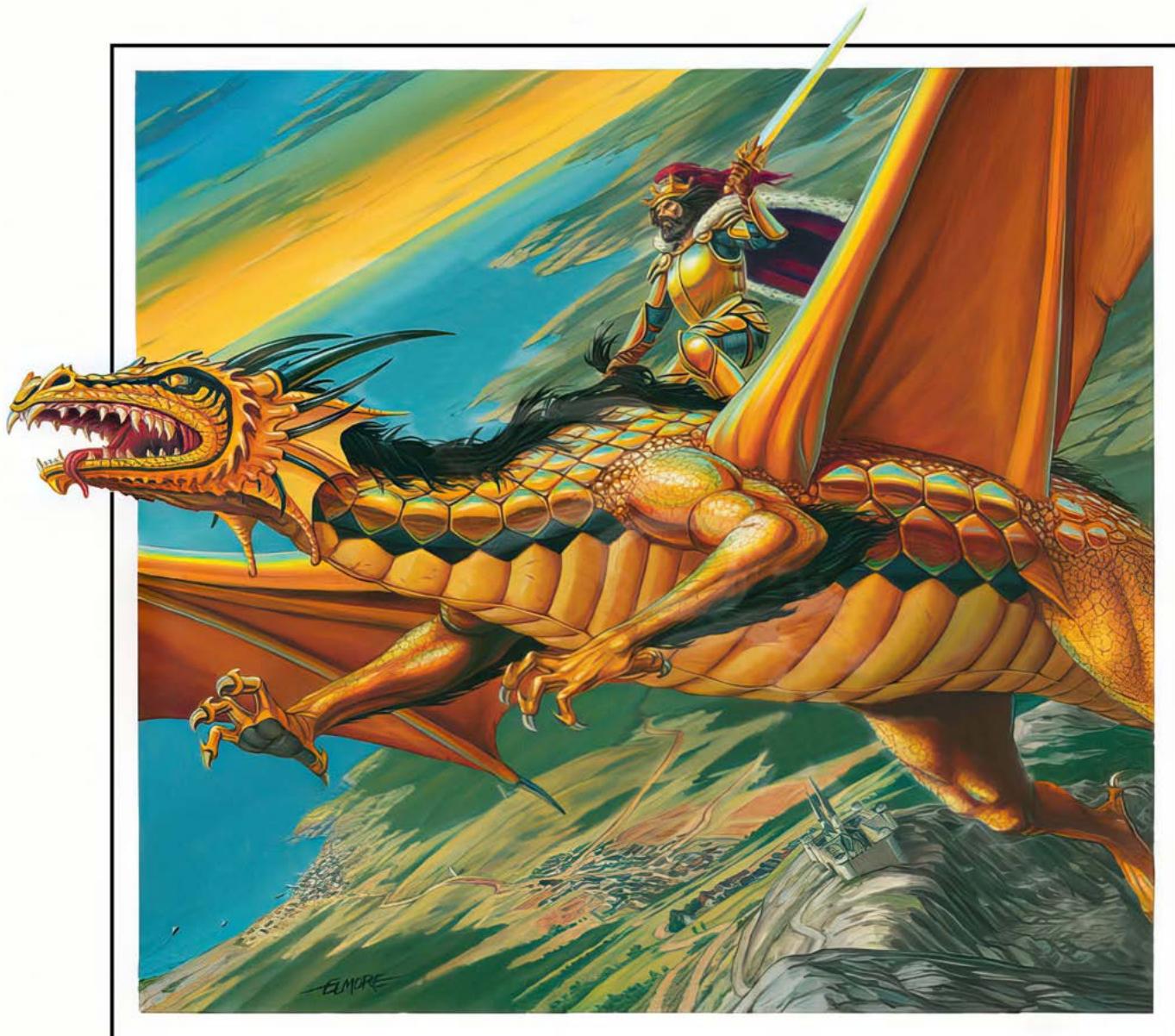
Nel corso di un gioco di ruolo fantasy, molte cose vengono ignorate, o menzionate di rado. Per esempio: gli avventurieri devono pulire ed oliare armi ed armatura; qualcuno deve cucinare i pasti (e probabilmente qualcuno russa mentre dorme!). Ma di tali particolari non si tiene conto ai fini dell'avventura o del gioco.

Se un personaggio ha un buon Carisma, può comportarsi da abile parlatore, anche se il giocatore non ha tale capacità. In tal caso, il giocatore potrà limitarsi a ricordare tale caratteristica al DM, ai fini della modifica al tiro di Reazione; il DM, infatti, deve considerare le azioni e le capacità del per-

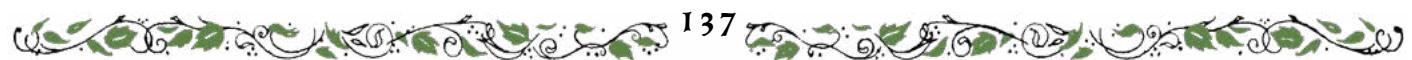


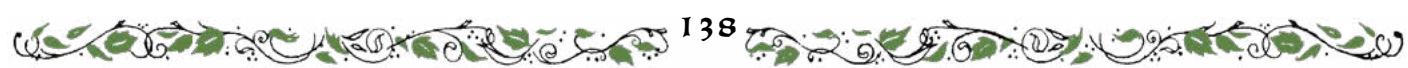


Master



Manuale del Giocatore





Prefazione

Mi siedo e sospiro felicemente per la quarta volta. Il mio lavoro su D&D Set 4 è ora completo. Mentre mi rilasso, molte persone iniziano il loro duro lavoro per trasformare il mio manoscritto in un prodotto pubblicabile. Pianificano, editano, illustrano, impaginano le pagine, fotografano, stampano, vendono... I compiti sono molti e il tempo è poco.

La mia conclusione è il loro inizio, e il vostro, e quello dei vostri personaggi. Nel gioco di base, i vostri giovani avventurieri hanno iniziato le loro carriere, intenti nella ricerca di fama e fortuna. Il Regolamento Expert li ha portati fuori dal dungeon e nel mondo più ampio. Hanno concluso la loro infanzia e iniziato una campagna, la saga del mondo in cui vivono. Nel Set Companion, hanno scelto la loro strada: diventare governanti, accumulando potere e ricchezza, o viaggiare, raccogliendo conoscenza e fama. Entrambi i percorsi portavano a nuove avventure e nuovi inizi.

I vostri personaggi presto supereranno il 25° livello, cercando nuove sfide e forse anche nuovi mondi da esplorare. Il D&D Master Set porta i personaggi dai livelli 26 al 36 (il livello massimo per gli umani). La paura quotidiana della morte è svanita mano a mano che i vostri personaggi sono cresciuti in abilità e potere. Grandi piani e obiettivi più elevati sono ora possibili senza la paura della sconfitta. Abilità personali, strategia ed esperienza sono le variabili più importanti in questa ricerca della grandezza.

Lo sviluppo di un gioco è uno sforzo di gruppo, molto simile ad una partita di D&D. Io, come un DM, fornisco idee e struttura, ma non posso giocare da solo. Le molte persone che hanno contribuito a questa pubblicazione e allo sviluppo del gioco non dovrebbero essere dimenticate. Questo set è dedicato a tutti coloro che hanno contribuito allo sviluppo di DUNGEONS & DRAGONS nell'ultimo decennio.

Sono accreditati qui di seguito in ordine abbastanza cronologico due gruppi di giocatori dei primi anni '70, la Lake Geneva Tactical Studies Association e la Castle & Crusade Society, hanno contribuito notevolmente all'ascesa del gioco fantasy. I loro membri includono i creatori di questo gioco, Gary Gygax e Dave Arneson, e (tra molti altri) H. Axel Krigsman Jr., Rob e Terry Kuntz, William Linden, Chris Schleicher

e Russell Tulp. Don Kaye, scomparso nel 1972, è stato uno dei cofondatori (insieme a Gary Gygax e Brian Blume) di TSR Hobbies. Jeff Perren è stato co-autore (con Gary Gygax) delle regole di Chainmail per miniature, uno standard hobby per il gioco fantasy. La famiglia Gygax ha assemblato manualmente i primi set di regole in scatola. Ernie e Luke, i figli di Gary, hanno apportato contributi frequenti e notevoli al gioco. Hanno contribuito ai supplementi del set originale Alan Lucien, Jeff Key, Steve Marsh, Mike Mornard, Dennis Sustare e Jim Ward. Merita anche i nostri calorosi ringraziamenti, Tim Kask, editore dei supplementi e di altri materiali di gioco. La prima versione rivista del manuale di base di D&D è stata curata da J. Eric Holmes. Il suo lavoro è stato proseguito, qualche anno dopo, da Tom Moldvay, redattore dell'edizione del 1981. La revisione del 1983 delle regole di base, così come dell'Expert e del Set Companion, è stata curata da Anne C. Gray. Anne è stata affiancata da Mike Breault e Barbara Deer nella redazione di questo Master set. Altri che hanno contribuito con idee e materiale al sistema di gioco nel corso degli anni includono Brian Blume, Dave Cook, Allen Hammack, Kevin Hendryx, Harold Johnson, Jon Pickens, Brian Pitzer, Michael Prince, Patrick Price, Paul Reiche, Evan Robinson, Gordon Schick, Lawrence Schick, Edward G. Sollers, Donald C. Snow, Ralph Wagner, Jean Wells, Bill Wilkerson e Ralph "Skip" Williams. Infine, nessun gioco pubblicato può avere successo senza l'opportuna arte. Le numerose rappresentazioni di mostri e magie hanno apportato un contributo incommensurabile alla nostra concezione del mondo di gioco. Gli artisti delle molte versioni del gioco includono Greg Bell, C. Corey, Jeff Dee, Jeff Easley, Larry Elmore, Wade Hampton, Tom Keogh, Gary Kwapisz, Dave LaForce, Deborah Larson, Tracy Lesch, Erol Otus, Keenan Powell, Jim Roslof, Stephen D. Sullivan e Dave Sutherland. Un grande ringraziamento a tutti coloro che hanno contribuito e a chiunque sia stato accidentalmente omesso dalle liste sopra. E un ringraziamento speciale a te, appassionato giocatore di oggi. Il futuro del gioco è nelle tue mani; aiutalo a prosperare e prosperare per molti anni a venire. Possa tu superare tutte i tuoi tiri salvezza!

Frank Mentzer, primavera 1985

Il regolamento finale

Siamo finalmente giunti all'atto finale. I giocatori e il DM potranno sperimentare la gioia di raggiungere gli ultimi livelli del potere mortale con il *Regolamento Master*.

Nel *Regolamento Base* avete imparato a esplorare i dungeon e a combattere le creature malvagie, mentre nel *Regolamento Expert* avete visto come impostare delle avventure nel mondo esterno, esplorando vaste terre e diventando degli eroi. Nel *Regolamento Companion*, infine, avete raggiunto il sommo della gloria e avete fondato dei regni conquistando le terre selvagge e sconfiggendo orde barbariche. Ora, con il *Regolamento Master*, potrete entrare nella leggenda.

Queste regole sono state scritte per mantenere equilibrato il gioco anche con personaggi di alto livello. Se rilevate delle contraddizioni tra questo regolamento e quelli precedenti, date la precedenza alle regole Master. Sono state incluse alcune regole opzionali per rendere più vario il gioco, ma è vostro compito stabilire se utilizzarle o meno.

I personaggi di livello Master sono quelli che hanno raggiunto almeno il 26° livello di esperienza. Ora dovranno affrontare combattimenti e avventure di proporzioni maggiori e diventeranno giocatori nel mondo degli Immortali. Ci saranno situazioni complesse, combattimenti con creature soprannaturali e molte più difficoltà.

Le avventure con personaggi di livello Master richiedono molta più attenzione da parte dei giocatori e del DM. Dovrete utilizzare tutta la vostra capacità diplomatica e il vostro intuito per risolvere e gestire le situazioni complesse cui vi troverete di fronte durante il gioco e trovare soluzioni geniali per superare ostacoli apparentemente insormontabili. Ci saranno sempre combattimenti gloriosi e tesori da collezionare, ma questa volta avrete a che fare con creature divine e soprannaturali.



Padronanza delle armi

Nel sistema di combattimento corrente, ogni personaggio sa automaticamente come usare tutti i tipi di armi disponibili, nei limiti delle restrizioni proprie della sua classe. Il sistema che segue offre ai PG l'opzione di studiare intensivamente una o più armi, fornendo un vantaggio rispetto agli altri che non hanno studiato queste armi.

Questo sistema opzionale può essere facilmente applicato a tutti i personaggi che iniziano dal primo livello.

Abilità e limiti

Se aggiungete al gioco la padronanza delle armi, *dovete* utilizzare le regole seguenti. Per le direttive su come implementare il sistema in una campagna in corso, fate riferimento alla sezione Applicazione Retroattiva.

Armamenti limitati: quando viene creato un personaggio umano, il giocatore può scegliere solamente due armi. È possibile tentare la conoscenza di un'arma addizionale ogni volta che viene raggiunto uno dei livelli seguenti:

3, 6, 9, 11, 15, 23, 30, 36.

Un'arma opzionale può essere aggiunta per ogni 200.000 PX ottenuti dopo il livello 36. Per aggiungere una nuova arma, il personaggio deve essere addestrato all'uso (vedi sotto).

A causa della lunga vita e dello stile di vita errante, i semi-umani iniziano con l'abilità base in tutte le armi a loro non vietate. I semi-umani possono essere addestrati per raggiungere i livelli più alti nella padronanza delle armi, usando gli stessi metodi degli umani. L'addestramento è possibile solo ai livelli 4 e 8 (per i nani anche il livello 12) e per ogni 200.000 PX successivamente.

Padronanza delle armi: un personaggio può decidere di essere addestrato per diventare più abile con un'arma che sta già utilizzando invece di imparare a usarne una nuova. L'ammontare dell'abilità viene chiamato grado di padronanza.

Inizialmente, un personaggio può avere solo la conoscenza base delle armi iniziate. I gradi di padronanza sono: **Base, Abile, Esperto, Avanzato e Master**.

Uso di armi non studiate: un personaggio non addestrato con un'arma, non è in grado di utilizzarla al meglio. Se cerca ugualmente di attaccare con quell'arma, infligge la metà dei danni normalmente causati al grado base. Le armi da lancio ricevono anche una penalità di -1 sui tiri per colpire.

Padronanza dei mostri

Un mostro può guadagnare abilità extra con un'arma solo se utilizza normalmente delle armi per attaccare. Deve trovare una persona che lo addestri e il grado massimo possibile viene determinato dalla sua Intelligenza, come mostrato nella tabella presentata più avanti. Solo gli umani e i semi-umani possono raggiungere il grado master.

Opzioni dei guerrieri

Il DM può consentire ai guerrieri di iniziare con tre o quattro armi invece di due. Come opzione ulteriore, un guerriero può anche aggiungere un'arma ai livelli:

19 - 27 - 33

Opzioni dei maghi

Le opzioni seguenti possono essere usate con o senza la padronanza delle armi. Il DM può aumentare il numero di armi permesse ai maghi per includere cerbottane, fruste e bastoni. Tuttavia, molte campagne funzionano altrettanto bene limitando i maghi all'uso dei pugnali.

Applicazioni retroattive

Queste modifiche possono essere apportate a campagne in corso, esaminando attentamente ciascun personaggio. I personaggi hanno spesso alcune armi preferite. Assumete che la conoscenza di queste armi rimanga, ma che la conoscenza dell'uso appropriato delle altre armi sia svanita a causa del mancato utilizzo. Rivedete i limiti sul numero di armi permesse; la maggior parte dei giocatori non subirà disagi da ciò. Se sorgono dei problemi, il DM dovrebbe cercare di trovare una soluzione accettabile. Consultate Adattamenti nella sezione Procedure del libro del DM per ulteriori dettagli.

Se il DM lo desidera, può consentire a personaggi esistenti di alto livello di possedere una padronanza maggiore di quella del livello base. Come inizio, consigliamo di permettere al massimo il grado esperto.

Per apportare modifiche di questo tipo, calcolate il numero di abilità nelle armi permesse al PG e consentite al giocatore di suddividerle come desidera.

Dettagli di addestramento

Se il DM impone ai personaggi un addestramento per guadagnare livelli di esperienza, non è possibile combinarlo con l'addestramento nelle armi. Entrambi devono essere svolti in luoghi separati, con l'addestramento nelle armi che richiede tempo addizionale.

Per migliorare la conoscenza nell'uso di

un'arma, un personaggio deve essere addestrato da qualcuno (trovato durante l'avventura o tramite annunci) con una conoscenza uguale o migliore di quell'arma specifica.

Dopo aver trovato un addestratore in grado di fornire le istruzioni necessarie, lo studente deve pagare tutto il dovuto prima che inizi l'addestramento. I costi e i tempi richiesti variano in base al tipo di padronanza voluta, come mostrato nella tabella sotto riportata.

In ogni periodo di addestramento ci sono delle probabilità di successo e fallimento. Un fallimento può verificarsi se l'addestratore non è sufficientemente preparato, se non è in grado di addestrare altre persone oppure se lo studente non riesce ad assorbire pienamente tutte le nuove informazioni. Le probabilità di successo variano in base al grado di padronanza dell'addestratore e dello studente, come mostrato nella tabella Probabilità di successo.

Le probabilità di successo vengono controllate a metà del periodo di addestramento e lo studente viene subito informato dei risultati. Lo studente può quindi continuare o interrompere l'addestramento. Se l'addestramento fallisce, ma viene continuato per tutto il periodo, lo studente può riprovare con un insegnante differente; in questo caso, le probabilità di successo aumentano del 10%. Se lo studente decide di interrompere l'addestramento a metà strada, non ottiene benefici, ma gli viene rimborsata la metà della spesa.

Padronanza Costi e tempi

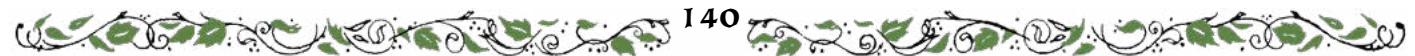
Grado di padronanza	Tempo richiesto	Costo per settimana
Base	1 Sett.	100 mo
Abile	2 Sett.	250 mo
Esperto	4 Sett.	500 mo
Avanzato	8 Sett.	750 mo
Master	12 Sett.	1000 mo

Padronanza e grado

Grado studente	Grado dell'addestratore				
	Base	Abile	Esp.	Avan.	Master
Nessuno	60	80	95	99	99
Base	01	50	70	90	95
Abile	-	01	40	60	80
Esperto	-	-	01	30	50
Avanzato	-	-	-	01	20

Padronanza limiti dei mostri

Intelligenza	Abilità massima
Fino a 11	Solo base
12-15	Abile
16-17	Esperto
18+	Avanzato





BENEFICI DELL'ADDESTRAMENTO

Tutti i bonus e gli usi speciali per ogni arma vengono forniti nella tabella della padronanza delle armi. Ogni arma, quando confrontata con altre di uso simile, offre delle caratteristiche che in alcuni casi sono migliori e in altri peggiori. Un'arma potrebbe essere scelta perché infligge un danno maggiore o perché consente di parare i colpi. Il DM può modificare i benefici a sua discrezione. Qualsiasi nuova arma aggiunta al gioco dovrebbe avere benefici e debolezze equilibrate.

ASSEGNAZIONE DEI BENEFICI

I benefici della padronanza delle armi vengono aggiunti prima degli altri modificatori. Ciò può essere importante; i guerrieri e i semi-umani potrebbero guadagnare bonus a sufficienza per portare a 2 o meno i tiri per colpire necessari, attivando l'opzione degli attacchi multipli (vedi libro del giocatore del regolamento Companion). Il maggior danno offerto dalle caratteristiche addizionali delle armi può essere un fattore cruciale quando viene raddoppiato da alcune abilità dei ladri.

Alcuni benefici possono verificarsi solo se il giocatore li annuncia (come disarmare o altre azioni simili). Il giocatore deve sempre informare il DM delle sue intenzioni prima di usare una di queste opzioni e mai dopo aver sferrato il colpo.

I bonus della CA ottenuti dalla padronanza delle armi dovrebbero essere applicati automaticamente in tutte le situazioni adatte.

BENEFICI DELL'ATTACCO

I bonus sui tiri per colpire variano spesso a seconda del tipo di avversario. Nemici che attaccano con armi da tiro a due mani hanno difese simili a coloro che attaccano con armamenti naturali del corpo (morsi, denti, ecc.). Questo tipo di avversario viene contrassegnato con la lettera **M**. Gli avversari che usano armi tenute in mano o da tiro (incluse bolas e fionde) devono difendersi in modo diverso. Questi nemici sono identificati dalla **H**.

Se un avversario può entrare in entrambe le categorie (come un topo mannaro dotato di spada che può anche attaccare morsicando), si deve usare la categoria più favorevole al nemico (e non al PG che attacca). Tuttavia, se questo tipo di avversario lascia cadere l'arma, passa immediatamente nella categoria M.

Ogni arma offre risultati migliori contro una delle due categorie difensive. L'elenco riportato per ogni arma mostra un nemico principale (la categoria difensiva contro cui l'arma è più efficace) e uno secondario (l'altra categoria contro cui l'effetto è minore). Sulla Scheda del Personaggio, tali nemici sono indicati con **I** (principale) e **II** (secondario).

BONUS SUI TIRI PER COLPIRE

- Applicate i bonus o le penalità di Forza a tutti gli attacchi con armi da mischia e da tiro.
- Applicate i bonus o le penalità di Destrezza a tutti gli attacchi con armi da mischia e da lancio.

L'unica arma non soggetta ai modificatori

BONUS AI TIRI PER COLPIRE

Inesperto	Nessun bonus
Base	Nessun bonus
Abile	+2
Esperto	+4
Avanzato	+6 contro principale +4 contro secondaria
Master	+8 contro principale +6 contro secondaria

delle abilità è la lancia da cavaliere, il cui uso dipende esclusivamente dalla creatura che si sta cavalcando.

Una volta completato con successo l'addestramento, notate i nuovi bonus sui tiri per colpire (vedi tabella), nonché altri benefici specifici forniti nella descrizione dell'arma.

Gittate: ricordate che la gittata per le armi da tiro e da lancio indicata, è valida per gli ambienti esterni. La gittata valida per gli ambienti interni è pari a 1/3 di quella indicata.

BENEFICI DELLA DIFESA

La maggior parte delle armi può essere usata sia in attacco che in difesa. Le azioni difensive conferiscono un bonus alla CA del difensore.

Il bonus della CA vale solo per un certo numero di attacchi per round. L'uso dei bonus della CA non conta come azione; il personaggio può sempre muoversi e attaccare alla velocità normale.

Le manovre difensive di base riportate nel *Regolamento Base* possono ancora essere usate da tutti i personaggi e vengono riassunte brevemente di seguito:

Ritirata combattendo: indietreggia a velocità dimezzata senza penalità sulla CA.

Ritirata: indietreggia a più della metà della velocità, ma abbandona la protezione degli scudi e offre un bonus di +2 sui tiri per colpire dell'avversario.

EFFETTI DELLA DISPERAZIONE

I bonus di attacco e difesa dovuti ad addestramento speciale possono causare paura e disperazione in alcuni nemici. Il numero di creature che può essere influenzato da uno speciale controllo sul morale varia in base al

Abile	fino a 4 DV o livelli
Esperto	fino a 8 DV o livelli
Avanzato	fino a 12 DV o livelli
Master	fino a 16 DV o livelli

grado di padronanza delle armi come segue:

Gli avversari devono avere Intelligenza superiore a quella animale per subire l'effetto.

Le situazioni seguenti possono forzare uno speciale controllo sul morale:

- Se chi usa l'arma infligge il danno massimo possibile.
- Se chi usa l'arma evita tutti i danni in un round schivando i colpi.
- Se chi usa l'arma disarma due o più avversari nello stesso round.

Se lo desidera, il DM può aggiungere altre situazioni. Se è richiesto uno speciale controllo sul morale, il DM usa le regole standard (vedi *Regolamento Base*). Se il controllo fallisce, la vittima cerca di scappare o di arrendersi alla prima opportunità. Se la vittima è un PG, deve effettuare un Tiro Salvezza contro il Raggio della Morte o scappare in preda al panico per 1-6 round.

NOTE SULLE ARMI

Quando scegliete le armi di un personaggio, pensate attentamente e decidete in base alle sue attitudini. Tenete in considerazione le restrizioni standard delle armi. Gli halfling devono generalmente trovare armi di dimensione più piccola e solo il DM può decidere sulla loro disponibilità.

In ogni categoria ci sono armi che infliggono molti danni. Un danno leggero è normalmente accompagnato da benefici speciali.

Quando trovate un'arma adatta, esamineate le altre nella categoria che offrono danni o effetti speciali comparabili e considerate il potenziale dell'arma (derivato da un ulteriore addestramento). Scegliete bene le vostre armi, perché non potranno più essere cambiate.

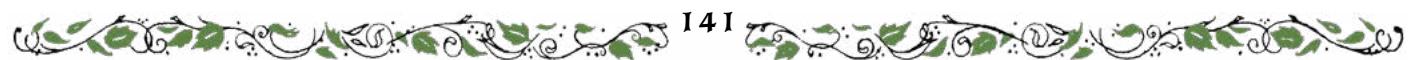
NOTE SPECIALI:

- I bonus o gli effetti speciali si applicano solo quando si usano le armi del sistema della padronanza, non altre armi simili.
- I bonus forniti non sono cumulativi. Usate solo le informazioni fornite per il grado di padronanza, ignorando i bonus per i gradi precedenti.

TABELLE DELLA PADRONANZA DELLE ARMI

Le tabelle della padronanza delle armi sono state divise in quattro categorie, in base al modo in cui viene usata l'arma. Maggiori dettagli sulle qualità speciali di un'arma sono forniti nella descrizione corrispondente.

Agganciare: invece di effettuare un attacco normale, chi usa quest'arma può cercare di agganciare un nemico. L'attaccante deve tirare per colpire. Ciò causa un danno minimo, ma la vittima deve effettuare un Tiro Salvez-





za contro la paralisi per evitare di cadere. Se cade, chi attacca guadagna un bonus di +4 sui tiri per colpire; la vittima subisce una penalità di -4 su tutti i TS e una penalità di -2 sui tiri per colpire. Serve un round per rialzarsi.

Armi lanciate raramente: queste armi sono generalmente usate nelle mischie, ma con un alto grado di padronanza possono essere lanciate nelle situazioni disperate. Per lanciare queste armi, l'attaccante deve effettuare un normale tiro per colpire modificato dalla Forza. Dato che l'azione è imprevista, l'attaccante controlla prima se il suo avversario è sorpreso (1 o 2 su 1d6). Se non è sorpreso, può effettuare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte per dimezzare i danni.

Carica: se il personaggio carica per 20 o più metri e colpisce il bersaglio, la vittima subisce un danno doppio.

Cattura: la vittima catturata non può attaccare, lanciare incantesimi o spostarsi, ma può effettuare ad ogni round un Tiro Salvezza contro il raggio della morte per scappare.

Conficca: se un nemico sta caricando, il PG può usare l'arma contro la carica. Se colpisce, l'arma infligge un danno doppio.

Danno doppio: su un tiro di dado non modificato che genera uno dei numeri indicati, l'arma infligge un danno doppio.

Disarma: il personaggio può cercare di disarmare un avversario invece di svolgere un attacco normale. L'attaccante deve tirare per colpire il bersaglio. La vittima può salvarsi tirando un numero minore o uguale alla sua Destrezza con 1d20. Se l'attaccante è un guerriero già in grado di disarmare, la vittima subisce una penalità di -5 sul tiro salvezza. La destrezza per i PNG e i mostri dovrebbe essere determinata dal DM o considerata uguale a 11. Per ogni grado di padronanza superiore al base da parte dell'attaccante, la vittima subisce una penalità di -1 sui tiri salvezza.

Due armi: il DM può consentire a un personaggio di attaccare con due armi. Il secondo attacco dovrebbe essere trattato come se fosse di un grado di padronanza inferiore rispetto a quello posseduto e con una penalità di -4 sul tiro per colpire. Se il personaggio è inesperto con un'arma, non può utilizzarla per un secondo attacco.

Fuoco: il fuoco ha un numero di probabilità di bruciare qualunque cosa infiammabile pari al 5% per punto di danno causato in ogni round. Se un oggetto prende fuoco, brucia per 1-6 round causando 1-4 ferite ogni round.

Inesperto: se un PG è inesperto con un'arma, attacca al livello base, ma infligge solo metà danno. Tutte le armi da tiro hanno una penalità di -1 su tutti i tiri per colpire.

Infilza: chi usa quest'arma può decidere di infilzare un nemico invece di attaccarlo ripetutamente, sempre che questo non abbia più DV di quelli indicati. Il numero massimo possibile di DV per questo attacco è 9. Quando l'arma colpisce, resta infilzata nella creatura e non può essere rimossa per 5-8 (d4+4) round. La vittima subisce 1-6 punti di danno finché l'arma non viene rimossa.

Morte: la vittima scende a 0 PF.

Oggetti tirati: questi oggetti non sono armi normali, ma possono essere lanciati contro il bersaglio. Quando si lanciano questi oggetti, tutti hanno il grado di padronanza base senza dimezzare i danni.

Para: oltre ad attaccare, un PG che usa un'arma che consente una parata può cercare di bloccare il numero indicato di attacchi subiti in un round anche derivanti da armi da lancio. Per bloccare ogni attacco, il PG deve fare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte.

Paralisi: ci sono due forme di paralisi. Il primo tipo blocca una creatura in un luogo per 1-6 turni. Una creatura paralizzata è cosciente e consapevole di ciò che sta accadendo, ma non può muoversi, attaccare, parlare o lanciare incantesimi. Il secondo tipo di paralisi è causato da un tentativo fallito di strangolamento che lascia la vittima troppo debole per muoversi per 2-12 round. Gli attacchi contro una creatura paralizzata riescono automaticamente. L'effetto della paralisi può essere annullato da qualunque incantesimo di cura.

Rallenta: la vittima viene rallentata, si muove e attacca a metà della velocità normale e non può lanciare incantesimi.

Ritarda: la vittima deve effettuare un tiro salvezza per non perdere l'iniziativa nel round successivo. Se non viene specificato un tiro salvezza, effettuatelo contro la paralisi.

Rotture: ogni volta che un personaggio tira il numero esatto per colpire, ci sono delle probabilità che una delle lame dell'arma da scudo si rompa. Tirate 1d10; se ottenete un numero da 1 a 5, una lama si spezza.

Secondo attacco: un PG può effettuare un secondo attacco con un'arma da scudo mentre attacca con un'altra arma a una mano.

Stordisce: se la vittima ha la stessa dimensione dell'attaccante o è più piccola, resta stordita se fallisce un Tiro Salvezza contro il raggio della morte. Una creatura stordita si sposta ad un terzo della velocità e non può attaccare o lanciare incantesimi; subisce una penalità di +2 sulla CA e una penalità di -2 su tutti i tiri salvezza. Si può fare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte ad ogni round per recuperare. Con le armi da tiro, questo effetto si verifica solo a distanze specificate.

Strangola: se l'attaccante tira senza modificatori uno dei numeri indicati, la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte per non rimanere subito paralizzata e morire in 3-8 (d6+2) round (a meno che non venga salvata). Se la vittima sfugge la stretta, rimane paralizzata per 2-12 round.

Sviene: la vittima cade a terra priva di conoscenza per 1d100 round.

Veleno: vedi il diagramma per gli effetti.

% PF: la vittima perde questa percentuale dei suoi Punti Ferita originali.

Padronanza nelle Armi da tiro							Padronanza nelle Armi da mischia e da lancio						
Arma	Maestria	Gittata	Danni	Difesa	Effetti Speciali	§	Arma	Maestria	Gittata	Danni	Difesa	Effetti Speciali	§
Arco Corto							Accetta						
(B) [P=M]	BS	50/100/150	1d6	-	-		(B) [P=M]	BS	10/20/30	1d6	-	-	
②→●	AB	60/110/160	1d6+2	H: -ICA/1	Ritarda (c)		①●☆⊗	AB	15/25/35	1d6+2	M: -ICA/1	-	
Cst: 25 mo	EX	80/130/170	1d6+4	H: -ICA/2	Ritarda (c)		Cst: 4 mo	EX	25/35/45	1d6+3	M: -2CA/2	-	
Ing: 20 mon	AV	90/130/180	P:d8+6 S:d4+6	H: -2CA/2	Ritarda (c)		Ing: 30 mon	AV	30/40/50	P:2d4+4 S:d6+4★	M: -3CA/3	-	
	MA	110/140/190	P:d10+8 S:d6+7	H: -2CA/2	Ritarda (c)			MA	40/50/60	P:2d4+7 S:d6+6★	M: -3CA/3	-	
Arco Lungo							Alabarda*						
(B) [P=M]	BS	70/140/210	1d6	-	-		(M) [P=H]	BS	-	1d10	-	Aggancia e Disarma	
②→●	AB	90/150/220	1d8+1	H: -ICA/1	Ritarda (c/m)		②†●	AB	-	1d10+2	H: -ICA/1	Aggancia (TS-1) e Disarma	
Cst: 40 mo	EX	110/170/230	1d10+2	H: -2CA/1	Ritarda (c/m)		Cst: 7 mo	EX	-	1d10+5	H: -2CA/1	Aggancia (TS-2) + PARA(1)e Disarma	
Ing: 30 mon	AV	130/180/240	P:3d6 S:d10+4	H: -2CA/2	Ritarda (c/m)		Ing: 150 mon	AV	-	P: d8+10 S: d8+8★	H: -2CA/1	Aggancia (TS-3) + PARA(1)e Disarma	
	MA	150/200/250	P:4d4+2 S:d10+6	H: -2CA/2	Ritarda (c/m)			MA	-	P: d6+15 S: d6+12	H: -3CA/01	Aggancia (TS-4) + PARA(2)e Disarma	
Balestra Leggera*							Ascia da battaglia						
(B) [P=H]	BS	60/120/180	1d6	-	-		(B) [P=M]	BS	-	1d8	-	-	
②→●	AB	60/120/180	1d6+2	M: -ICA/1	Stordisce (c)		②†●	AB	-	d8+2	M: -2CA/2	Ritarda	
Cst: 30 mo	EX	65/130/180	1d6+4	M: -2CA/2	Stordisce (c)		Cst: 7 mo	EX	-/5/10	d8+4	M: -3CA/2	Ritarda	
Ing: 50 mon	AV	75/130/180	P: d8+6 S: d4+6	M: -2CA/3	Stordisce (c)		Ing: 60 mon	AV	-/5/10	P:d8+8 S:d8+6★	M: -3CA/3	Ritarda + Stordisce	
	MA	90/140/180	P: d6+7 S: d2d4+5	M: -3CA/3	Stordisce (c)			MA	5/10/15	P:d10+10 S:d8+8★	M: -4CA/4	Ritarda + Stordisce	
Balestra Pesante*							Ascia lunga*						
(C) [P=H]	BS	80/160/240	2d4	-	-		(M) [P=H]	BS	-	1d10	-	-	
②→●	AB	90/1160/240	2d6	M: -ICA/1	Stordisce (c/m)		②†●	AB	-	d10+3	H: -ICA/1	Para (1)	
Cst: 50 mo	EX	110/170/240	2d6+2	M: -2CA/2	Stordisce (c/m)		Cst: 5 mo	EX	-	d10+6	H: -2CA/1	Para (1)	
Ing: 80 mon	AV	110/170/240	P:3d6+2 S:d12+4	M: -3CA/2	Stordisce (c/m)		Ing: 120 mon	AV	-	P: d10+10 S: d10+8H: -2CA/2	Para (2)		
	MA	120/180/240	P:4d4+4 S:d10+6	M: -3CA/3	Stordisce (c/m)			MA	-	P: d8+16 S: d8+12	H: -3CA/2	Para (2)	
Bolas*							Bastone*						
(C) [P=H]	BS	20/40/60	1-2	-	Strangola (20)+§		(M) [P=A]	BS	-	d6	-	-	
①●☆⊗●	AB	25/40/60	1-3	H: -ICA/1	Strangola (20)+§ (TS-1)		②†●	AB	-	d6+2	A: -ICA/2	Para (1)	
Cst: 5 mo	EX	30/50/70	2-4	H: -2CA/2	Strangola (19-20)+§ (TS-2)		Cst: 5 mo	EX	-	d8+2	A: -2CA/2	Para (2)	
Ing: 5 mon	AV	35/50/70	3-5	H: -3CA/3	Strangola (18-20)+§ (P: TS-3) (S: TS-2)		Ing: 40 mon	AV	-	P: d8+5 S: d6+4	A: -3CA/3	Para (3)	
	MA	40/60/80	4-6	H: -4CA/3	Strangola (17-20)+§ (P: TS-4) (S: TS-2)			MA	-	P: d8+7 S: d6+7	A: -4CA/4	Para (4)	
Cerbottana (< 60 cm)							Clava (torcia)						
(C) [P=A]	BS	10/20/30	Nullo	-	Veleno		(B) [P=M]	BS	-	1d4	-	-	
①●☆⊗●	AB	15/20/30	Nullo	-	Veleno (TS-1)		①●†●	AB	-	d6+1	A: -ICA/2	Para (1)	
Cst: 3 mo	EX	15/25/35	Nullo	-	Veleno (TS-1)		Cst: 3 mo	EX	-/15/25	d6+3★	A: -2CA/2	Para (1)	
Ing: 6 mon	AV	20/25/35	Nullo	-	Veleno (TS-3)		Ing: 50 mon	AV	-/15/25	P: d6+5 S: d4+5★	A: -3CA/3	Para (2)	
	MS	25/30/40	Nullo	-	Veleno (TS-3)			MA	10/25/40	P: d6+6 S: d4+6★	A: -4CA/4	Para (2)	
Cerbottana (60 cm +)*							Frusta						
(C) [P=A]	BS	20/25/30	Nullo	-	Veleno		(B) [P=M]	BS	-	1-2	-	Cattura §	
②→●	AB	20/25/30	Nullo	-	Veleno (TS-1)		①●†●	AB	-	1d4	M: -2CA/2	Cattura (TS-1) §	
Cst: 6 mo	EX	25/30/40	Nullo	-	Veleno (TS-2)		Cst: 10 mo/3 m	EX	-	d4+1	M: -3CA/3	Cattura (TS-1) §	
Ing: 15 mon	AV	30/35/40	Nullo	-	Veleno (TS-3)		ING:100 mon/3 m	AV	-	P: d4+3 S: 3-5	M: -4CA/3	Cattura (TS-3) §	
	MS	30/40/50	Nullo	-	Veleno (TS-4)			MS	-	P: d4+5 S: 4-6	M: -4CA/4	Cattura (TS-4) §	
Fionda							Giavellotto						
(B) [P=H]	BS	40/80/160	1d4	-	-		(X) [P=H]	BS	30/60/90	1d6	-	-	
①●☆⊗●	AB	40/80/160	1d6	H: -ICA/2	Stordisce (c/m)		①●†●	AB	30/60/90	d6+2	H: -ICA/1	Ritarda (c/m)	
Cst: 2 mo	EX	60/110/170	2d4	H: -2CA/3	Stordisce (c/m)		Cst: 1 mo	EX	40/80/120	d6+4	H: -2CA/1	Ritarda (c/m)	
Ing: 20 mon	AV	60/110/170	P:3d4 S: d8+2	H: -3CA/3	Stordisce (c/m)		Ing: 20 mon	AV	40/80/120	P: d6+6 S: d4+6★	H: -2CA/2	Ritarda (c/m)	
	MA	80/130/180	P:4d4 S: d10+2	H: -4CA/4	Stordisce (c/m)			MA	50/100/150	P: d6+9 S: d4+8★	H: -2CA/2	Ritarda (c/m)	

Arma	Maestria	Gittata	Danni	Difesa	Effetti Speciali §
Lancia da cavaliere*					
(M) [P=M]	BS	-	1d10	-	Carica
①  	AB	-	1d10+3	M: -2CA/1	Carica
Cst: 10 mo	EX	-	1d10+7	M: -3CA/1	Carica
Ing: 180 mon	AV	-	P: d8+12 S: d8+10 M: -3CA/2	Carica	
	MA	-	P: d8+16 S: d6+12 M: -4CA/2	Carica	
Lancia da fante*					
(B) [P=A]	BS	20/40/60	1d6	-	Conficca
①  	AB	20/40/60	d6+2	-	Conficca
Cst: 3 mo	EX	40/60/75	d4+2	-	Conficca + stordisce
Ing: 30 mon	AV	40/60/75	2d4+4	-	Conficca + stordisce
	MA	60/75/90	2d4+6	-	Conficca + stordisce
Manganello*					
(C) [P=H]	BS	-	1-2	-	Sviene §
①  	AB	-	2-4	-	Sviene (TS - 1)
Cst: 5 mo	EX	-	d4+1	-	Sviene (TS - 2)
Ing: 5 mon	AV	-	P: d4+3 S: d6+1	-	Sviene (TS - 3)
	MA	-	P: d4+5 S: d6+2	-	Sviene (TS - 4)
Martello da guerra					
(B) [P=H]	BS	-	1d6	-	-
①  	AB	-	d6+2	M: -2CA/2	-
Cst: 5 mo	EX	-/10/20	d8+2*	M: -3CA/3	-
Ing: 50 mon	AV	-/10/20	P: d8+5 S: d6+4*	M: -4CA/3	-
	MA	10/20/30	P: d8+7 S: d6+7*	M: -5CA/4	-
Martello da lancio*					
(M) [P=M]	BS	10/20/30	1d4	-	-
①  	AB	10/20/30	d4+2	M: -ICA/2	Stordisce (c/m)
Cst: 4 mo	EX	20/30/45	d6+2	M: -2CA/3	Stordisce (c/m)
Ing: 25 mon	AV	20/30/45	P: d6+4 S: d4+4*	M: -3CA/4	Stordisce (c/m)
	MA	30/50/60	P: d6+6 S: d6+6*	M: -4CA/5	Stordisce (c/m)
Mazza					
(B) [P=AM]	BS	-	1d6	-	-
①  	AB	-	2d4	H: -ICA/1	-
Cst: 5 mo	EX	-/10/20	2d4+2*	H: -2CA/2	-
Ing: 30 mon	AV	-/10/20	2d4+4*	H: -3CA/3	-
	MA	10/20/30	2d4+6*	H: -4CA/3	-
Oggetti scagliati					
(B) [P=A]	BS	10/30/50	Acqua santa: 1d8 *	-	Stordisce (c)
①  	-	-	Olio infuocato: 1d8*	-	Appicca fuoco
			Pietra: 1-3 *	-	-
Picca*					
(M) [P=H]	BS	-	d10	-	-
②  	AB	-	d12+2	H: -2CA/1	Para (1)
Cst: 3 mo	EX	-	d12+5	H: -2CA/2	Para (1)
Ing: 80 mon	AV	-	P: d12+9 S: d10+8	H: -3CA/2	Para (2)
	MA	-	P: d10+14 S: d8+10	H: -3CA/3	Para (2)
Pugnale					
(B) [P=H]	BS	10/20/30	1d4	-	-
①  	AB	15/25/35	1d6	H: -ICA/1	Danno doppio (20)
Cst: 3 mo	EX	20/30/45	2d4	H: -2CA/2	Danno doppio (19 - 20)
Ing: 10 mon	AV	25/35/50	P: d3d4 S: 2d4+2*	H: -2CA/2	Danno doppio (18 - 20)
	MA	30/50/60	P: 4d4 S: 3d4+1*	H: -3CA/3	Danno doppio (17 - 20)
Rete*					
(C) [P=M]	BS	10/20/30	Nullo	-	Cattura§
①  	AB	15/25/35	Nullo	A: -2CA/1	Cattura§ (TS-1)
②  	EX	20/30/40	Nullo	A: -4CA/2	Cattura§ (TS-2)
Cst: 10 ma/m²	AV	25/35/45	Nullo	A: -6CA/3	Cattura§ (P: TS-4) (S: TS-2)
Ing: 10 mon m²	MA	30/40/50	Nullo	A: -8CA/4	Cattura§ (P: TS-6) (S: TS-3)

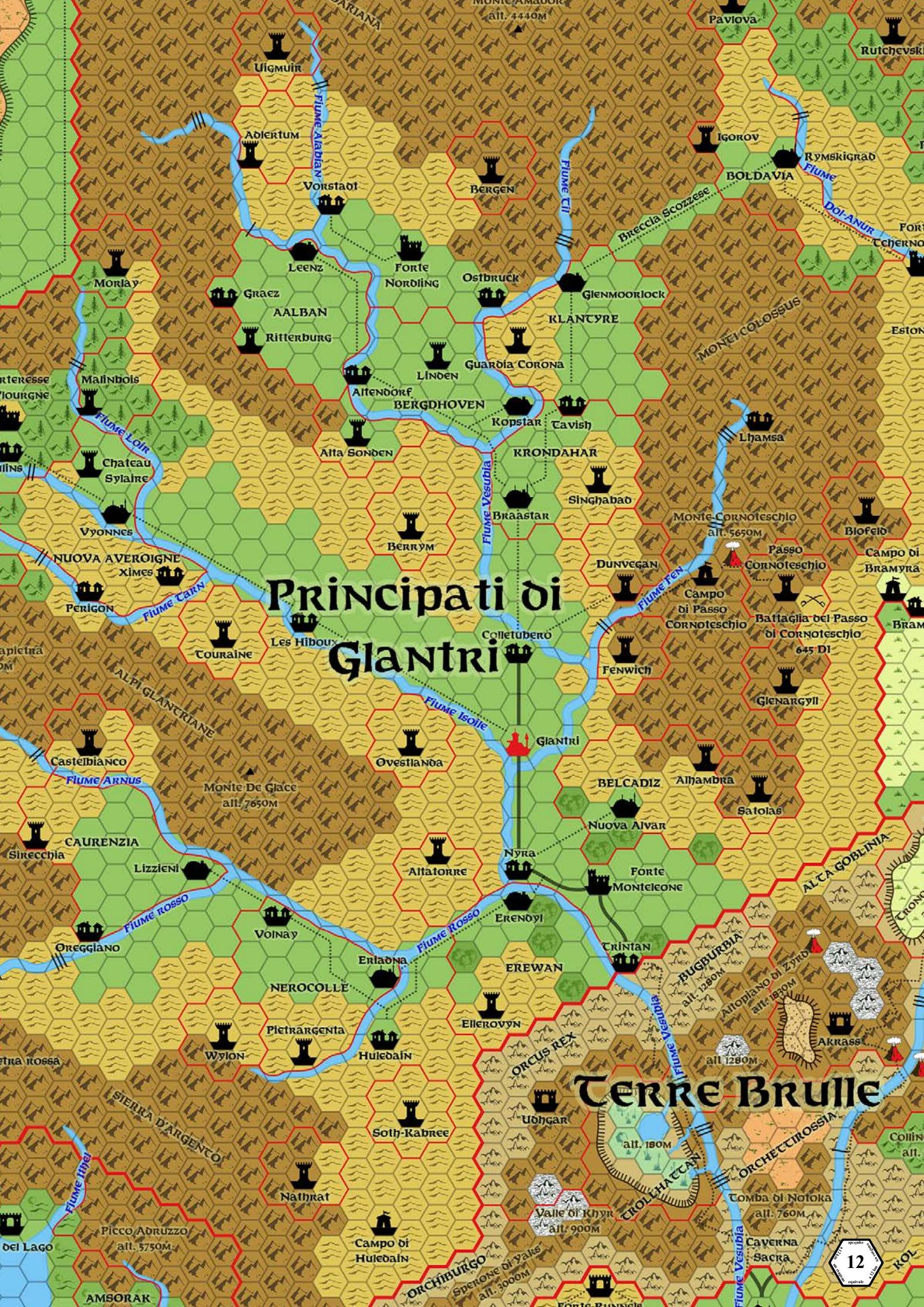
Arma	Maestria	Gittata	Danni	Difesa	Effetti Speciali §
Padronanza nelle Armi da mischia e da lancio					
Scudo appuntito*					
(M) [P=A]	BS	-	1-2	A: -ICA/1	2° attacco
①  	AB	-	2-4	A: -ICA/1	2° attacco
Cst: 15 mo	EX	-	d4+1	A: -ICA/2	2° attacco
Ing: 20 mon	AV	-	P: d4+3 S: d6+1	A: -ICA/4	2° attacco
(1 Lama)	MA	-	P: d4+5 S: d6+2	A: -ICA/6	2° attacco
Scudo dentato*					
(M) [P=A]	BS	-	d4+1	A: -ICA	due attacchi + rottura
②  	AB	-	d6+2	A: -2CA	due attacchi + rottura
Cst: 200 mo	EX	-	2d4+2	A: -2CA	due attacchi + rottura
Ing: 275 mon	AV	-	P: 2d4+4 S: d6+5	A: -3CA	due attacchi + rottura
(1-5 Lame)	MS	-	P: 2d4+6 S: d8+5	A: -3CA	due attacchi + rottura
Scudo laminato*					
(M) [P=A]	BS	-	d4+1	A: -ICA	2° attacco + rottura
①  	AB	-	d6+1	A: -ICA	2° attacco + rottura
Cst: 65 mo	EX	-	2d4+1	A: -2CA	2° attacco + rottura
Ing: 70 mon	AV	-	P: 3d4 S: 2d4+2	A: -2CA	2° attacco + rottura
(1-2 Lame)	MA	-	P: 4d4 S: 3d4+1	A: -2CA	2° attacco + rottura
Scudo lanceolato*					
(M) [P=A]	BS	-	d4+2	A: -ICA/2	2° attacco + rottura
①  	AB	-	d6+3	A: -ICA/2	2° attacco + rottura
Cst: 200 mo	EX	-	d6+4	A: -2CA/3	2° attacco + rottura
Ing: 185 mon	AV	-	P: d6+7 S: d4+7	A: -2CA/3	2° attacco + rottura
(1-2 Lame)	MS	-	P: d6+9 S: d4+9	A: -3CA/4	2° attacco + rottura
Spada *					
(B) [P=H]	BS	-	1d8	-	-
①  	AB	-	d12	H: -2CA/1	Para (1) Disarma
Cst: 10 mo	EX	-/5/10	2d8*	H: -2CA/2	Para (2) Disarma (TS+1)
Ing: 60 mon	AV	-/5/10	P: 2d8+4 S: 2d6+4*	H: -3CA/3	Para (2) Disarma (TS+2)
	MS	5/10/15	P: 2d6+8 S: 2d4+8*	H: -4CA/3	Para (3) Disarma (TS+4)
Spada bastarda (impugnata a una mano)					
(C) [P=H]	BS	-	d6+1	-	-
①  	AB	-	d6+3	H: -ICA/1	-
Cst: 15 mo	EX	-	d6+5	H: -2CA/2	Para (1)
Ing: 80 mon	AV	-	P: d8+8 S: d6+7	H: -3CA/2	Para (1)
	MA	-	P: d8+10 S: d6+8	H: -4CA/3	Para (2)
Spada bastarda* (impugnata a 2 mani)					
(C) [P=H]	BS	-	d8+1	-	-
②  	AB	-	d8+3	-	Para (1)
Cst: 15 mo	EX	-/5	d8+5*	H: -ICA/1	Para (1)
Ing: 80 mon	AV	-/5	P: d10+8 S: d8+7*	H: -2CA/2	Para (2)
	MS	-/5/10	P: d12+10 S: d10+8*	H: -3CA/2	Para (3)
Spada corta					
(B) [P=H]	BS	-	1d6	-	-
①  	AB	-	d6+2	H: -1AC/1	Para (1) Disarma (TS+1)
Cst: 7 mo	EX	-/10/20	d6+4*	H: -2AC/2	Para (2) Disarma (TS+2)
Ing: 30 mon	AV	-/10/20	P: d6+7 S: d4+7*	H: -2AC/3	Para (3) Disarma (TS+4)
	MA	10/20/30	P: 2d6+9 S: d4+9*	H: -3AC/4	Para (3) Disarma (TS+6)
Spadone a due mani*					
(B) [P=M]	BS	-	1d10	-	-
②  	AB	-	2d6+1	-	Stordisce + Para(1)
Cst: 15 mo	EX	-	2d8+2	-	Stordisce + Para(2)
Ing: 100 mon	AV	-	P: 3d6+3 S: 2d8+3	-	Stordisce + Para(2)
	MA	-	P: 3d6+6 S: 3d6+2	-	Stordisce + Para(3)
Tridente*					
(C) [P=M]	BS	10/20/30	1d6	-	-
①  	AB	10/20/30	d8+1	-	Infilza (fino a 4 DV)
Cst: 5 mo	EX	20/30/45	d8+4	-	Infilza (fino a 7 DV)
Ing: 25 mon	AV	20/30/45	P: d8+6 S: d6+6	-	Infilza (fino a 10 DV)
	MS	30/45/60	P: d6+9 S: d4+8	-	Infilza (fino a 15 DV)



LEGENDA			
(B) : Regolamento Base	⌚ : Scudo che può essere usato con un'arma	ING : Ingombro	- : Non applicabile
(X) : Regolamento Expert	➡ : Arma da tiro m	mo : Moneta d'oro	TS : Modificatore tiro salvezza
(C) : Regolamento Companion	☆ : Arma che può essere scagliata	mon : di misura dell'ingombro	DV : Dado Vita
(M) : Regolamento Master	† : Arma da mischia scagliata di rado	PDRN : Padronanza	✓ : Arma che può essere usata contro una carica
(P) : Bersaglio principale	♣ : Arma che può essere usata solo alla carica	BS : Grado base	c/m/l : Gittata corta, media, lunga
(S) : Bersaglio secondario	◊ : Arma piccola	AB : Grado abile	§ : Vedi Effetti speciali per altri dettagli
(H) : Creature che attaccano con armi da mischia o da lancio	◐ : Arma media	EX : Grado esperto	-1 CA/1 : Il bonus alla CA del personaggio viene applicato solo al numero di attacchi o di round indicati. In molti casi, il bonus sulla CA è limitato a una sola categoria di bersagli.
(M) : Creature che attaccano con armi da tiro o naturali	● : Arma grande normalmente a due mani	AV : Grado avanzato	
(A) : Tutti i tipi di bersaglio	* : Nota speciale, vedi Descrizione delle armi	MS : Grado master	
① : Arma a una mano	ma : Moneta d'argento	Nullo : Irrilevante	
② : Arma a due mani, perde sempre l'iniziativa	CST : Costo	d : Tipo di dado da tirare	

Principati di Glantri

TERRE BRULLE





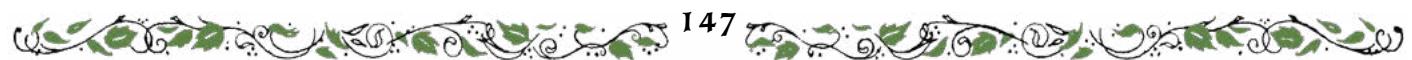
IMMORTALS



IMMORTALS



Manuale del Giocatore





“Ce l'hai fatta!”

Il potere della voce Celestiale risuona nel firmamento serale. Il tuo personaggio ha faticato parecchi e lunghi anni per sentire questa semplice frase, e ora ha finalmente raggiunto questo obiettivo altamente ambizioso: l'Immortalità.

Probabilmente avrai dedicato una considerevole quantità di tempo per portare il tuo personaggio fino a questo punto. Ora spetta a te decidere la sua sorte. Il raggiungimento di questo obiettivo a lungo sognato rappresenta il trionfo finale di una gloriosa carriera? Oppure è solo l'inizio di una nuova?

Calati ancora una volta nel tuo personaggio per dare uno sguardo al passato e al futuro.

Tanto tempo fa hai incontrato un Immortale. Hai accettato una sfida, e usato tutte le tue abilità ed il tuo sapere in numerose lunghe prove. Hai soddisfatto, e perfino superato, le rigide condizioni che ti erano state date.

Alla fine hai affrontato questa decisione finale, onesto, vittorioso e a testa alta. Il tuo impegno fu esaminato, i risultati ponderati e dimostrati di essere fatti di ricchi e autentici equilibri.

Ora sei pronto a partire, e dato il tuo addio a tutti. Finalmente hai rotto la vischiosa ragnatela dei problemi mondani. Sotto l'occhio vigile e la benedizione del tuo patrono Immortale, il tuo spirito si volge in una nuova direzione, mentre i confini della vita mortale si allontanano sempre più in fretta.

Là si cela il tuo castello, città, provincia... Todo il tuo regno si restringe in un quadretto nebbioso di punti nel bel mezzo del rappezzato tessuto di un continente, i cui margini stracciati svaniscono nell'orizzonte blu dell'oceano.

Il tuo pianeta d'origine si riduce a una biglia azzurra sul velluto nero del cosmo. Senti una fitta di rimpianto mentre vedi il mondo, con tutta la sua vastità e complessità, diventare un

granello in mezzo alle profondità dello spazio.

Hai lasciato la culla; ora guarda avanti!

Benvenguto nell'Immortalità. Dopo aver oltrepassato i limiti e gli interessi dei poveri mortali, ora il tuo personaggio è entrato nel regno dell'onnipotenza. Il tuo sovrano, quintessenza, dotto o eroe, è uno dei pochi nella storia di umani e semiumani a meritare questo supremo privilegio.

Ora il tuo personaggio può esplorare nuovi mondi e rivisitare quelli che già conosce. Una nuova casa e nuovi amici lo attendono e molte cose da fare in futuro.

Per cominciare, revisiona e modifica i dettagli di gioco del personaggio per riflettere i cambiamenti avvenuti. Osserva ciò che ti attende e pianifica gli obiettivi futuri.

Ti verranno presentati nuovi, grandi poteri; esaminali con attenzione ed elabora delle strategie di gioco.

E buon divertimento!



*“Ma tu sarai florido di immortale giovinezza,
illeso in mezzo alle guerre degli elementi,
ai naufragi della materia
e allo scroscio delle parole.”*

Joseph Addison (1672 – 1719)

Quando lo spirito del tuo personaggio ha lasciato il mondo dei mortali, la sua mente ed il suo corpo si sono trasformati in pura potenza immortale. La sua forma materiale non è stata distrutta, ma solo cambiata, ma può essere creata di nuovo.

L'energia vitale del personaggio (che i mortali possono vedere di rado, anche con la magia) può assumere qualsiasi forma, relativa agli elementi spazio-temporali. Può anche esistere contemporaneamente su due o più piani di esistenza e quindi il personaggio non ha una sua “vera” singola forma. L'essenza del tuo personaggio, però, resta immutata: manterrà i suoi ricordi e la sua personalità. Mentre tutto quello che possedeva prima non è stato altro che un supporto per il suo sviluppo, la sua mente rimane.

Per il momento non cambiare l'immagine che hai del tuo personaggio. Per un'agevole trasformazione, tieni viva la sua familiare reminiscenza, quella di un maturo, saggio e famoso avventuriero. Ma come il personaggio ha superato i limiti mortali, impara come giocatore ad ampliare la tua immaginazione al di là dell'esperienza accumulata, mentre impari più sul gioco ai livelli immortali. Gli Immortali sono esseri che si trovano al di là dei mortali. In questo gioco, rappresentano i supervisori di tutto il Multiverso conosciuto. Possono apparire in forma umana, semi-uma-

na o in qualsiasi altra forma.

Hanno poteri che vanno oltre la comprensione umana, ma sono a loro volta soggetti ad esseri ancor più potenti. Gli Immortali possono creare qualsiasi cosa: oggetti, esseri, addirittura interi piani di esistenza.

Non sono, però, i creatori originari del Multiverso.

La struttura dell'organizzazione di cui gli Immortali fanno parte è suddivisa in cinque aree, dette Sfere. Ogni cosa nel Multiverso fa parte di una, o più di una, di queste Sfere: Energie, Materia, Tempo, Pensiero ed Entropia. Ogni Immortale serve una sola Sfera. I personaggi giocatori immortali possono scegliere di servire qualsiasi Sfera eccetto quella dell'Entropia, che è riservata ai personaggi non giocanti.

Alcuni esseri della mitologia, le divinità del mondo antico, sono stati indicati in questo gioco come Immortali e dotati di poteri ancora maggiori di quelli che erano loro attribuiti dagli antichi. Poiché si tratta sempre di un gioco, però, per quanto possibile si è evitato di coinvolgere le religioni moderne. Se, nonostante ciò, doveste trovare qualche elemento che risultasse offensivo nei confronti delle vostre convinzioni religiose, eliminate pure.

Vi preghiamo, inoltre, di rispettare le idee di chi gioca insieme a voi come le vostre. Questo libro, la Guida del Giocatore per gli Immortali, inizia con le informazioni di base necessarie per trasformare il personaggio da mortale ad Immortale. Vengono spiegati i nuovi meccanismi di gioco, così come molti aspetti della nuova esistenza del personaggio. Anche i Dungeon Masters dovrebbero leggere questo manuale, poiché esso sarà più utile che ai personaggi giocanti.

L'altro libro, la Guida del DM per gli Immortali, fornisce le regole per giocare nei regni dell'immortalità. Gran parte di esso è dedicata alla descrizione dei Piani Astrali ed Esterni e delle creature che vi si trovano, ma contiene anche molti altri elementi di gioco e idee di avventure per Immortali.

Come anche per i precedenti manuali di regole del gioco D&D, tutto ciò non rappresenta altro che un suggerimento iniziale, uno spunto per la fantasia. L'argomento è così vasto che non lo si potrebbe completare anche con molti tomi quindi può essere ampliato e modificato a piacere, rispettando un certo equilibrio di base e ricordando che lo scopo è, come sempre, quello di divertirsi.

La modifica più rilevante al sistema attuale di gioco riguarda i Punti Esperienza del personaggio, che vengono convertiti in Punti Potere, i quali influenzano altre meccaniche di gioco. Sarà necessaria una nuova scheda del personaggio, ma andrà conservata anche quella vecchia, che sarà utile in seguito.

Punti Esperienza

Nella vita dei mortali l'esperienza è la misura del successo e del potere e continuerà ad essere uno scopo di primaria importanza per il personaggio anche nell'immortalità.

Per prima cosa occorre trasformare il totale dei Punti Esperienza accumulati nella vita mortale in Punti Potere (PP): ogni Punto Potere vale 10.000 Punti Esperienza (arrotondare per eccesso). Un tipico Immortale agli inizi (Iniziato) ha dai 300 ai 500 PP. Di solito i maghi partono con un numero maggiore di Punti Potere, mentre i chierici ne hanno meno. I semiumani potrebbero averne un qualunque ammontare, ma di solito ne hanno meno di 400.

Il totale dei PP di un personaggio ne determina lo status all'interno della gerarchia degli Immortali. Il miglioramento dello status comporta un aumento dei Dadi Vita, dei Punti Ferita, delle caratteristiche, dell'influenza e della responsabilità del personaggio.

Un personaggio Immortale ottiene PP per l'apprendimento, per il lavoro e per le imprese compiute, proprio come nella sua vita da mortale. Si può ottenere Potere anche in regalo dagli altri Immortali o come bonus quando si avanza di livello. L'entità delle ricompense in PP può sembrare scarsa in confronto a quella delle ricompense in PX: dieci o venti PP sono quantità notevoli, specie per un Temporale novizio. Non bisogna dimenticare che ogni Punto Potere equivale a 10.000 Punti Esperienza!

Oltre alla loro solita funzione, che è quella di rappresentare l'esperienza del personaggio, i Punti Potere possono anche essere usati attivamente in gioco: gli Immortali li spendono per creare vari effetti, magici e non magici. Questa rappresenta una modifica sostanziale della meccanica di gioco, che riguarda qualunque partita che coinvolga gli Immortali. Lo scopo dei personaggi è ottenere sempre maggior Potere e tradurlo in maggior abilità ed influenza.

Il Potere si spende temporaneamente, per produrre effetti magici, muovere o cambiare la materia degli elementi, attaccare, oppure, in maniera definitiva, per aumentare i punteggi delle caratteristiche, creare effetti non magici permanenti e compiere molte azioni speciali. I PP spesi temporaneamente si rigenerano in modo automatico ad una velocità

determinata in base al rango del personaggio, mentre quelli spesi definitivamente non si rigenerano.

Il totale dei PP va segnato in due parti della scheda del personaggio. Bisogna scrivere una cifra nel solito posto riservato ai PX, tenere traccia del totale guadagnato aggiornato - il totale di PP permanenti. Bisogna annotare il totale anche in un altro posto dove possa essere cambiato spesso ed utilizzarlo per tenere traccia Punti Potere attuali (variabile) del personaggio. Quando si spendono PP per effetti temporanei, o dopo che si sono rigenerati, si modifica solo il totale attuale. Bisogna modificare entrambi i totali solamente se i PP vengono spesi in modo permanente o se si riceve nuovo Potere.

Se il totale dei PP permanenti dell'Immortale dovesse scendere a zero, la forza vitale dell'Immortale si estinguerebbe. Nella vita mortale, invece, la forza vitale si misura in Punti Ferita (vedi "Nome").

FORMA

Benché non sia necessario modificare le caratteristiche del personaggio da questo punto di vista, occorre comprendere le varie forme possibili.

La forma materiale, o corpo, usata da un Immortale ne determina la Classe Armatura, i Tiri Salvezza ed altri particolari di base. Benché per i mortali il corpo sia tutt'altro che irrilevante, per gli Immortali rappresenta una cosa del tutto accessoria; essi possono assumere qualsiasi forma ed ognuno ne usa regolarmente tre o più.

Il personaggio può restare allo stato di pura forza vitale priva di materia (forma incorporea): in questo caso è immune alla maggior parte degli attacchi, ma è limitato per quanto riguarda l'azione, non può usare incantesimi o poteri speciali, ma può comunicare).

Di solito gli Immortali assumono forme materiali fisse, benché uniche, scelte in base a criteri di utilità e familiarità. Nonostante queste forme siano, alla fine, mortali, sono in realtà estremamente resistenti e si dicono forme comuni dell'Immortale. Questa forma può riprodurre apparentemente quello che era il corpo mortale del personaggio, ma la carne è stata sostituita da una sostanza più resistente.

Quando il personaggio torna a visitare il Primo Piano può assumere solo la sua forma mortale originaria, con tutte le sue pecche. Questa forma può essere modificata per magia, naturalmente, ma tornano in vigore tutte le caratteristiche del personaggio mortale, eccetto quelle riguardanti la sua mente (Intelligenza e Saggezza).

Il giocatore può scegliere l'età del perso-

naggio ed un Immortale superiore può dotarlo di particolari abilità o di uno status speciale. Gli oggetti che facevano parte dell'equipaggiamento del personaggio da mortale non ricompaiono, dato che non sono mai scomparsi: ora sono nelle mani dei mortali sopravvissuti, che sono i loro legittimi proprietari. Il personaggio, però, può creare quasi tutto quello che vuole per quanto concerne l'equipaggiamento.

Nome

Il personaggio può utilizzare ancora il suo nome da mortale, ma ne riceve altri due. Per sottolineare il fatto che l'Iniziato ha oltrepassato la vita mortale, ogni nuovo Immortale assume un nuovo nome comune, conosciuto ed utilizzato dagli altri Immortali e dagli altri mortali quando diventerà famoso. Il giocatore è libero di scegliere questo nome, anche se il DM potrebbe offrire dei suggerimenti o porre delle limitazioni. Oltre a questo, però, l'Immortale acquisisce un nome vero, una parola strettamente e magicamente connessa alla forza vitale del personaggio. Gli Immortali scoprono il loro nome vero attraverso la meditazione e, di solito, lo tengono rigorosamente segreto. Un Immortale non può essere costretto a rivelare il proprio nome vero e quest'ultimo non può essere scoperto in altri modi.

Il nome vero è legato all'esistenza del personaggio e chi possiede questo segreto può comandare o distruggere l'Immortale. Parimenti, si possono infliggere dei danni a un Immortale, se si conosce parte del suo nome vero e lo si invoca.

Spesso gli altri Immortali conoscono una o più parti del nome vero dell'Immortale, anche se i mortali non ne sono quasi mai a conoscenza. Può succedere che gli Immortali ritengano opportuno rivelare parte del loro nome vero, di solito come parte d'un patto di alleanza indissolubile o per saldare un debito.

Dopo aver ottenuto un nome vero come Temporale, il personaggio ne acquisisce altri ad ogni nuovo rango. Un Celestiale ne ha due, per esempio, ed un Gerarca ne ha cinque. Se il nome vero di un Immortale agli inizi viene compromesso, il personaggio diventa automaticamente più vulnerabile man mano che acquisisce altri veri nomi.

Razza

Il personaggio appartiene sempre alla razza della quale faceva parte da mortale. Questa fa parte della sua personalità e trapela sempre in qualche modo (per chi sa vederla, come gli altri Immortali) come emanazione della sua forza vitale.



Il titolo di "Immortale" non rappresenta il nome di una razza o di una classe: si tratta di un'altra forma di vita e di un nuovo stato mentale.

Rango e Livello

Questi termini si applicano per delimitare le abilità del personaggio mortale. Ora i limiti sono molto più esigui, ma sussistono ancora. Al momento di creare un personaggio mortale se ne è scelta la classe; ora, invece, il suo rango viene determinato dalla quantità di Potere acquisito.

Il personaggio parte da Iniziato, membro del più basso del rango degli Immortali, quello con minor Potere; poi diventa Temporale e quindi, nell'ordine, Celestiale, Empireo, Eterno e Gerarca.

I livelli servono ancora ad indicare il progresso all'interno di ogni rango ed utilizzano l'esperienza (che ora si calcola, però, in Punti Potere) come unità di misura. Nella Tabella 1 vengono elencati i vari livelli e titoli relativi ai ranghi ed i valori in Punti Potere ad essi corrispondenti.

Allineamento

L'allineamento di un personaggio potrebbe essere cambiato senza dover sottostare ad alcuna penalità, benché ogni cambiamento riguardante la personalità debba essere ridotto al minimo indispensabile. Occorre ricordarsi che l'allineamento non è qualcosa che si sceglie ed alla quale poi ci si conforma, ma è, invece, un termine che serve ad indicare una vera e propria attitudine. Se si cambia allineamento, bisogna assicurarsi che il nuovo allineamento definisca il personaggio, senza per questo imporgli dei limiti.

Si possono applicare delle modifiche nel caso in cui il personaggio non si accordi con l'allineamento favorito dalla Sfera prescelta (vedi "Sfere").

Classe Armatura

Un Iniziato ha Classe Armatura 0 (zero). Questo valore, a volte, può essere modificato in base all'equipaggiamento, sempre in base ai bonus ed alle penalità dettati dalle varie situazioni, mai in base al punteggio della caratteristica. Potrebbe essere migliorato anche spendendo Punti Potere permanenti. In questo caso, una volta effettuata tale spesa, la Classe Armatura (CA) viene permanentemente e irreversibilmente migliorata. I punti non possono più essere scambiati per ottenere Potere. La Classe Armatura varia leggermente, ma automaticamente, ad ogni cambiamento di rango, mentre il passaggio di livello la lascia immutata.

Una spesa permanente di 100 PP fa guadagnare permanentemente 1 punto sulla Classe Armatura. La Classe Armatura base migliore che un Immortale possa avere (senza modificatori) è 20 (o, secondo la Classe Armatura dei mortali, -20). Pochi Immortali spendono Potere fino a raggiungere questo limite, perché, di solito, si servono del Potere per scopi più importanti.

Dadi Vita e Punti Ferita

Nel momento in cui il vostro personaggio diventa un Iniziato nella gerarchia degli Immortali possiede 15 Dadi Vita e 75 Punti Ferita, anche se nella sua vita mortale ne aveva di più. Se riprende la sua forma mortale originaria, riacquista il numero di Punti Ferita ad essa relativi. Alla fine del periodo di addestramento, quando da Iniziato diventa Temporale, il personaggio possiederà 20 Dadi Vita e 100 Punti Ferita.

Il totale dei Punti Ferita della forma mortale precedente ha importanza solo se e quando quella forma verrà di nuovo utilizzata, con tutti i suoi limiti e le sue pecche.

L'Immortale ottiene Dadi Vita in più ad ogni passaggio di livello (all'interno di uno stesso rango). Il numero dei Dadi Vita del personaggio ne determina la capacità di colpire in mischia; se i Dadi Vita sono molti, aumenta anche la resistenza agli effetti delle magie che prevedono un limite legato alla taglia.

Ad ogni livello e ad ogni rango si ottengono nuovi Punti Ferita. I Temporali guadagnano 10 Punti Ferita per livello, i Celestiali 20, gli Empirei 30 e gli Eterni 40. I Punti Ferita rappresentano ancora la misura della resistenza del corpo materiale del personaggio e non subiscono modifiche da un punteggio basso o alto in Costituzione.

Una forma materiale che il personaggio crea per servirsene può avere al massimo un numero di Punti Ferita pari al suo. Quando la forma scende a zero o meno Punti Ferita, muore. Il personaggio non muore, ma può fare molto poco fino a quando non assumerà una nuova forma.

Vedere la Tabella 1 per il numero esatto dei Dadi Vita e dei Punti Ferita corrispondenti ad ogni livello di immortalità.

Velocità

La velocità del personaggio dipende dalla forma che assume e dagli effetti della magia ad essa applicata. Come regola generale, la velocità equivale alla stessa velocità della forma che si è assunta, ma, all'occorrenza, può essere aumentata di 9 metri per turno (3 metri per round) se si cammina e del doppio se si corre, mantenendo la stessa proporzione che

c'era con le regole per i mortali. Ad esempio, un gigante delle tempeste ha velocità di movimento di 45 metri per turno (15 metri per round). Un Immortale che ne assume la forma andrebbe a passo rapido ad una velocità di 54 metri per turno (18 metri per round) e correbbe ad una velocità di 108 metri per turno (36 metri per round).

Il vostro personaggio Immortale può anche spostarsi attraverso i confini che separano i piani e le dimensioni. Il viaggio transdimensionale richiede sempre una spesa, benché minima, di Punti Potere. È necessario spendere Potere anche per i viaggi interplanetari in direzione dei Piani Interni, ma nessun costo per i viaggi verso i Piani Esterni. Per i costi richiesti ed altri particolari, vedere i paragrafi "Piani Esterni", "Dimensioni" e "Poteri Magici".

Punteggi di abilità

Il personaggio Immortale mantiene i sei punteggi delle caratteristiche che si usavano per definire la forma mortale e che si possono ricopiare sulla nuova scheda del personaggio. Benché il corpo mortale, definito in base alle categorie di Forza, Destrezza e Costituzione sia ora poco usato, quei termini si riferiscono ancora ad aspetti della sua forza vitale, mentre Intelligenza, Saggezza e, in parte, Carisma definiscono ancora la sua mente, che resta la stessa. I punteggi delle caratteristiche modificano ancora i tiri per colpire e per i danni nel solito modo, ma non modificano più la Classe Armatura ed i Tiri Salvezza. Per accedere ad un rango, il personaggio deve possedere certi punteggi minimi richiesti per le caratteristiche. Inoltre, nel corso di una partita, tali punteggi possono essere messi alla prova tramite dei tiri di verifica sulle caratteristiche stesse. Le caratteristiche potrebbero inoltre variare a causa di attacchi diretti portati da altri Immortali o da creature molto potenti.

Effetti diretti dei punteggi di abilità

Sebbene non modifichino più la Classe Armatura o i Punti Ferita, i punteggi delle abilità hanno altri effetti nel gioco. Per i primi cinque punteggi delle abilità, vedere la Tabella 2 (Modificatori per i punteggi delle Abilità), in cui è indicato un modificatore per ciascuno dei punteggi possibili (da 1 a 100). Nella Tabella 3 sono indicati gli altri modificatori per il Carisma.

I modificatori, che possono essere applicati in modo diverso per ogni punteggio delle caratteristiche, si usano anche quando gli Immortali attaccano direttamente i punteggi delle caratteristiche di altri Immortali. Per ulteriori dettagli, vedere "Combattimento" (Forme d'Attacco).





Fate riferimento alle apposite tabelle e scrivete i modificatori appropriati vicino al punteggio di ogni caratteristica, usando una matita, in quanto sia i punteggi che i modificatori cambiano continuamente nel corso del gioco.

FORZA

Quando un Immortale assume una qualsiasi forma fisica che non sia quella originaria (mortale), può attaccare con un Pugno, che infligge al massimo un numero di d6 di danni pari a quello indicato sulla tabella. Il personaggio non è tenuto ad infliggere tutti i danni potenziali disponibili e, prima di dare il pugno, può scegliere la quantità di dadi danno fino al limite massimo indicato.

INTELLIGENZA

Il numero indicato nella tabella rappresenta il numero massimo dei progetti che l'Immortale può controllare contemporaneamente. Un progetto è un'attività finalizzata all'aumento del Potere permanente dell'Immortale, che avviene in luoghi diversi. Un Immortale crea dei duplicati di sé stesso che controllano lo sviluppo di ogni progetto. Se i progetti avvengono su piani di esistenza o dimensioni diversi, il numero dei progetti che l'Immortale può controllare si dimezza. Ogni progetto consiste in un'operazione complessa.

SAGGEZZA

Questo modificatore determina il numero massimo di creature che può essere soggetto all'Aura (vedere "Combattimento") in ogni round.

DESTREZZA

Questo modificatore riguarda alcuni tipi di combattimento senza armi (vedere "Combattimento").

CONSTITUZIONE

Quando un Immortale cade vittima di un attacco con veleno (o assume dei veleni), il personaggio è in grado di resistere all'azione del veleno per un numero di round pari al modificatore del suo punteggio di Costituzione. Durante quel periodo possono verificarsi altri effetti del veleno, a seconda del suo tipo (ad esempio, effetti speciali come la paralisi).

Se il veleno è mortale, l'Immortale subisce da 1 a 6 danni in ogni round. Se è di tipo speciale, non subisce danni e l'effetto viene ritardato nel modo che si è detto. Se il veleno infligge un dato numero di punti di danno, l'Immortale ne subisce la metà, distribuita uniformemente in tutto il periodo di latenza del veleno (a discrezione del DM) ed il resto, tutto in una volta, alla fine del periodo di latenza.

In ognuno di questi casi, se si riesce a neutralizzare il veleno durante il periodo di latenza se ne annulla l'effetto finale e non si subiscono ulteriori danni. Neutralizzare il veleno e curare i danni da esso provocati sono due azioni diverse.

CARISMA

Questo punteggio influenza le reazioni, il numero dei seguaci (ed il loro morale) e la potenza dell'Aura.

Reazioni: Questa meccanica di gioco non è cambiata. Il DM tira 2d6 per determinare a caso la reazione di ogni creatura o di ogni gruppo di creature incontrate. Applicare il modificatore indicato alle reazioni solo se il personaggio Immortale parla con le creature incontrate. Se il personaggio utilizza la sua Aura per influenzare le creature, non bisogna effettuare alcun tiro per le reazioni.

Numero massimo di seguaci: è il numero di alleati mortali che l'Immortale può attrarre e controllare contemporaneamente. Questo numero massimo di seguaci vale per ognuno dei progetti dell'Immortale, dato che questi può gestirne simultaneamente molteplici in luoghi diversi. Se l'Immortale riprende la sua forma mortale si utilizza il suo punteggio originale di Carisma.

Morale dei seguaci: si controlla secondo le normali meccaniche di gioco, utilizzando 2d6. I seguaci che hanno Morale 12 combattono fino alla morte, se gli viene ordinato di farlo, altrimenti agiscono normalmente in base alla loro autoconservazione. Ogni Immortale con punteggio di Carisma di 21 o più può disporre a suo piacimento di questa fedeltà.

I bonus sul Morale assegnati quando il Carisma dell'Immortale è di 24 o più punti si applicano a tutti i Tiri Salvezza di tutti i seguaci contro gli effetti prodotti da altri Immortali. Il personaggio può spendere temporaneamente Potere per aumentare questi bonus, ma ognuno di questi incrementi dura solo per un turno.

Aura: il Carisma determina la potenza dell'Aura dell'Immortale, ovvero gli effetti della sua presenza sui mortali. L'Aura è una forma di attacco che l'Immortale può usare a volontà senza spendere Potere. I Tiri Salvezza di coloro che tentano di resistere a questo tipo di attacco vengono alterati dal modificatore dell'Aura determinato sempre dal Carisma del personaggio (per ulteriori dettagli, vedere "Forme d'Attacco" nella sezione "Combattimento").

TALENTI

Tre dei punteggi delle abilità sono importanti in rapporto alla Sfera cui appartiene il personaggio. Il primo corrisponde al Requisito Primario della classe di personaggi mortali correlata alla Sfera, e rappresenta il Talento Primario di ogni personaggio. Sempre in relazione alla sfera vengono poi indicati il Talento Secondario e quello Terziario. Il totale di questi tre punteggi delle abilità costituisce un nuovo dato, il Talento Maggiore del personaggio. Il totale degli altri tre punteggi delle

Talentì Maggiori (in ordine di importanza)

Sfera	Primario	Secondario	Terziario
Materia	For	Cos	Des
Energia	Int	Car	Cos
Tempo	Sag	For	Car
Pensiero	Des	Int	Sag

Talentì Minori

(Nessun ordine di importanza)

Sfera	Primario	Secondario	Terziario
Materia	Sag	Car	Int
Energia	Des	For	Sag
Tempo	Cos	Int	Des
Pensiero	For	Cos	Car

abilità costituisce il Talento Minore.

Scrivete sulla scheda del personaggio le abbreviazioni "TMA" (Talento Maggiore) e "TMI" (Talento Minore) ed indicate per ognuno di essi i nomi delle abilità ed il punteggio totale. Per trovare il modificatore totale per il Talento bisogna utilizzare il modificatore per le reazioni derivato dalla tabella del Carisma (Tabella 3). È necessario trovare anche la somma dei modificatori per i punteggi delle abilità che si applicano ad ogni Talento, indicando anche quei modificatori cumulativi.

AUMENTO DEI PUNTEGGI DELLE ABILITÀ

Un Immortale può anche aumentare i punteggi delle proprie abilità spendendo Potere permanentemente. Il rango del personaggio determina sia il costo dell'operazione che il valore massimo che può raggiungere il punteggio della abilità.

Un requisito indispensabile per il passaggio ad un rango superiore è l'aumento fino al massimo consentito di tutti e tre i punteggi che compongono il Talento Maggiore dell'Immortale. Se il totale del TMA



del personaggio non raggiunge il massimo, questi non può avanzare al rango successivo. Per altri particolari, vedere "Aumentare di Rango".

Si può acquistare in qualsiasi momento qualsiasi numero di punti, purché si abbia Potere sufficiente. Un personaggio non può spendere volontariamente Punti Potere se questo dovesse ridurre il totale al di sotto del minimo richiesto per il rango cui appartiene, come evidenziato dalla Tabella 1.

Prendiamo ad esempio un personaggio che ha recentemente raggiunto il rango di Celestiale nella Sfera del Tempo. Ha un punteggio di 25 in Carisma, Saggezza e Forza ed ha ancora 1.080 Punti Potere. Per portare ogni abilità a 50, che è il punteggio richiesto dal rango di Empireo, deve spendere 1.500 PP per avere in cambio 75 i punti di abilità necessari. Al momento, però, può spendere solo 20 PP, pari ad un punto di abilità, perché se volesse acquisire un altro punto scenderebbe a 1.040 PP, ovvero dieci punti al di sotto del minimo richiesto per essere un Novizio Celestiale.

Regno	Costo in punti	Punteggio massimo
Temporale	10 PP	25
Celestiale	20 PP	50
Empireo	40 PP	75
Eterno	80 PP	100
Gerarca	160 PP	100

Diminuzione dei punteggi delle abilità

I punteggi delle abilità possono essere convertiti in Punti Potere, con l'unico limite che non si può abbassare il punteggio di un Talento Maggiore al di sotto del minimo richiesto dal rango. Ogni punto può essere convertito in 5 PP. Se si verifica un aumento di questo tipo, si modificano sia i PP temporanei che quelli permanenti (oltre a diminuire il punteggio della abilità).

I punteggi delle abilità vengono diminuiti raramente in questo modo, però costituiscono una riserva di Potere per un Immortale qualora ne abbia necessità. I punteggi delle abilità che formano il Talento Maggiore non vengono quasi mai diminuiti, ma quelli delle abilità del Talento Minore non influiscono sull'avanzamento di rango e possono quindi essere variati tranquillamente. Questa, ovviamente, deve essere una scelta volontaria da parte dell'Immortale, che non può essere in alcun modo costretto a farlo. I punti abilità convertiti in Punti Potere possono essere

poi riacquistati allo stesso modo (benché nel cambio si accetti una perdita netta).

Sebbene un personaggio non possa scendere volontariamente al rango inferiore spendendo PP permanenti, potrebbe, però, essere costretto da fattori esterni a spendere Punti Potere che lo faranno scendere di rango.

Utilizzo dei punteggi delle abilità nel gioco

Prove sui Punteggi delle abilità

Nel gioco, i punteggi delle abilità del personaggio potrebbero essere importanti per risolvere dei problemi che costituirebbero una sfida anche per un Immortale e che potrebbero portare il DM a richiedere una verifica sul punteggio dell'abilità stessa.

Prima che il DM effettui la verifica, il giocatore deve scegliere uno dei sei punteggi delle abilità (in caso di indecisione, decide il DM). Questo tipo di verifica si effettua tirando 1d100 e confrontando il risultato ottenuto col punteggio dell'abilità: se il risultato è pari o inferiore al suddetto punteggio, la prova è stata superata.

Se invece il punteggio è superiore, la verifica è fallita e l'Immortale non è riuscito a risolvere il problema e non potrà effettuare altri tentativi fino a quando non verranno aggiunti altri punti al valore dell'abilità (spendendo Punti Potere, con l'aiuto di un altro Immortale o con altri mezzi). I punteggi delle abilità sono limitati a seconda della forma scelta dall'Immortale.

Una verifica standard sul punteggio di un'abilità, senza modificatori, risulta difficile da superare per la maggior parte degli Immortali. Un Empireo Novizio fallirà la metà delle prove cui sarà sottoposto, anche quando sarà messa alla prova una delle abilità del suo Talento Maggiore. A discrezione del DM potrebbero essere fatte delle modifiche alla prova. Si sommano i bonus e si sottraggono le penalità e, per variare il livello di difficoltà, si può anche ricorrere ad un diverso numero e/o tipo di dadi.

Per superare le verifiche sui punteggi delle abilità si possono sommare i punteggi della abilità di due o più personaggi, ed in questo modo quello che ad un Immortale può sembrare quasi impossibile può diventare facile per due o tre Immortali uniti. I seguenti modificatori si applicano ai compiti facili, di media complessità o difficili (dal punto di vista dell'Immortale). I giocatori possono farvi riferimento durante il gioco, in modo da poter valutare con sufficiente precisione la difficoltà del compito che li attende. Il DM può anche variare il livello di complessità del compito e renderlo più facile o più difficile in base alla

Modifiche alle prove di Abilità

Classe	Facile	Media	Difficile
Temporale	+55	+30	+5
Celestiale	+40	+15	-10
Empireo	+10	-15	-40
Eterno	-10	-35	-60

relazione tra l'Immortale ed il luogo (vedi "Inclinazione").

Esempio: un Celestiale con Forza 30 vuole aggiungere una luna ad un pianeta del suo Piano di Residenza. Crea o raduna la massa e sta per posizionarla vicino al pianeta quando il DM gli richiede una prova di Forza e di Intelligenza con bonus +25. Considerata la difficoltà del compito, l'Immortale riesce a convincere un Temporale (con Forza 22) ad aiutarlo. Il DM somma i punteggi dei due Immortali (30 + 22) ed il bonus (+25) ed ottiene un totale di 77. Se il risultato del tiro di 1d100 è di 78 o più, l'Immortale ha fallito e la luna non si muove; in caso contrario, l'Immortale è riuscito a muovere la luna. Prima che il DM faccia effettuare la prova sul punteggio dell'abilità per vedere se la luna è stata messa nella giusta orbita, i due Immortali discutono del problema. Applicano nuovamente il totale dei loro punteggi alla prova richiesta. Vale di nuovo lo stesso bonus.

Prove sul Talento

Alcune azioni sono troppo complesse per poter essere suddivise in base alle diverse abilità che coinvolgono. In questi casi si può sottoporre alla prova l'intero Talento dell'Immortale. Dato che il valore del Talento stesso è composto da tre abilità, la relativa prova si effettua normalmente dividendo il punteggio totale per tre e poi tirando di nuovo 1d100. Per le prove relative ai Talenti Maggiori si applicano i normali modificatori per le verifiche sulle abilità, mentre per i Talenti Minori si applica anche un ulteriore bonus di +30. Come nelle prove sulle abilità, un risultato del tiro del dado inferiore o pari al Talento del personaggio indica la riuscita della verifica.

Attacchi alle abilità

Gli Immortali ed altre creature dei Piani Esterni possono usare forme d'attacco che colpiscono direttamente i punteggi delle abilità. Questo tipo di attacco, che potrebbe manifestarsi sotto forma di dardi di energia, rientra nella categoria Potere e può risucchiare o contrastare una caratteristica. Per ulteriori informazioni vedere "Combattimento" (Forme d'Attacco).



Tiri Salvezza

I Tiri Salvezza di un Immortale sono determinati dalla forma da esso assunta o creata. Un Immortale in forma mortale può scegliere tra vari tipi di Tiri Salvezza. Se vuole travestirsi da mortale, utilizza per lo più i Tiri Salvezza standard, determinati in base alla classe ed al livello del personaggio o del mostro prescelto. Naturalmente ogni attacco mentale proveniente da esseri mortali è destinato al fallimento, benché, per non dare nell'occhio, l'Immortale possa fingere di essere stato colpito. Se invece all'Immortale interessa più la conservazione della forma mortale che il suo "anonimato", può fissare i Tiri Salvezza a qualsiasi livello, fino ad un minimo di 2 (fallirebbe solo con un 1 naturale) e cambiarli all'occorrenza, senza dover spendere Potere per farlo.

Un Immortale senza una forma mortale è immune a tutti gli effetti di origine mortale ed alla maggior parte degli attacchi provenienti dagli Immortali. Solo un Colpo Mentale o un Risucchio di Potere (vedere "Nuovi Tiri Salvezza") possono avere un qualche effetto su di un personaggio allo stato incorporeo.

Sebbene la mente dell'Immortale sia al di là dell'influenza delle cose terrene, la sua forma comune può essere influenzata dalla magia (sia quella proveniente dagli incantesimi che da altri oggetti o effetti), di natura mortale o meno. L'Anti-Magia può annullare gli effetti della magia e negli altri casi, ogni volta che è permesso il Tiro Salvezza, si utilizza il nuovo Tiro Salvezza contro Incantesimi.

I nuovi Tiri Salvezza dell'Immortale si applicano solo quando egli assume forma incorporea o comunque non mortale. Quando assume la forma mortale d'origine, si applicano i Tiri Salvezza ad essa relativi.

Quando applicare i Tiri Salvezza

Il tiro contro il **Risucchio di Potere** si utilizza se il personaggio è bersaglio di un effetto magico non provocato da incantesimo mirato a ridurre i Punti Potere del personaggio.

Il tiro contro **Incantesimi** si usa quando il personaggio è vittima di un attacco, provocato da incantesimo o da un altro effetto magico (compresi artefatti), che però non influenza la sua mente.

Il tiro contro gli **Attacchi Fisici** si usa per difendersi da impatti o altri tipi di attacco materiali che infliggerebbero un certo numero di Punti Ferita al personaggio.

Il tiro contro **Attacchi Mentali** si usa in caso di attacchi (magici o meno) che possano danneggiare la mente dell'Immortale.

Nuovi Tiri Salvezza e vecchi tipi di attacchi

Raggio della Morte: utilizzare il Tiro Salvezza contro il Risucchio di Potere.

Veleno: vedere "Costituzione", nessun effetto.

Bacchette: Tiro Salvezza contro Incantesimi.

Paralisi: Tiro Salvezza contro il Risucchio di Potere.

Pietrificazione: Tiro Salvezza contro Attacchi Fisici.

Verga/Bastoni/Incantesimi: Tiro Salvezza contro Incantesimi.

Armi a Soffio e Soffio di draghi mortali:

Se l'attacco può essere schivato, effettuare una prova di Destrezza (vedere sopra) tirando 3d20. Se il tiro riesce, non si subiscono danni. Se fallisce, viene inflitta la metà dei danni (eventualmente modificata con mezzi magici)

Armi a Soffio e Soffio di draghi immortali: Tiro Salvezza contro Attacchi Fisici.

Come per i mortali, un Tiro Salvezza riuscito indica che viene subita la metà dei danni (o non viene subito alcun danno, a seconda del tipo di attacco utilizzato), oppure che non succede nulla. Fate riferimento alla Tabella 4, copiando sulla scheda del personaggio categorie e numeri (per il livello di Iniziato).

Tiri per colpire

Per gli attacchi in mischia si usa il metodo fin ora utilizzato. L'attaccante tira 1d20 e, per trovare la Classe Armatura Colpita, fa riferimento alla tabella dei tiri per colpire (Tabella 5). Se la Classe Armatura attuale del bersaglio è pari o inferiore alla Classe Armatura colpita, l'attacco ha successo e possono essere determinati i danni inflitti. Probabilmente, se si tratta di un Iniziato, non sarà necessario tenere un registro permanente dei tiri per colpire del personaggio, mentre sarà utile farlo per un personaggio di rango Temporiale o superiore.

La Classe Armatura degli Immortali varia da zero a numeri negativi dal valore elevato. Per comodità di gioco sono stati trascurati tutti i numeri negativi e quindi la riga dei tiri per colpire della tabella potrebbe sembrare, a prima vista, il rovescio di quella che si usava con i personaggi mortali e quindi ora un bersaglio con un punteggio di Classe Armatura alto risulterà difficile da colpire. Se si utilizza la Classe Armatura per Immortali nelle partite che coinvolgono anche personaggi mortali, occorre ricordarsi sempre di

trattare ogni Classe Armatura come se fosse un numero negativo. Per esempio, se in una partita di questo tipo compare un Immortale con CA 8, bisogna ricordarsi che in realtà la sua CA è -8.

Modificatori del tiro per colpire

Sulla tabella 5 il numero 20 si ripete sempre per cinque volte sulle righe dei tiri per colpire. Utilizzando il sistema seguente, questo da effettivamente un bonus del 20% (aumento della CA di quattro unità) ogni volta che si ottiene un 20 naturale col tiro per colpire. Se i bonus aumentano un tiro per colpire a 20 o più, non aggiungete altri bonus e usate il primo 20 della serie della tabella. Se esce un 20 naturale senza alcun bonus, usate invece l'ultimo 20 della serie. Se esce un 20 naturale e avete dei bonus da aggiungere, calcolate il totale e trovate il valore.

Ad esempio, un Temporiale (20 Dadi Vita) può colpire una CA di 19 solo se ottiene col tiro per colpire un 20 naturale senza modificatori. Qualsiasi tiro inferiore al 20 colpirebbe al massimo una CA di 15, se i bonus lo fanno aumentare a sufficienza.

Beni materiali

Tutto il denaro e gli averi accumulati dal personaggio durante la sua vita mortale sono stati abbandonati o sono andati distrutti. L'Immortale infatti non ne ha più bisogno, se non quando deve trattare con i mortali, per i quali queste cose hanno ancora un grande valore. In casi come questo il personaggio può accumulare o creare qualsiasi tesoro voglia ed usarlo quando se ne presenta l'occasione.

Equipaggiamento (normale o magico)

Come nel caso del denaro, gli Immortali possono creare o accumulare oggetti di ogni tipo, anche se questi non hanno alcun valore e sono di scarsa utilità a meno che non si abbia a che fare con i mortali.

Per gli Immortali esiste un solo tipo di oggetto magico che abbia un valore reale: gli artefatti, oggetti di grande potere che solo loro sono in grado di creare. Vengono discussi nel Set Master di D&D ed hanno poteri simili a quelli degli Immortali, benché molto più limitati.

Informazioni sui Nuovi Personaggi

Nella sezione precedente sono stati esaminati e modificati i dettagli di personaggi già esistenti.

A questo punto il personaggio potrebbe sembrare un essere potentissimo, ma l'immortalità comporta anche molti altri aspetti nuovi e diversi che bisogna conoscere. Alcuni particolari vecchi e familiari che sono sempre dati per scontati, come ad esempio i cinque sensi, verranno a breve rimessi in discussione, ed inoltre il personaggio acquisterà altri elementi del tutto nuovi.

Sfere

Tempo fa, avete scelto uno dei quattro sentieri dell'immortalità per il vostro personaggio, il quale lo ha percorso fino alla fine. Ad ognuno dei quattro sentieri corrisponde una Sfera, ed ognuna di esse offre dei vantaggi ad una classe di mortali come segue:

Sentiero	Sfera
Dinasta	Tempo
Eroe	Pensiero
Modello	Energia
Dotto	Materia

Qualunque sentiero abbia scelto il vostro personaggio, ora avete la possibilità di scegliere una delle Sfere. Prima di farlo, esamineate i poteri, gli scopi e le altre caratteristiche di ognuna di esse. Probabilmente sceglierete la Sfera corrispondente al sentiero scelto dal vostro personaggio, ma non siete obbligato a farlo. L'unico

inconveniente, se decideste di cambiare, consisterebbe nel fatto che il vostro personaggio non avrebbe diritto, in futuro, ad alcuni bonus. Gli Immortali sono liberi di cambiare Sfera in qualsiasi momento, ma il prezzo è talmente elevato (in pratica, si riparte da zero) che raramente lo fanno dopo aver superato il rango di Iniziato.

Di seguito vengono elencate le cinque Sfere di Potere, per offrire un rapido resoconto prima di prendere una decisione:

Materia

Classe Favorita: Guerrieri

Allineamento: Legale

Elemento: Terra

Aura: Ordine e omologazione

Scopo: Contrastare la distruzione e la decadenza

Interazioni: Si oppone ai tentativi di cambiamento del Tempo, resiste agli attacchi da parte dell'Energia, costringe il Pensiero alla praticità.

Energia

Classe Favorita: Maghi

Allineamento: Caotico

Elemento: Fuoco

Aura: Disordine ed unicità

Scopo: Creare energia e movimento

Interazioni: Si oppone ai tentativi di creare ordine da parte del Pensiero, resiste agli attacchi del Tempo, costringe la materia al cambiamento.

Tempo

Classe Favorita: Chierici

Allineamento: Neutrale

Elemento: Acqua

Aura: Cambiamento regolare e continuo

Scopo: Promuovere il cambiamento mantenendo lo scorrere del tempo

Interazioni: Si oppone alla resistenza al cambiamento da parte della Materia, resiste all'esistenza del Pensiero, obbliga l'Energia alla persistenza.

Pensiero

Classe Favorita: Ladri

Allineamento: Qualsiasi

Elemento: Aria

Aura: Obiettivo e intenzione

Scopo: Pensare ed inserire in categorie tutto ciò che esiste

Interazioni: Si oppone agli eccessi dell'Energia, resiste ai limiti imposti dalla Materia, organizza il Tempo.

Entropia

Classe Favorita: Nessuna (Solo PNG)

Allineamento: Nessuno

Elemento: Nessuno (il vuoto)

Aura: Conflitto e disperazione

Scopo: Distruggere ogni cosa nel Multiverso e far posto al nuovo

Interazioni: utilizza le altre Sfere e le mette in conflitto tra loro; distrugge la Materia, risucchia l'Energia, ferma il Tempo, impedisce il Pensiero.



Opzioni ed abilità

Un Immortale incorporeo è estremamente limitato nelle sue possibili azioni, ed è per questo motivo che gli Immortali assumono anche delle forme fisiche. Queste forme sono più potenti di qualsiasi involucro mortale, in quanto create per gestire molte situazioni speciali e le caratteristiche delle forme assunte determinano molte delle loro abilità.

Le Leggi della Natura che conosciamo nel nostro mondo non si applicano al Multiverso del gioco di D&D, che è basato sulle combinazioni dei quattro elementi e delle Sfere. Nel pensare a tutte le varie caratteristiche del personaggio, vecchie e nuove, occorre considerare questa diversa natura: non fidatevi dell'istinto! Il vostro subconscio, abituato al mondo reale da così tanto tempo, vi porterebbe spesso a deduzioni che sarebbero errate nel contesto del Multiverso come appare nel gioco. L'insolito ed il bizzarro rappresentano la normalità in un Multiverso in cui la forma segue la funzione.

Sensi

Anche tra gli Immortali esistono i cinque sensi comuni ai mortali, ma essi sono in grado di percepire anche stimoli che vanno oltre la normale capacità di percezione dei mortali. Vi sono delle differenze a seconda della forma assunta dall'Immortale: un Immortale incorporeo è in grado di sentire ed interpretare suoni ed energia luminosa di ogni tipo, ma non possiede olfatto, né gusto, né tatto, mentre un Immortale in forma mortale può "parlare" creando vibrazioni in un modo che possa essere sentito ed interpretato dai mortali. Di solito la forma comune dell'Immortale è dotata di organi vocali simili, che, però, non vengono usati allo stesso modo dei mortali se non di rado. L'imperfetta costituzione di un organismo mortale fa sì che attraverso la bocca, che è l'organo che produce la voce, passino anche aria, acqua e cibo mentre un Immortale, invece, parla mediante un organo che ha l'unico compito di emettere la voce.

La forma mortale è dotata di umidi, fragili, globi sensoriali in grado di elaborare un tipo di energia alquanto limitato, noto col nome di luce visibile, che viene trasformato in modo da poter essere interpretato dal cervello. Alcuni mortali sono anche in grado di percepire in modo simile il calore prodotto dai corpi (infravisione).

La forma comune utilizzata dagli Immortali di solito è dotata di organi più efficienti, in grado di "vedere" uno spettro più ampio e di interpretare emissioni di energia elettromagnetica di vario genere come i raggi ultravioletti, i raggi X, le radiazioni e le onde radio.

Nei mortali, il gusto è la sensazione prodotta dal contatto tra la lingua e un fluido contenente impurità. Gli Immortali conservano la capacità di gustare le cose di cui si nutrono, ma scelgono la sede degli organi di senso corrispondenti.

Così come i fluidi impuri contengono dei saperi, l'aria impura contiene odori, che si possono interpretare con l'olfatto.

Gli odori sono una fonte di informazioni che può essere di grande importanza. L'Immortale può scegliere e collocare ovunque (entro la propria forma) l'organo mortale dell'olfatto e, con l'esperienza, può seguire altre creature o trovare luoghi anche solo dall'odore, mediante la percezione di ogni minimo cambiamento dell'aria.

Il tatto è la capacità di percepire gli oggetti circostanti mediante contatto fisico, senza usare l'energia come mezzo. Mentre la forma mortale non è adatta a manipolare adeguatamente l'informazione così ottenuta, la mente dell'Immortale è in grado di superare questi limiti e analizzare con precisione anche l'ambiente mediante il tatto, poiché dispone degli organi adatti. Anche il dolore, sistema di allarme per i danni fisici usato dai mortali, è un'estensione di questo senso. Anche all'Immortale il dolore serve come sistema d'allarme, ma, a differenza dei mortali, egli è in grado di disattivare il meccanismo dolorifico appena dopo averne preso coscienza.

Ogni Immortale ha un senso aggiuntivo, la capacità di percepire ed usare l'Aura, una manifestazione psichica creata da tutte le creature viventi. È anche in grado di comunicare con altri Immortali mediante quest'Aura, senza spendere Potere. La distanza massima a cui si può comunicare mediante l'Aura è di 36 metri per ogni punto di potenza dell'Aura stessa (numero determinato in base al Carisma, vedi Tabella 3) o di 900 metri per un Gerarca.

Difese e recupero

Gli Immortali sono molto più resistenti rispetto ai mortali, ma sono anche esposti ad una maggiore varietà di danni poiché usano forme di attacco nuove e diverse. A causa di ciò gli Immortali dispongono di vari tipi di difese e modalità di recupero.

La Classe Armatura indica la capacità di difesa dagli attacchi fisici, mentre l'Anti-Magia costituisce la difesa contro gli attacchi magici.

Anti-Magia

La forza vitale dell'Immortale conferisce già di per sé una certa resistenza alla magia alla forma fisica assunta dal personaggio. Questa protezione, chiamata Anti-Magia (A-M), si trova nel Libro del DM del Set Master di D&D.

Un Iniziato o un Temporale ha un'A-M del

50%, che cresce del 10% per ogni livello superiore raggiunto. L'A-M può essere aumentata anche per effetto della magia, come spiegheremo parlando della magia non legata all'uso degli incantesimi della Sfera del Tempo.

Il personaggio può fermare (o far riprendere) gli effetti della sua A-M a suo piacimento, basta che il giocatore lo comunichi al DM. Questo procedimento è comune nei casi in cui il personaggio voglia lanciare delle magie su sé stesso, come ad esempio una cura o l'incantesimo Metamorfosi. In questi casi, se non si comunica al DM il proposito di interromperla, l'A-M potrebbe vanificare gli effetti desiderati dell'incantesimo. Questo vale anche per la magia che si usa per creare o aumentare l'Anti-Magia. Se l'A-M viene a contatto con una magia preesistente (come nel caso degli incantesimi di lunga durata o delle capacità degli oggetti magici), può annullarla per un turno o più. Nel lasso di tempo in cui ha sospeso l'A-M, l'Immortale è maggiormente esposto agli effetti delle magie dirette contro di lui.

Paradossalmente, dopo che l'Anti-Magia è stata creata o incrementata con mezzi magici, l'effetto che ne è derivato (che è magico ed ha una durata determinata) non viene influenzato dall'Anti-Magia stessa ma può venire annullato normalmente da un incantesimo Dissolvi Magie. L'incantesimo dovrà prima superare la barriera di A-M (nel solito modo), dopo di che il DM ne verificherà le possibilità di riuscita. L'A-M portata (con mezzi magici) fino al 100% non può essere colpita da alcuna forza esterna.

Recupero di Punti Potere

I Punti Potere degli Immortali si rigenerano automaticamente ad un ritmo determinato in base alla relazione tra l'Immortale e l'ambiente in cui si trova, detta Inclinazione Planare o Locale (vedi "Inclinazione"). Questa rigenerazione avviene senza spesa né concentrazione alcuna.

Quando l'Immortale si trova su di un Piano di Esistenza "amico", i Punti Potere si rigenerano al ritmo di 1 punto per round, se si trova su di un Piano "neutrale", al ritmo di 1 punto per turno (10 minuti) ed infine se si trova su di un Piano "ostile", al ritmo di 1 punto al giorno.

Recupero delle energie fisiche

La forma fisica dell'Immortale rigenera automaticamente tutte le perdite di Punti Ferita e punti caratteristica subite. Il ritmo è lo stesso che vale per il recupero dei Punti Potere, variabile a seconda dell'inclinazione planare o locale. Nel caso ne avesse bisogno, l'Immortale può attivare una rigenerazione più rapida



spendendo 100 PP, raddoppiando il ritmo di rigenerazione per 6 ore (36 turni). Spendendo dei multipli di questa quantità, si può aumentare il ritmo e la durata della rigenerazione (che, però, non raddoppia ogni volta). Ad esempio, un Eterno di 4° livello su di un Piano con inclinazione neutrale vuole aumentare il suo ritmo di rigenerazione fino a 4 punti per turno per 12 ore. Gli servono tre incrementi, ognuno dei quali applicato due volte (una per ogni aumento di 6 ore), per un costo totale di 600 PP.

Un Immortale può spendere Punti Potere per riparare qualsiasi forma fisica assunta. Possono essere creati ed applicati i soliti incantesimi di cura, ma bisogna ricordarsi di sospendere volontariamente l'A-M se si vuole evitare il rischio che l'incantesimo non faccia effetto. Si possono spendere Punti Potere anche per accelerare il naturale processo di rigenerazione dei Punti Ferita e dei punti delle caratteristiche e questo non influisce sul ritmo di rigenerazione dei Punti Potere. La rigenerazione naturale o accelerata influenza sempre i punteggi totali attuali e si accumula con gli effetti magici.

L'eventuale perdita dei punti delle caratteristiche è contrastabile efficacemente aumentando magicamente sudetti punteggi. Se si usa questa procedura, la rigenerazione naturale di punti persi porta ad un parallelo aumento del punteggio della caratteristica migliorata. Lo stesso fenomeno si verifica quando si aumentano i Punti Ferita mediante la magia, ma a meno che non si effettui un miglioramento con mezzi magici la rigenerazione non porterà mai il punteggio oltre il suo limite massimo previsto.

Inclinazione

La relazione tra un immortale ed un Piano di Esistenza qualsiasi viene definita come "Inclinazione" del Piano e può essere favorevole, neutrale oppure ostile. Dovunque sia un Immortale, il ritmo di rigenerazione dei suoi Punti Potere, dei suoi Punti Ferita e dei suoi punti delle caratteristiche dipende dall'inclinazione del Piano o della Dimensione in cui si trova. Un Immortale che esiste contemporaneamente su Piani diversi (di solito sul suo Piano di residenza e su uno o più altri Piani) deve applicare l'inclinazione meno favorevole tra tutte le realtà in cui coesiste.

Il ritmo di rigenerazione è di 1 punto per round sul Piano favorevole, 1 punto per turno sul Piano neutrale ed 1 punto al giorno sul Piano ostile. La rigenerazione interessa contemporaneamente tutte le perdite subite, compresi i punteggi delle caratteristiche. Ogni punteggio continua a rigenerarsi fino a che non raggiunge il suo livello normale.

Inclinazione dei piani specifici

Il Piano di Residenza dell'Immortale viene considerato sempre favorevole, così come ogni Piano Esterno appartenente ad un Immortale della sua stessa Sfera, a meno che questi non dichiarino il contrario. Lo stesso vale per il Piano degli Elementali corrispondente alla Sfera di appartenenza dell'Immortale, che è favorevole, se il Signore degli Elementali di quel Piano non dichiara il contrario.

Il Piano Materiale, il Piano Astrale e quello Etereo sono sempre neutrali, così come i due Piani degli Elementali che corrispondono ai due elementi che non si trovano in opposizione all'elemento della Sfera del personaggio, a meno che non venga dichiarato il contrario. I Piani Esterni degli Immortali di Sfere corrispondenti a questi due elementi sono parimenti considerati neutrali, a meno che i loro proprietari non dichiarino il contrario.

Sono ostili al personaggio solo il Piano degli Elementali corrispondenti all'elemento opposto a quello della sua Sfera ed i Piani Esterni degli Immortali della Sfera corrispondente. I rispettivi proprietari possono dichiarare di non essere ostili, ma ciò avviene raramente.

La Dimensione degli Incubi viene trattata sempre come se fosse dominata dall'Entropia ed è sempre ostile a tutte le altre Sfere. Le altre Dimensioni possono avere qualsiasi inclinazione, a seconda delle loro caratteristiche, ma in genere sono neutrali. Ciascun Piano appartenente alla Sfera dell'Entropia è favorevole a tutti gli Immortali di quella sfera ed ostile a tutti gli altri (non è mai neutrale).

Ad esempio, un Immortale della Sfera della Materia sa che, dal suo punto di vista, i Piani degli Elementali e quelli Esterni hanno l'inclinazione seguente:

- Favorevoli: Terra e Materia
- Neutrali: Fuoco, Aria, Energia e Pensiero
- Ostili: Acqua e Tempo.

Inclinazione locale

Un Immortale completamente immerso in un elemento non magico deve tenere conto dell'inclinazione come se si trovasse sul Piano degli Elementali corrispondente.

L'inclinazione Locale non si applica mai sul Primo Piano, ma si applica sempre su tutti gli altri Piani. L'inclinazione non influenza gli effetti magici, di qualsiasi tipo essi siano. L'immersione deve durare almeno un round intero prima che si verifichi l'eventuale effetto dovuto all'inclinazione.

Esempio: il signore del Piano degli Elementali dell'Aria, con Inclinazione solitamente neutrale nei confronti della Sfera del

Tempo, litiga col Gerarca di quella Sfera e dichiara che tutto il suo regno sarà ostile a tutti gli Immortali della Sfera del Tempo per un periodo di 10 giorni. Qualunque Immortale che entri in uno spazio pieno d'aria in questo lasso di tempo deve accettare il tasso rallentato di rigenerazione o continuare a circondarsi di acqua non magica (per avere un'inclinazione favorevole) o di fuoco non magico (per avere un'inclinazione neutrale).

Movimento

Un Immortale può avvalersi di tre diversi tipi di movimento: movimento entro un Piano o una Dimensione (Universale), movimento attraverso i confini di uno o più Piani di Esistenza (Interplanetare) e movimento attraverso i confini di una o più Dimensioni (Interdimensionale)

Movimento universale

Questa categoria comprende tutte le forme di movimento normale e non magico durante il quale il personaggio resta all'interno dell'universo di un Piano o di una Dimensione. Ad esempio camminando, nuotando, volando o assumendo forma gassosa.

La velocità universale massima per un Immortale incorporeo è di 36 km (la larghezza di un normale esagono di una mappa per campagna su grande scala) per round e di 12.960 km all'ora. Questa prodigiosa velocità deriva dalla relativa indipendenza del personaggio, quando si trova in questo stato, dai limiti della materia e del tempo e dal fatto che potrebbe passare liberamente attraverso oggetti magici e non.

Quando un personaggio assume forma materiale, la sua velocità di base per il movimento universale su qualsiasi superficie è di 36 metri per turno (12 metri per round); può volare ad una velocità di 108 metri per turno (36 metri per round) o assumere forma gassosa, andando ad una velocità di 216 metri per turno (72 metri per round). Queste ultime velocità sono le stesse che si possono ottenere con un incantesimo *Viaggiare*, ma si possono ottenere in qualsiasi momento senza spendere Punti Potere. Si tratterà, inoltre, di un effetto non-magico e pertanto non attaccabile dall'Anti-Magia o dall'incantesimo *Dissolvi Magie*.

Nel corso di un qualsiasi round, l'Immortale potrebbe assumere forma gassosa, percorrere tutta la distanza consentita (72 metri) e poi riprendere la forma materiale: tutto ciò conta come un'azione normale.

Quando un personaggio assume una forma che ha una velocità diversa da quelle indicate, si applica sempre la velocità superiore.

Inoltre, grazie all'applicazione della magia, si possono ottenere tipologie speciali di velocità o velocità superiori.

Movimento interplanetare

Questa categoria comprende tutte le forme di movimento che avvengono tra i confini di uno o più Piani di Esistenza. Il movimento Interplanetare può richiedere una spesa di Punti Potere oppure essere gratuito, a seconda della sua direzione. Se il personaggio si sposta verso i Piani Esterni, il movimento è gratuito. Ogni altra direzione richiede, invece, un costo in PP. Le "direzioni" relative dei Piani sono, a partire dai Piani Interni e andando verso l'esterno: Primo Materiale, Piano degli Elementali o Piano Etereo, Piano Astrale e Piani Esterni.

Ad esempio, andare dal Piano Materiale ad un Piano degli Elementali non costa nulla, mentre andare da un Piano degli Elementali all'altro costa, perché non si tratta di movimento verso i Piani Esterni.

Il costo di base per il movimento Interplanetare è di 50 PP per ogni confine attraversato tra i Piani. Si può creare in alternativa, un *cancello* magico (per il suo costo in PP, vedere *Magia degli Immortali*, più avanti). Il vantaggio principale del *cancello* consiste nel fatto che crea dei varchi nei confini tra i Piani, permettendo una comunicazione diretta con altri Piani a qualsiasi distanza. Inoltre, il costo del *cancello* è di solito inferiore al costo del Movimento Interplanetare (50 PP per confine attraversato) e c'è anche un risparmio di tempo. Lo svantaggio del *cancello* consiste nella sua natura magica (che lo rende soggetto all'A-M ed ai *Dissolfi Magie*) e nella sua stessa esistenza materiale, che può consentire il passaggio di altre creature.

Il tempo necessario ad un Immortale per passare da un Piano all'altro col movimento Interplanetare, è di 1 turno (10 minuti). Viceversa, il movimento per andare da un Piano all'altro mediante *cancello* è solo di un round.

Gli Immortali possono teletrasportarsi senza sbagliare e possono farlo da e verso qualsiasi luogo (non limitatamente su una superficie).

Gli Immortali sono esseri quadri-dimensionali e riescono a vedere la loro destinazione scrutando attraverso la quarta dimensione, ma questo non vuol dire che possano raggiungerla senza sforzo (tramite la magia). Anche un mortale è in grado di vedere le cose distanti, ma non può raggiungerle senza investire qualcosa (potenza muscolare e tempo, nel caso di un viaggio verso un luogo distante ma visibile). Dal punto di vista tri-

dimensionale di un mortale, il *teletrasporto* è un audace passo attraverso una dimensione invisibile.

I mortali possono effettuare il *teletrasporto* solo in un contesto tridimensionale, partendo da ed arrivando in una destinazione che si trova sulla terra o su di un'altra superficie. Qualsiasi tentativo di diverso tipo potrebbe rivelarsi disastroso, portando al completo disorientamento del mortale e rendendo il *teletrasporto* casuale. La scarsa familiarità con la destinazione comporta un certo disorientamento ed introduce un elemento di casualità, come risulta dalla descrizione dell'incantesimo.

Movimento interdimensionale

Tutti i Piani comprendono molte dimensioni o modi di misurare la distanza tra due punti. All'interno di ogni Piano, una dimensione può essere limitata o illimitata. In ogni Piano vi sono cinque dimensioni conosciute, benché si possa supporre che ne esistano altre. Le prime tre sono lunghezza, larghezza e profondità. La quarta dimensione è nota come "Iperspazio" o "dimensione-scorciatoia" e si attraversa quando si usa per il teletrasporto. La quinta dimensione infine è uno spazio alieno tanto orrido da essere chiamato "Dimensione degli Incubi". I nomi delle Sfere non corrispondono ad alcuna dimensione, ne consegue quindi che il Tempo non è una dimensione. Per altri particolari sulle dimensioni, vedere il manuale del DM.

Di solito gli Immortali esistono nelle prime tre dimensioni, ma possono esplorare anche gli altri spazi dimensionali (prodotti da qualsiasi combinazione di tre dimensioni). Esistono anche molte altre dimensioni, per lo più inesplorate anche per gli Immortali, alle quali essi (e gli altri) possono accedere. Alcune creature esistono solo sulla terza, quarta e quinta dimensione e vedono le creature delle prime tre dimensioni come dei mostri, e potrebbero essere in grado di fuggire all'interno di altre dimensioni.

Un mortale può accidentalmente entrare in un'altra dimensione mediante un'azione compiuta da creature provenienti da lì o in sogno. Un Immortale può entrare in un'altra dimensione solo spendendo Potere, ed il costo è lo stesso del movimento Interplanetare: 50 PP per ogni confine interdimensionale attraversato.

Movimento tridimensionale

Come giocatori, avrete sicuramente avuto dei problemi per rappresentare il movimento in volo o sott'acqua mediante le miniature.

In molte situazioni può essere utile limitare le superfici di gioco a due sole dimensioni, ma spesso questa limitazione risulta di scarso aiuto nelle attività tridimensionali, in quanto non è facile mettere le miniatura nella loro posizione esatta, mantenendo le proporzioni per ogni distanza. Il volo, per esempio, comporta spesso brusche variazioni di quota e vari ordini di grandezza della distanza.

Se si tiene conto separatamente della giusta quota, si possono usare dadi o altri solidi per rappresentare simbolicamente l'altitudine alla quale si trova una certa miniatura. Basta mettere la miniatura sul solido e dichiarare agli altri giocatori che quel personaggio si trova ad una quota superiore alla loro. Quando vi sono più personaggi a quote diverse, quello che si trova più in basso (sia che si trovi a terra o meno) viene trattato come se fosse al livello del terreno e le posizioni degli altri si definiscono relativamente ad esso. Accanto ad ogni miniatura o ad ogni giocatore può essere tenuto un foglietto sul quale sono annotate la quota, la direzione, ecc., del personaggio in questione.

La posizione delle miniature sul piano di gioco non è altro che la proiezione bidimensionale della loro posizione reale ed ogni miniatura viene piazzata al posto in cui si troverebbe il personaggio se si abbassasse al livello di quella superficie. In questo modo si possono simulare grandi spostamenti del personaggio (ad esempio, innalzamenti o abbassamenti in verticale) con corrispondenti spostamenti di lieve entità della miniatura.

Se si desidera una maggiore precisione, i giocatori possono calcolare le distanze esatte per il movimento e gli altri effetti, ma è probabile che presto si stanchino di prenderne nota. Sarà meglio farlo solo in caso di necessità (cioè se è in gioco la vita del personaggio).

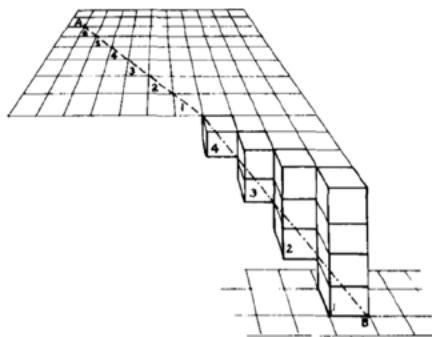
Un metodo migliore per valutare la distanza esatta per il movimento e gli altri effetti è quello di misurare le distanze mediante quadrati dal lato di 2,5 cm (un pollice) o di usare come piano di gioco una superficie divisa in riquadri delle stesse dimensioni. Ci si abituerà a trasformare le distanze da metri (e sottemultipli) in riquadri. Per esempio, quando un riquadro misura 1,5 metri in lunghezza, una normale mossa di 27 metri diventa una mossa di 18 riquadri. La diagonale di un riquadro, che è approssimativamente pari al lato per 1,41, può essere arrotondata, per comodità di calcolo, ad un riquadro e mezzo. In questo modo, una mossa in diagonale di 27 metri (18 riquadri) si conterà come una mossa di 12 diagonali di 1 riquadro e mezzo ciascuna.



Sezione 2 - Informazioni sui Nuovi Personaggi



Per il movimento tridimensionale, occorre stimolare i giocatori a visualizzare le mosse in termini di "cubi" aventi come base i riquadri, immaginando dei livelli di altitudine sopra la superficie di gioco, ognuno dei quali equivale ad un cubo della griglia. Il movimento tra questi cubi immaginari in senso orizzontale o verticale viene trattato come il movimento normale; ogni mossa conta come un'unità di distanza (normalmente 1,5 o 3 metri, a seconda di come si è deciso prima per la griglia). Una mossa diagonale in direzione orizzontale o verticale ha la stessa lunghezza che appare sulla mappa, cioè un riquadro e mezzo. Le mosse diagonali verso l'alto o verso il basso, però, contano come un riquadro e $\frac{3}{4}$ (3 riquadri e 1/2 per due mosse) e si definiscono "diagonali lunghe".



Noi poveri mortali possiamo raramente visualizzare i problemi di orientamento in ambiente tridimensionale ed in assenza di gravità, ma questo rappresenta la situazione normale dei personaggi che si trovano sul Piano Astrale. Tutti i personaggi che si trovano in circostanze simili devono accordarsi per definire una posizione come "in alto" ed il suo contrario "in basso".

Valutare la distanza tridimensionale

Il diagramma a fianco raffigura una griglia immaginaria di cubi al di sopra della superficie di gioco. Due avversari sono nelle posizioni indicate (A e B). Il DM vuole trovare la distanza tra loro. Il DM, seguendo una linea immaginaria quanto più possibile simile ad una retta che va da un cubo all'altro, conta quattro diagonali lunghe (di 1 riquadro e $\frac{3}{4}$ l'una, cioè 7) e sei diagonali brevi (di 1 riquadro e 1/2 l'una, cioè 9), per una distanza totale di 16 unità (24 metri).

Combattimento: ordine degli avvenimenti

Per gli Immortali sono possibili attacchi addizionali, perciò si rende necessaria una revisione dell'ordine normale degli avvenimenti. Quando più Immortali sono coinvolti in combattimento, applicare gli eventi addizionali.

- 1. Intenzioni:** il DM chiede ad ogni giocatore quello che vuole fare nel prossimo round. Se il DM sceglie di usare dei dati per determinare l'ordine in cui vengono dichiarate le intenzioni dei giocatori (più alto o più basso punteggio di Destrezza, totale dei Punti-Potere, ecc.) deve dichiararlo prima e poi attenersi sempre a questo metodo.
- 2. Iniziativa:** ognuna delle due parti tira 1d6.
- 3. Combattimento speciale, parte che perde l'iniziativa:** risolvere il combattimento di Aura e di Potere, nell'ordine.

4. Attacchi con Aura*, parte che ha l'iniziativa.

5. Azioni, parte che ha l'iniziativa:

- a. Eventuali controlli del morale
- b. Movimento
- c. Armi da lancio
- d. Magia (incantesimi, effetti ed oggetti magici, ecc.)
- e. Combattimento corpo a corpo (compresi attacchi di abilità)

6. Azioni, parte che perde l'iniziativa:

seguire la sequenza indicata al punto 5, dalla a. alla e.

7. Controllare i risultati:

- a. Se una parte è sconfitta, fermarsi
- b. Se una parte fugge, vedere regole per inseguimento e fuga
- c. Se il combattimento prosegue, tornare al punto.

*Il combattimento di Potere comporta attacchi da ambo le parti e si conclude sempre al punto 3.

Ordine Opzionale: questa sequenza di combattimento separa le azioni più veloci dal più lento combattimento di mischia, offrendo la possibilità di vanificare gli incantesimi danneggiando che li ha lanciati. Per prima cosa, la parte che ha l'iniziativa effettua i controlli del Morale, si muove, lancia proiettili ed usa gli oggetti magici e l'altra parte risponde. Poi la parte con l'iniziativa lancia gli incantesimi e gli effetti ad essi consimili e combatte corpo a corpo e l'altra parte risponde. Questo ordine di combattimento opzionale può essere usato sia dai mortali che dagli Immortali.

Forme d'attacco

Ora il tuo personaggio può usare alcuni nuovi tipi di attacchi. Quando i calcoli richiedono l'uso del livello del personaggio (come nel caso di effetti degli incantesimi o del combattimento), considera che un Immortale ha, in pratica, un "livello" pari al doppio dei suoi Dadi Vita. Esempio: il Gerarca di una qualsiasi Sfera (45 Dadi Vita) si tratta come un personaggio di novantesimo livello. Questo livello (il 90°) è quindi il livello massimo possibile per qualsiasi personaggio.

Attacchi diretti degli Immortali

Tipo di attacco	Possibile vittima	Distanza massima	Effetto dell'attacco	Cura per l'effetto
Aura	Mortale	A vista	Soggezione/Terrore	Tempo o incantesimo
Fisico	Qualsiasi	Vedi arma	Diminuzione PF	Incantesimo Cura
Magico	Qualsiasi	Vedi effetto	Vedi effetto	Vedi effetto
Potere	Immortale	A vista	Diminuzione PP	Tempo
Abilità	Immortale	A vista	Diminuzione PA	Tempo o Potere



I. Aura

“Aura” è un termine che si usa per indicare l’effetto che si crea quando la forza vitale di un Immortale si avvicina ad un mortale, il quale sente l’immenso Potere insito in essa e reagisce istintivamente. Pochi mortali sono immuni agli effetti dell’Aura di un Immortale, ma per la maggior parte di loro la reazione è automatica ed irresistibile.

L’Aura non ha effetti negativi sugli altri Immortali e si può usare per comunicare. Di solito gli Immortali ignorano le loro Aure se non ci sono mortali nelle vicinanze, lasciandole emanare liberamente. Possono restringere la loro Aura quando hanno a che fare con i mortali e di solito lo fanno, essendo ben consapevoli dei suoi possibili effetti.

L’Aura si può usare per produrre nei mortali effetti simili allo Charme o al Terrore. Lo charme ispirato dall’Aura è più simile allo Stupore (o addirittura alla venerazione) che alla semplice amicizia mentre l’effetto di Terrore, affine al precedente per intensità, crea un insieme di paura e panico irresistibile.

L’Aura si può usare in modo selettivo, mirando ad uno o più individui di un gruppo. In questo modo si possono produrre sia reverenza che terrore allo stesso tempo.

L’uso dell’Aura non è influenzato dalla distanza fisica e può colpire qualsiasi creatura che sia visibile all’Immortale o che lo veda, purché l’Immortale sia realmente presente. I mortali che vedono soltanto l’immagine di un Immortale o sono visti dall’Immortale da lontano non possono essere colpiti dalla sua Aura.

Questa capacità ha delle leggere limitazioni riguardo al campo d’azione, ma si può usare senza spendere Punti-Potere. Il numero massimo di creature colpite in un round è pari al modificatore indicato alla Tabella 2 in corrispondenza al punteggio di Intelligenza del personaggio (ad esempio, un Immortale con Intelligenza 39 può usare più usare l’Aura su 9 creature per round al massimo). Questo limite si applica a prescindere dalle dimensioni delle vittime o dal risultato dei Tiri Salvezza successivi.

Il potere dell’Aura degli Immortali supera la resistenza della maggior parte dei mortali. Quando un Immortale sceglie di servirsene, la vittima deve effettuare un Tiro Salvezza contro incantesimi usando il numero di base indicato secondo la classe o la descrizione del mostro, ma tale numero non è modificato dall’equipaggiamento, da effetti di incantesimi o dai punteggi delle abilità.

Si applicano due nuovi modificatori: il primo riguarda la forza dell’Aura, determinata in base al Carisma dell’Immortale come in-

dicato nella Tabella 3 e il secondo, piuttosto raro, consiste in un bonus concesso da un altro Immortale. Qualsiasi Immortale può concedere un bonus sui Tiri Salvezza ad un mortale, spendendo Punti-Potere. Applicare tutti i modificatori al tiro vero e proprio, non al Tiro Salvezza di base; ogni risultato modificato di 1 o meno si considera fallimento.

Dato che l’Aura si può usare continuamente senza spendere Punti-Potere, le vittime che resistono ai suoi effetti possono essere costrette ad effettuare un nuovo Tiro Salvezza ad ogni round, ma la frequenza nell’uso dell’Aura resta a discrezione dell’Immortale. La sua intensità è fissa e non si può farla aumentare o diminuire.

Dopo che un Immortale si è servito della Soggezione per rendere il mortale vittima del suo Charme, può variarne gli effetti a piacere, senza spendere Punti-Potere. Lo charme paralizzante della Soggezione si può invertire, ridurre o annullare. Se lo si inverte, diventa Terrore (senza Tiro Salvezza). Se lo si riduce, diventa nient’altro che un potente charme, che rispetto alla Soggezione lascia molte maggiori possibilità di conversazione e di movimento. Se lo si toglie, lo stato mentale della vittima torna ad essere quello normale. La Soggezione si riduce automaticamente a Charme quando l’Immortale si trova oltre il raggio d’azione dell’Aura (cioè non può vedere il mortale né essere visto da lui).

Lo Charme degli Immortali ha un effetto molto più potente rispetto a quello dei mortali nelle sue varie forme. La durata esatta della Soggezione, oppure la somma della durata della Soggezione e dello Charme successivo, è doppia rispetto a quella prodotta da un normale incantesimo di Charme. La durata dipende dall’Intelligenza della vittima, per trovare i punteggi di Intelligenza di tutti i mostri, vedere il MDM del Set Master di D&D, alle pagine 34-40. Il Terrore dura circa 3 turni (30 minuti) e si può ridurre (a discrezione del DM) di un round per ogni punto di Intelligenza della vittima, ma il ricordo del Terrore non svanisce in fretta. Una volta che l’Aura è stata usata per indurre Terrore in una creatura, la vittima non può essere in Soggezione per quello stesso Immortale se non dopo che siano passati almeno 3 turni. L’Immortale che crea il Terrore può annullarlo quando vuole, senza pagare Punti-Potere ma non può invertirlo o ridurlo.

Annotate sulla vostra scheda “Aura” come forma d’attacco, segnando anche il modificatore di forza (tabella 3) ed il numero massimo di creature colpite per round (determinato in base all’Intelligenza, mediante la Tabella 2).

2. Combattimento fisico (Mischia)

Ogni Immortale in forma normale o mortale può impiegare tutti i normali stili di combattimento fisico in uso tra i mortali. Nelle mischie si applicano sempre i modificatori dei punteggi di abilità, basati sui punteggi delle forme assunte (di solito quelli del personaggio Immortale) e si applicano sempre anche tutti gli altri elementi caratteristici delle mischie tra mortali: la sorpresa, l’iniziativa, il raggio d’azione ed il danno delle armi ecc. Consigliamo de andare a rivedere tutti i modificatori applicabili alla mischia, compresi quelli per l’equipaggiamento.

Quando un Immortale subisce dei danni in seguito ad un attacco andato a segno può effettuare un Tiro Salvezza contro Colpi Fisici. Se fallisce il tiro subisce il danno intero, se lo supera il suddetto danno viene dimezzato.

Combattimento con armi

Un personaggio può servirsi del proprio Potere per crearsi un equipaggiamento (armi, armatura ecc.) oppure può usare l’equipaggiamento che trova sul posto. Il personaggio mantiene ancora la maestria nell’uso delle armi acquisite da mortale anche se in certe occasioni la forma assunta dal personaggio ed i suoi punteggi di abilità influenzano o limitano le possibili scelte tra le armi.

Le armi dei mortali recano pochi danni agli Immortali, e del resto qualsiasi Immortale in forma normale può infliggere con un solo pugno più danni delle più potenti armi dei mortali, anche magiche.

La sua forza permette all’Immortale di usare spesso grossi oggetti solidi come armi da lancio. Spetta al DM definire le probabilità di riuscita di queste azioni (applicando una prova di Forza modificata) e scegliere la gittata ed il danno. In genere, la difficoltà della prova è direttamente proporzionale alle dimensioni dell’oggetto lanciato ed al punteggio di Forza dell’Immortale. In ogni caso, il vostro DM darà direttive più precise in merito.

Combattimento senza armi

A parte qualche lieve modifica, Lotta e Colpire restano tali e quali erano per i mortali.

Colpire: usare tutte le regole opzionali e le procedure normali previste per la forma mortale. Per la forma normale, se il personaggio “carica il pugno”, eseguire la procedura normale. Un pugno infligge in media da 1d6 a 20d6 punti di danno (il numero dei dadi è pari al modificatore indicato per il punteggio di Forza del personaggio). Se il colpo va a segno, tirare 1d100 e sottrarre il punteggio di Costituzione della vittima. Se il risultato

è 1 o più, si può ottenere un K.O. di durata equivalente al punteggio ottenuto. Per evitare il K.O., i mortali possono effettuare un Tiro Salvezza, senza modificatori, contro Raggio della Morte, mentre per gli Immortali è sufficiente una facile prova di Costituzione.

Iniziato +2	Empireo +7
Temporale +3	Eterno +9
Celestiale +5	Gerarca +12

Lotta: calcolare il fattore di lotta della forma normale sommando i Dadi Vita e la Classe Armatura del personaggio ed aggiungervi 10. La CA non viene sottratta, nonostante si tratti di numero negativo. Applicate tutte le regole già note. Le modifiche della classe per gli Immortali, previste dalla regola opzionale #2, sono le seguenti:

Ricalcolare normalmente il fattore di lotta per la forma mortale, ma usando come punto di partenza i Dadi Vita del personaggio (anziché la metà del livello di esperienza da mortale).

4. Attacchi con il Potere

Benché il Potere sia una componente di molte azioni ed abilità, può anche essere attaccato direttamente. Qualsiasi essere che possieda una quantità qualsiasi di Potere può essere attaccato in questo modo. La forma dell'avversario non ha importanza in un combattimento di questo tipo. Questo è l'unico modo in cui un Immortale incorporeo può attaccare direttamente un altro.

Il combattimento col Potere può avvenire simultaneamente ad altre azioni. Non comporta una diminuzione del numero delle altre azioni permesse.

L'Immortale può iniziare un attacco per round al massimo, ma nello stesso round può rispondere a qualsiasi numero di attacchi mentre fa altre cose (azioni fisiche o magiche), se vuole. Certi mostri che usano il Potere hanno limitazioni maggiori.

Il DM ed i giocatori possono scegliere uno dei due tipi di combattimento col Potere, semplice o avanzato. Le sole differenze tra i due consistono nei tipi di forme d'attacco a disposizione e nei loro effetti. Le procedure e tutto il resto sono uguali in entrambi i casi. Il combattimento col Potere è quasi esclusivamente aggressivo. Di solito la vittima si difende attaccando in risposta ad altri attacchi.

Azioni e costi

Le tre azioni possibili in un combattimento col Potere sono: scudo, sonda, attacco. Ognuna di esse richiede la spesa di Potere: lo scudo e la sonda costano 5 PP ciascuno, mentre il costo di un attacco dipende dal metodo di gioco usato – 20 PP per il metodo di combattimento semplice e qualsiasi quantità di PP fino ad un massimo di 500 PP per il metodo avanzato.

Effetti

Uno scudo annulla tutte le sonde usate nei confronti del personaggio durante quel round, ma non ha altri effetti.

Una sonda è un dispositivo per la raccolta di informazioni. Ha durata di 1 round e si può usare su di una creatura. Servendosi della sonda, l'Immortale può individuare l'esistenza di Sfera, Punti Potere, Punti Ferita, Anti-Magia e forza vitale, benché non sia in grado di determinare la quantità. Ogni volta che individua l'esistenza, in qualsiasi quantità, di questi elementi, la sonda dà risponso positivo. Non offre informazioni sulle categorie che non si applicano alla creatura sondata, né sulle creature che usino uno scudo. In un round l'Immortale può iniziare un'analisi con la sonda o un attacco ma non può fare entrambe le cose. Una sonda può avere diversi effetti, a volte

anche molto dannosi su certe forme di vita provenienti da altre dimensioni, come verrà indicato nella descrizione delle creature.

Un personaggio può usare al massimo due diversi tipi di attacco in un round, benché ciascuno di essi possa essere ripetuto più volte in risposta ad attacchi in arrivo. Ognuno dei possibili modi di attacco comporta una diversa applicazione del Potere. Le forme d'attacco possibili ed i loro effetti dipendono dal metodo di combattimento usato nel gioco. Per ulteriori informazioni sulle forme d'attacco, vedere la descrizione del combattimento col Potere.

Raggio d'azione

Il raggio d'azione di uno scudo è zero, ovvero protegge soltanto chi lo porta e non può essere creato per proteggere qualcun altro. Il raggio d'azione di una sonda o di un attacco invece è virtualmente infinito, entro i limiti seguenti:

- Ogni avversario deve essere in grado di individuare l'altro in qualche modo (a vista, con mezzi magici o altrimenti)
- Anche il bersaglio di un attacco col Potere dev'essere sempre in grado a sua volta di individuare l'attaccante.
- Gli avversari in un combattimento col Potere devono trovarsi sullo stesso Piano di esistenza oppure su Piani messi in comunicazione da un cancello o effetto equivalente.
- Gli attacchi col Potere e le sonde non possono attraversare i confini interplanetari.

Procedure

Le azioni del combattimento col Potere (sonda, scudo o attacco) devono essere dichiarate durante la fase delle Intenzioni del round di mischia, insieme a tutte le altre azioni previste, anche se non si dichiarano il tipo esatto di attacco e la quantità di Potere usata. L'iniziativa non ha alcuna importanza nel combattimento col Potere dato che quando usa questo tipo di attacchi un personaggio non può essere colto di sorpresa. Il combattimento col Potere si risolve prima di qualsiasi altra azione del round.

Se un Immortale è bersaglio di un attacco mediante Potere, il personaggio può ignorarlo oppure rispondere. Se l'attacco è ignorato, il personaggio si considera automaticamente come perdente quando all'attacco si applicano i risultati del combattimento. Se il personaggio sceglie di rispondere, deve scegliere una forma d'attacco da usare in risposta ed i risultati di combattimento si applicano normalmente.

Dopo che sono state dichiarate le intenzio-

ni, ogni avversario impegnato nel combattimento col Potere, deve annotare il nome della forma d'attacco usata ed il nome dell'avversario, in caso di attacchi multipli, assicurarsi bene di aver registrato ogni scambio. Se si usa il metodo di combattimento avanzato, si deve annotare anche la quantità di Potere applicata ad ogni attacco.

Fermare il tempo

Un Immortale che crea un effetto magico come quello dell'incantesimo Fermare il tempo può servirsi del combattimento col Potere durante i "round" che ha in pratica ottenuto grazie ad esso e la vittima può rispondere normalmente, nonostante sia preda degli effetti dell'incantesimo. Tutti i risultati di combattimento che comportino una perdita di Potere si applicano mentre il tempo è fermo per via dell'incantesimo. Se si usa il combattimento col Potere di tipo avanzato, invece, tutti i risultati che non siano perdite di Potere si applicano dopo che sono finiti gli effetti dell'incantesimo ma prima di ogni altro evento successivo del round in corso di svolgimento.

Risultati di combattimento

Se un attacco mediante Potere di qualsiasi tipo è diretto contro una vittima che non usa i Punti Potere, lo si risolve come se si trattasse di Raggio della Morte. Nonostante questo, la risoluzione dell'attacco avviene durante la stessa fase del combattimento col Potere.

Quando due avversari si attaccano per mezzo del Potere, possono entrambi subire perdite di Punti Potere come risultato del combattimento. La quantità esatta dipende dall'attacco usato. Chi perde può effettuare un Tiro Salvezza contro il Risucchio di Potere al momento in cui si applicano i risultati. Se il Tiro Salvezza riesce, le perdite sono dimezzate (arrotondate per eccesso).

Tutte le perdite di potere si applicano al totale attuale di Potere. Se sono superiori ai PP restanti, la parte in eccedenza viene sottratta dai Punti Ferita della forma usata. Se non esiste forma materiale, oppure se la forma usata è ridotta a 0 Punti Ferita o meno, la vittima è costretta a tornare al suo Piano di provenienza. Se non ne possiede alcuno, oppure se è stata sconfitta sul suo Piano di provenienza, viene distrutta nel momento in cui il totale dei suoi PP scende a zero.

Combattimento col Potere - Metodo Semplice

Questo metodo contempla tre diversi tipi di attacco: Spingere, Cambiare ed Avvolgere.

Essi si usano per affrontare, deviare o contenere (rispettivamente) il potere contenuto in un attacco incombente.

Qualsiasi attacco può essere prodotto al costo di 20 PP e se entrambi gli avversari scelgono la stessa forma d'attacco, non c'è vincitore né sconfitto e non ci sono perdite. Se invece i modi di attacco sono diversi, far riferimento alla tabella seguente per vedere chi vince. Chi perde deve dedurre 40 PP (o 20 PP, se il Tiro Salvezza è riuscito) come risul-

VINCITORI DEL COMBATTIMENTO COL POTERE

(Metodo Semplice)

Spingere	Cambiare	Avvolgere	
Spingere	Parità	Spingere	Avvolgere
Cambiare	Spingere	Parità	Cambiare
Avvolgere	Avvolgere	Cambiare	Parità

tato del combattimento.

Combattimento col Potere - Metodo Avanzato

Questo metodo offre cinque tipi di attacco, costi in PP diversi per ognuno di essi e due diversi risultati di combattimento, perdita di Potere e Tattico.

Tre tipi di attacco sono identici a quelli del combattimento con metodo semplice. Gli altri due tipi, Blocco e Presa, servono ad annullare o a fermare (rispettivamente) gli attacchi mediante Potere che sono in arrivo.

Il costo di qualsiasi attacco varia da 10 a 500 PP. Entro questi limiti, l'attaccante può scegliere qualsiasi quantità.

Se entrambi gli avversari scelgono lo stesso tipo di attacco ed il risultato è di parità, vince chi ha usato la maggior quantità di Potere. Se entrambe le forze sono eguali, non si applica alcun risultato di combattimento, altrimenti, in caso di parità, si sottrae la forza inferiore da quella superiore. Chi perde deduce il doppio di quella quantità come risultato della perdita di potere (o la metà, se riesce il Tiro Salvezza).

Se gli avversari scelgono forme d'attacco diverse, consultare la tabella contenuta nel paragrafo precedente per vedere chi ha vinto. Chi perde deduce il doppio della quantità della forza attaccante (o metà di essa, se riesce il Tiro Salvezza contro il Risucchio di Potere).

Risultato Tattico (Solo metodo Avanzato)

Chi è sconfitto in un round di combattimento con Potere di tipo avanzato deve, oltre alla perdita di Potere, applicare un risultato tattico, che viene determinato in base al tipo di attacco usato dal vincitore.

Tutti i risultati tattici vengono applicati

quando si risolve il combattimento col Potere, prima di tutti gli eventi successivi alla mischia. Gli effetti tattici degli attacchi di tipo Cambio, Blocco e Fusione durano solo fino alla fine del round di mischia in cui si sono verificati e svaniscono prima che vengano dichiarate le intenzioni per il round successivo.

Cambio: chi ha perso non può usare la magia per il resto del round. Se l'attaccante è a conoscenza di effetti magici che interessino la vittima in quel momento, uno di questi effetti può essere rimosso (cioè dissolto come per un incantesimo dissolvi magie, in modo automatico ma selettivo). La vittima non può essere costretta a rivelare alcun particolare riguardo agli effetti magici che possono essere in tal modo rimosso.

Blocco: la vittima è paralizzata e non può effettuare attacchi di tipo fisico né il movimento di tipo universale. La vittima può, però, servirsi della magia e del combattimento col Potere, oltre a muoversi attraverso i confini tra i Piani e le Dimensioni.

Presa: la vittima non può muoversi per il resto del round. Inoltre, a differenza di quanto accade con altri risultati, questo effetto tattico dura fino a che la vittima non effettua un Tiro Salvezza riuscito contro il Risucchio di Potere. L'Immortale può ancora usare il combattimento col Potere e la magia e persino effettuare attacchi fisici, se il bersaglio è alla sua portata. Il primo Tiro Salvezza si può effettuare all'inizio della fase delle Intenzioni del round successivo e poi ripetere ad ogni round seguente, fino a che non riesce.

Spinta: chi perde viene spostato di uno spazio pari a quello che l'attaccante potrebbe percorrere in un round, determinato in base alla forma attuale dell'attaccante. L'attaccante può scegliere l'esatta direzione del movimento. Questo risultato tattico non può costringere una creatura ad attraversare confini tra i Piani o le Dimensioni.

Fusione: chi perde è circondato dal Potere dell'attaccante per il resto del round. Questo annulla tutti i sensi normali, le capacità di individuazione di tipo magico e non e l'Aura (ma non gli effetti da essa già prodotti), ma non influisce sulla capacità di percepire gli attacchi mediante Potere e di rispondere ad essi.

Vincitori del combattimento col Potere (Metodo Avanzato)

Spin Fus Bloc Presa Cam

<i>Cam.</i>	<i>Spin.</i>	<i>Cam.</i>	<i>Cam.</i>	<i>Presa</i>	<i>Pari</i>
<i>Presa</i>	<i>Spin.</i>	<i>Fus.</i>	<i>Presa</i>	<i>Pari</i>	<i>Presa</i>
<i>Bloc.</i>	<i>Bloc.</i>	<i>Bloc.</i>	<i>Pari</i>	<i>Presa</i>	<i>Cam.</i>
<i>Fus.</i>	<i>Fus.</i>	<i>Pari</i>	<i>Bloc.</i>	<i>Fus.</i>	<i>Cam.</i>
<i>Spin.</i>	<i>Pari</i>	<i>Fus.</i>	<i>Bloc.</i>	<i>Spin.</i>	<i>Spin.</i>

Opzioni di Difesa (Metodo Avanzato e Semplice)

Un personaggio può usare la Fusione per bloccare tutti gli attacchi di tipo Potere in arrivo. Questa azione viene dichiarata in modo speciale durante la fase delle Intenzioni. Un personaggio non può usare questa opzione di difesa durante un round in cui abbia iniziato attacchi di tipo Potere oppure abbia risposto ad essi.

Il difensore deve ignorare tutti gli attacchi di Potere dichiarati e deve quindi (come ultima Intenzione dichiarata prima che il DM dia inizio al round) dichiarare la sua intenzione di difendersi. Quando questa Intenzione è dichiarata, ogni attaccante deduce 5 PP, a dimostrazione del fallimento del tentativo. Il difensore somma il totale degli attacchi dichiarati, moltiplica questo numero per dieci e deduce il risultato come costo della difesa in PP.

Quando si difende, il personaggio usa la Fusione per proteggersi anziché per attaccare gli altri. Quando si usa il metodo per il combattimento avanzato, la Fusione ha il solito effetto tattico sul difensore (che non può sentire, individuare o usare l'Aura), senza influenzare l'uso della magia o le altre abilità.

L'opzione di difesa è consigliata per i giochi in cui una creatura, di qualsiasi tipo, può essere bersaglio di attacchi di tipo Potere ad opera di tutti i presenti o della maggior parte di essi. Se si usa il metodo semplice, il difensore può evitare massicce perdite di Potere senza effetti negativi. Col metodo avanzato, invece, la difesa è spesso seguita da una tattica dilatoria o da una ritirata.

5. Attacchi ai punteggi di abilità

Un Immortale in qualsiasi forma fisica (cioè non in forma incorporea) può attaccare direttamente il punteggio di abilità di un'altra creatura che abbia anch'essa forma materiale (capacità condivisa da certe creature

del Piano Astrale o della Dimensione degli incubi). Questi attacchi possono essere di tipo Fisico (contro Forza, Destrezza e Costituzione) o Mentale (contro Intelligenza, Saggezza e Carisma).

Gli esseri incorporei non possono attaccare i punteggi di abilità né essere attaccati in questo modo.

Immaginate ogni attacco ad un punteggio di abilità come una prova. Chi vince è di solito la creatura col punteggio più alto, ma non è sempre così. Gli attacchi ai punteggi di abilità fisiche sono quelli in cui gli avversari entrano in contatto fisico tra loro, per vedere chi ha più forza, agilità o vigore, mentre quelli diretti contro le abilità mentali mettono alla prova in modo simile l'intelligenza, la sagacia o l'attitudine al comando dei contendenti o possono perciò avvenire anche a lunga distanza.

Attacchi di tipo Fisico

Il raggio d'azione di un attacco al punteggio di un'abilità fisica è zero, ovvero l'attaccante deve essere a contatto con la vittima perché l'attacco riesca. L'intera azione deve essere riservata unicamente all'attacco contro il punteggio di abilità, e se per caso dovesse verificarsi automaticamente con il contatto qualche altro tipo di effetto (ad esempio la paralisi, o altri effetti magici), l'attacco iniziale al punteggio di abilità non avrebbe luogo.

Per attaccare un punteggio di abilità, l'attaccante dichiara solo un normale attacco con il pugno nella fase delle Intenzioni di quel round. Quando si passa alla risoluzione delle azioni, l'attaccante effettua un tiro per colpire. Se fallisce, l'attacco al punteggio di abilità non può avvenire. Se riesce, deve dichiarare immediatamente che è in corso un attacco al punteggio di abilità (deve dire quale), altrimenti l'attacco resta solo quello col pugno, che infligge solo un certo numero di punti di danno.

Attacchi di tipo Mentale

L'unico limite posto al raggio d'azione di un attacco al punteggio di un'abilità di tipo mentale è quello della comunicazione. Per esempio, se due Immortali si parlano, possono entrambi attaccare il punteggio di saggezza dell'altro Immortale, anche se si trovano su diversi Piani di Esistenza e comunicano per mezzo della magia. Gli attacchi alle abilità mentali sono di solito più comuni di quelli alle abilità fisiche.

L'attaccante deve dichiarare il tipo esatto

di attacco durante la fase delle Intenzioni del round. Una volta dichiarato, l'attacco si può evitare solo interrompendo la comunicazione. Se entrambi gli avversari si trovano nella stessa area, come nel caso di una mischia, uno può continuare ad attaccare l'altro in questo modo indipendentemente dal volere della vittima e non è necessario alcun tiro per colpire.

Il difensore può impedire degli attacchi ad abilità mentali isolando l'attaccante (o gli attaccanti) oppure andandosene abbastanza lontano da rendere impossibile ogni comunicazione.

Le voci degli Immortali possono essere molto più forti di quelle dei mortali.

Risultati

Per risolvere un attacco ad un punteggio di abilità, ogni giocatore tira 1d6 e somma il risultato al modificatore (derivato dalla Tabella 2 o 3) relativo al punteggio di abilità in questione. Sottrarre il totale modificato minore da quello maggiore. L'avversario che ha il totale minore perde un numero di punti di abilità pari alla differenza tra i punteggi, mentre il vincitore ne guadagna altrettanti. Questi cambiamenti riguardano solo l'abilità alla quale si è dichiarato l'attacco.

Gli attacchi contro le abilità non vengono mai modificati e non ammettono Tiro Salvezza.

La vittima di un attacco alle abilità può scegliere di non difendersi, ma questo avrebbe gravi conseguenze. La vittima potrebbe usare solo il risultato del tiro di 1d6, senza aggiungervi il modificatore.

Quando i punteggi delle abilità cambiano in seguito ad attacchi di questo tipo, ricordate di cambiare anche i relativi modificatori, il cui cambio avviene simultaneamente al cambio del punteggio.

I punti di abilità guadagnati mediante questi attacchi sono acquisizioni temporanee e durano solo per 6 turni. È possibile superare i limiti imposti per la classe, ma non il punteggio massimo (100). Anche i punti abilità perduti si perdono solo temporaneamente. Ogni punteggio di abilità si rigenera allo stesso ritmo del Potere e dei suoi Punti Ferita (determinato in base all'inclinazione; vedi pag. 157). Tutti i punteggi di abilità si rigenerano simultaneamente senza spesa di Potere. Un Immortale può spendere Punti-Potere temporanei per accelerare il recupero oppure aumentare con la magia i punteggi abbassati.



Magia degli IMMORTALI

Un Immortale può ricreare gli effetti degli incantesimi dei maghi, dei chierici e dei druidi di ogni tipo e livello spendendo dei Punti-Potere. Si possono anche creare altri effetti magici che non corrispondono ad alcun incantesimo dei mortali. Gli incantesimi degli Immortali non si apprendono mai con la meditazione e lo studio, ma sempre e solo mediante la spesa di Potere.

Qualsiasi Immortale può creare al massimo un effetto magico per round (un incantesimo Ferma Tempo di fatto moltiplica i round a disposizione del fruitore, vedi descrizione dell'incantesimo per i dettagli), spendendo da 1 a 160 PP. Il costo esatto è determinato in base all'incantesimo ed alla Sfera di appartenenza dell'Immortale che lo ha prodotto.

Ogni incantesimo dei mortali è associato ad una delle Sfere di Potere, anche se non esistono formule magiche specificatamente associate alla Sfera dell'Entropia (benché molti degli effetti degli incantesimi aiutino ineguagliabilmente suddetta Sfera). Tutti gli altri effetti magici corrispondono parimenti a delle singole Sfere.

L'Indice degli Effetti Magici riporta tutti gli incantesimi e gli effetti analoghi in ordine alfabetico ed indica la Sfera per ognuno di loro. Per i dettagli su di un particolare effetto magico, controllate l'elenco dettagliato della Sfera corrispondente (Tabelle S1-S4, sul Manuale del DM). Il vostro DM dovrebbe classificare tutti gli altri incantesimi sviluppati durante la campagna in base alle direttive proposte (vedi Aggiungere Incantesimi) ed aggiungerli all'indice ed alle tabelle.

Solo il 25% circa (o meno) degli effetti magici elencati ha un'applicazione soddisfacente nel combattimento in mischia. Per evitare perdite di tempo e ritardi nel gioco, consigliamo di scegliere in anticipo gli effetti che il personaggio userà, esaminando in precedenza le possibilità che offrono ed il loro costo.

Costi in Punti-Potere

Il costo in PP per creare un effetto magico si calcola moltiplicando il costo in PP di base per un fattore, che si traduce in un aumento dei costi in PP gli effetti di dominanza ed opposizione.

Il costo in PP di base è determinato dal livello dell'incantesimo e/o dai dettagli dell'effetto in questione e varia da 1 a 20 PP. Il moltiplicatore è 1, 2, 4 o 8.

Immaginate che le quattro Sfere si trovino lungo una circonferenza che rappresenti gli elementi dominanti: la Terra domina sull'Aria, l'Aria sull'Acqua, l'Acqua sul Fuoco, il Fuoco sulla Terra (vedi schema a pag. 84).

Quando la magia avviene nella Sfera di appartenenza del personaggio, si applica il costo di base, che viene raddoppiato ad ogni passaggio di questo cerchio. I fattori risultanti vengono indicati nella tabella che segue. Potete anche ricopiare sulla scheda il cerchio degli Elementi, perché è importante per molti aspetti del gioco.

FATTORI DELLE SFERE PER GLI EFFETTI MAGICI

Sfera dell'immortale	Sfera dell'Effetto Magico			
	Materia	Energia	Tempo	Pensiero
Materia	1	8	4	2
Energia	2	1	8	4
Tempo	4	2	1	8
Pensiero	8	4	2	1

Esempio: un Immortale della Sfera della Materia può spendere 16 PP per creare uno dei seguenti effetti magici:

Sfera	Costo base	Costo	
		moltiplicatore	
Campo di forza	Mat.	16	1
Luce perenne	Ene.	8	2
Blocca persona	Tem.	4	4
Scacciapaura	Pen.	2	8

Durata degli Effetti

Quando un dato effetto magico ha durata fissa, l'Immortale può prolungarla di un lasso di tempo equivalente spendendo la metà del costo di base in PP. Ad esempio, un Immortale della Sfera del Pensiero spende 16 PP (costo base 2, moltiplicatore 8) per creare una Ragnatela che dura 8 ore, ma può prolungare la durata fino a 24 ore spendendo solo altri 2 PP (perché ogni prolungamento di 8 ore costa la metà del costo base, cioè 1 PP).

Limiti nell'Uso

La magia di qualsiasi origine, mortale o immortale, non ha effetto sugli esseri incorporei, ed inoltre gli effetti magici creati dai mortali non hanno alcun effetto sugli Immortali, in qualsiasi forma. Le magie create da un Immortale hanno effetti standard sugli altri Immortali, ma sono soggette all'Anti-Magia ed alle necessarie modifiche dovute allo stato di questi potentissimi esseri.

Un Immortale può applicare effetti magici alla sua forma fisica oppure a qualche altra creatura o qualche altro oggetto. Qualsiasi effetto che prima fosse valido solo per chi lo creava può, se prodotto da un Immortale, essere esteso mediante contatto a qualsiasi altra creatura. La potenza degli Immortali espande la validità di molti di questi effetti.

Durante un qualsiasi round, l'Immortale può eseguire un'azione fisica o un'azione magica per ogni forma d'attacco naturale, ma non entrambe le cose. In questo caso per "Azione" si intende qualsiasi attacco o difesa di tipo fisico o qualsiasi effetto che sia fisico e magico insieme. Sono possibili attacchi fisici multipli se la forma dell'Immortale li possiede naturalmente (ad es. un orso può usare due volte gli artigli, mordere e magari stritolare in uno stesso round).

Livello dell'Incantatore

Il livello effettivo del personaggio, sotto tutti i punti di vista, è il doppio del suo numero di Dadi Vita. Questo livello effettivo si sostituisce al livello di chi lancia l'incantesimo in tutte le applicazioni, anche se gli effetti simili agli incantesimi sono creati ma non lanciati.

Esempio: un Celestiale Novizio (25 DV) trasforma, mediante metamorfosi, un umano fastidioso in un piatto. Questo cambiamento dura 1 turno per livello dell'incantatore, ovvero 50 turni in questo caso. Un mago mortale di 36° livello che tenti un dissolvi magie è inferiore al Celestiale di 14 livelli ed ha perciò una probabilità di fallire del 70% (5% per ogni livello di differenza).

Note GENERALI sulle Tabelle S1-S4

Uso delle Tabelle

Potete trovare un Indice degli Effetti Magici che possono essere creati da un Immortale nelle Tabelle S1-S4 nel Manuale del DungeonMaster.

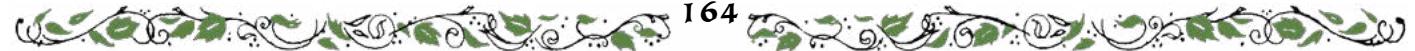
Per ogni effetto magico, prodotto da un incantesimo o meno, vengono indicati il costo di base in PP, il raggio d'azione e la durata.

Gli effetti di molti incantesimi sono facilmente immaginabili in base al loro nome. Vi consigliamo di controllare anche quelli che non conoscete, perché possono essere molto utili nel gioco.

La maggior parte degli effetti magici non legati agli incantesimi viene trattata nella descrizione degli Artefatti, nel Manuale del DM, Set Master di D&D ma ce ne sono anche altri, che non sono che estrapolazioni di quelli già noti e non necessitano di ulteriori spiegazioni.

Cambiare il raggio d'azione e la durata

Un Immortale può aumentare il raggio d'azione di un effetto magico raddoppiando il costo. L'entità dell'aumento è pari al raggio d'azione originario, ed anche la durata dell'effetto si può aumentare allo stesso modo. Il raddoppio dei costi è cumulativo, e per ottenerne (ad esempio) un effetto che abbia triplo raggio d'azione e tripla durata rispetto al normale è





necessario spendere 16 volte il costo base in Punti Potere. Non si può modificare la durata di un effetto se questa è “istantanea” o “permanente”, così come non può essere cambiato un raggio d’azione zero. Il raggio d’azione si riferisce ad una distanza su di un unico Piano, a meno che la descrizione dell’incantesimo o dell’effetto non dica diversamente. Questi effetti non si possono trasmettere attraverso il confine tra i Piani se non esiste già un mezzo di comunicazione (ad esempio una Vortice oppure un Portale).

Si può cambiare in questo modo anche il volume di un effetto, ma il procedimento comporterebbe calcoli più complicati di una semplice moltiplicazione. Per raddoppiare il volume di un cono o di una sfera, ad esempio, si dovrebbe prima sapere la formula per trovare il volume originario (consigliamo di consultare un testo di geometria). Spesso raddoppiando una sola dimensione il volume totale diventa più del doppio di quello originale.

Evocazione e convocazione

Quando un effetto magico convoca una creatura, il bersaglio deve essere in grado di rispondere alla chiamata usando il proprio movimento normale. La convocazione interplanare è efficace solo se la vittima è in grado di attraversare i confini interplanetari, oppure se è preceduta da un Portale o effetto simile che renda possibile un movimento di questo tipo.

L’evocazione si riferisce, invece, ad un effetto magico che crea, di fatto, una creatura. In questi casi la forza vitale coinvolta può essere convocata, ma viene automaticamente inserita nella forma creata (anche attraverso confini interplanetari).

L’evocazione/convocazione non funziona se la creatura coinvolta è composta da un unico elemento naturale oppure appartiene ad un’unica Sfera rispetto a cui l’inclinazione locale o del Piano è ostile. Ad esempio, un Immortale della Sfera del Pensiero non può evocare un elementale di fuoco sul suo Piano d’Origine perché il suo elemento (l’Aria) è opposto al Fuoco e quindi il suo Piano ha un’inclinazione ostile nei confronti del fuoco e dell’Energia. Allo stesso modo, l’Immortale può aprire un Portale su di un Piano Esterno vicino e cercare di convocare delle Fiammelle che vi abitano,

ma queste creature (della Sfera dell’Energia) non sono obbligate a rispondere.

Danno

Il danno prodotto da un singolo effetto magico lanciato da un Immortale (compresi gli effetti Palla di fuoco, Fulmini ecc.) è di 1d6 per dado-vita (non livello) dell’Immortale. La più potente Palla di fuoco possibile sarà quindi quella creata da un Gerarca (45 DV), che infligge da 45 a 270 punti di danni.

Per qualsiasi effetto che comporti un numero considerevole di dadi da tirare, il DM può usare il metodo del danno medio invece di far tirare i dadi. Questo permetterà di sveltire parecchio il gioco, perché invece di continuare a tirare i dadi basterà una semplice moltiplicazione. Consigliamo anche altre varianti di questo metodo, come ad esempio sottrarre o sommare una quantità fissa o determinata a caso, in modo da rappresentare la normale varietà dei risultati casuali. Nell’esempio precedente, la Palla di fuoco infliggerebbe 158 punti di danni se si usasse una media di 3,5 punti di danno per ogni dado. Si potrebbe variare leggermente con 2d20 -20, con una gamma di valori compresi tra -18 e +20.

Per determinare i danni causati da un effetto magico si usa una regola nuova: se ai tiri per determinare il danno si applicano dei bonus o delle penalità, questi modificatori non cambiano il numero al di là del massimo o del minimo possibile col dado usato. In questo modo, un bonus di +1 con 1d6 darà come risultato un tiro di 2, 3, 4, 5, 6 o 6.

Se ai tiri per il danno si applicano bonus o penalità, non bisogna limitarsi ad applicare il bonus alla media di ogni dado. Questo trascurerebbe il fatto che il risultato modificato per ogni dado non può superare il massimo risultato possibile. Con Palla di fuoco, per esempio, un bonus di +1 per ogni dado non può portare il risultato di nessuno dei dadi usati a superare il sei.

La media per la maggior parte dei tipi di dadi e di bonus o penalità, da -3 a +3, è indicata nella tabella sottostante “Risultati Medi dei Tiri di Dado Comuni”. Per gli altri dadi o modificatori, applicare le direttive seguenti.

La media dei tiri con un certo tipo di dado si trova determinando la somma di tutti i risultati possibili e dividendola per il numero stesso dei risultati. Gli eventuali modificatori vanno applicati ad ogni risultato prima di trovare la media.

Ad esempio: con 1d6, i risultati (1, 2, 3, 4, 5, 6) danno una media di 3,5 per dado. Con un bonus di +1, i risultati (2, 3, 4, 5, 6, 6) danno una media di 4,3 per dado (26 diviso 6).

Effetti sulla Mente

La descrizione di alcuni incantesimi che interessano la mente può specificare che tali effetti sono permanenti, cioè che durano all’infinito se non sono curati o dissolti in qualche modo.

Tutto ciò vale solo per i mortali.

Un Immortale che resti vittima di un effetto del genere può annullarlo anche con la sola concentrazione, come si vedrà più avanti, ma non può curarsi per mezzo della magia. Gli Immortali vittime di effetti dannosi per la mente sono di solito curati sollecitamente dai loro alleati con una spesa di Punti-Potere di solito esigua. Può darsi, però, che ciò non si verifichi, oppure sia reso impossibile, se hanno A-M del 100%.

Se l’A-M dell’Immortale bersaglio dell’effetto non annulla l’attacco e se il Tiro Salvezza contro l’Attacco Mentale fallisce, anche la mente di un Immortale può soggiacere a Charme, Infermità Mentale ed effetti simili. Sarà il suo punteggio di Intelligenza a determinare la frequenza dei suoi tentativi di controllare o debellare l’effetto con mezzi non magici. Questa frequenza è identica a quella indicata nel Set Master di D&D a proposito degli effetti dello charme. La tabella che segue si va ad aggiungere alla precedente, coprendo l’intera gamma dei punteggi di abilità degli Immortali.

Durata degli effetti sulla MENTE

Intelligenza	Frequenza del controllo
13-15	3 giorni
16-17	24 ore
18	8 ore
19	3 ore
20	1 ora
21-22	1 turno (60 round)
23-25	30 round
26-29	15 round
30-34	8 round
35-40	4 round
41-50	2 round
51-75	1 round
76-90	2/1 round
91-100	2/1 round ***

Quando è permesso ripetere il controllo, il giocatore effettua un’altra normale prova di Intelligenza, confrontando il tiro, non modificato, di 1d100 col punteggio di Intelligenza del personaggio prima che fosse colpito dall’incantesimo. Se il personaggio supera la

Risultati medi dei tiri di dado comuni						
Tipo di dado		Modificatori				
		-3	-2	-1	0	+1
1d4	1,0	1,25	1,75	2,5	3,25	3,75
1d6	1,5	2,0	2,667	3,5	4,333	5,0
1d8	2,25	2,875	3,625	4,5	5,375	6,125
1d10	3,1	3,8	4,5	5,5	6,4	7,2
1d12	4,0	4,75	5,583	6,5	7,416	8,25





prova, si può effettuare un nuovo Tiro Salvezza. L'effetto svanisce senza cure magiche solo se riesce il Tiro Salvezza, mentre permane se suddetti tiri falliscono.

Gli Immortali con punteggio di Intelligenza di 76 o più possono effettuare il controllo una volta all'inizio di ogni round e poi ripeterlo a metà del round. Gli Immortali che hanno punteggio di Intelligenza di 91 o più non hanno bisogno di effettuare alcun controllo.

CURARE i NON-MORTI

Qualsiasi effetto magico di cura applicato ai non morti (ad esempio infliggi ferite, dito della morte ecc.) ha lo stesso effetto curativo se usato su creature della Sfera dell'Entropia (le creature Immortali non possono, però, essere scacciate dei chierici).

Spiegazione dei termini delle Tabelle S 1-S4

Abbassare il livello delle acque: la massima profondità del "buco" nell'acqua è di 150 m. Se lanciato da un Immortale, questo effetto può essere usato per creare un buco dello stesso tipo nel ghiaccio. In tal caso, però, si ottiene solo metà dell'effetto normale (una profondità di 3/4 del normale, fino ad un massimo di 75 metri.).

Abilità dei ladri: questi effetti sono spesso inutili per gli Immortali, ma sono usati spesso per i loro seguaci ed alleati.

Abilità, Bonus sui punteggi: un Immortale può aumentare uno o più punteggi di abilità spendendo PP. La durata normale di un effetto di questo tipo è di 1 ora (6 turni). I punteggi delle abilità dei mortali non possono superare il 18 e qualsiasi eccedenza va scartata. I punteggi delle abilità degli Immortali non possono, invece, superare il 100, ma questo limite si può superare in caso di effetto temporaneo.

Il costo in PP indicato fa aumentare il punteggio di abilità di 4 punti, ma spendendo un numero più alto di Punti-Potere si può ottenere un aumento anche maggiore. Per esempio, con un'azione si può avere un aumento di 40 punti (10 volte il costo di base). Come con altri effetti magici, questa azione può avvenire solo durante la fase del round di mischia dedicata ad "incantesimi ed oggetti magici", è soggetta all'A-M e si può annullare con un incantesimo dissolvi magie. Gli incrementi dei punteggi di abilità ottenuti con la magia non possono essere resi permanenti.

Nessun fattore fa mai aumentare il costo di base in PP per creare dei bonus sui punteggi di abilità e quindi questi effetti vengono indicati per tutte e quattro le Sfere. Quando un bonus si riferisce a "TS", può esserne influenzata qualsiasi abilità del Ta-

lento Superiore dell'immortale. "TI" si riferisce al Talento Inferiore ed alle abilità che ne fanno parte.

Esempio: un Immortale della Sfera del tempo (con Talento Superiore dato da Saggezza, Forza e Carisma) vuole aumentare temporaneamente il suo Carisma di 20 punti, in modo da potenziare la sua Aura. Dovrà spendere 20 PP per produrre tale effetto, moltiplicando per 5 la spesa di base di 4 PP. Se avesse invece voluto accrescere la sua Intelligenza di 20 punti usando l'effetto Aumentare tutti i Talenti Inferiori, avrebbe dovuto spendere 80 PP (il costo di base è di 16 PP e lo si moltiplica ancora per 5), facendo aumentare anche gli altri due Talenti Inferiori. Il modo migliore per raggiungere entrambi gli obiettivi contemporaneamente consisterebbe nell'aumentare di 20 punti tutti i punteggi delle abilità (costo totale 100 PP), perché così si fanno aumentare tutti i Talenti Inferiori e non solo il Carisma.

Anti-insetti: il DM può estendere la definizione di "insetti" fino a comprendere varietà indigene anche totalmente diverse da quelle che vivono sul Primo Piano. Nessuna creatura con Intelligenza di 3 o più può mai essere classificata come insetto.

Anti-Magia: quando questo tipo di magie non derivanti da incantesimi (della Sfera del Tempo) viene creato ed usato su una creatura che ha già una percentuale di A-M, le percentuali sono cumulative. Per esempio, un Celestiale della Sfera del pensiero (con A-M 60%) che voglia un A-M del 100% per un'ora può ottenere l'aumento del 40% dell'A-M (costo di base 15), che è governata dalla Sfera del Tempo (fattore della Sfera x 2), spendendo 30 PP.

L'Anti-Magia può vanificare qualsiasi tipo di magia, sia che si tratti di un normale incantesimo lanciato da mortali o di una spesa di Punti-Potere da parte di Immortali, ma non ha effetto contro l'Aura né nel combattimento col Potere, né con altri effetti di natura non magica.

Blocca mostri: può colpire qualsiasi creatura mortale, ma non ha alcun effetto sugli Immortali di ogni tipo.

Blocca persone: gli Immortali di ogni tipo non sono colpiti da questo effetto magico, nemmeno se erano "persone" (secondo quanto specifica la descrizione dell'incantesimo) nella loro vita mortale.

Bonus sui danni da incantesimo: vedi Note Generali (Danno).

Bonus sulle armi: questo effetto si può applicare solo ad oggetti inanimati e non viventi.

Cacciatore invisibile: vedi Note Generali (Convocazione ed Evocazione).

Calmare gli altri: se lanciato da un Immortale, questo effetto è in grado di togliere la paura o l'agitazione ad una quantità di creature che abbiano un totale di Dadi Vita pari al doppio di quelli dell'Immortale.

Charme di massa: se l'effetto è lanciato dall'Immortale, il numero massimo dei livelli o dei Dadi Vita delle creature colpite è pari al livello dell'Immortale che ha lanciato l'incantesimo, cioè al doppio dei suoi dadi-vita.

Chiaroveggenza: quando si usa per vedere un'area attraverso gli occhi di un immortale, la vittima percepisce la presenza della "spia", ma non ne individua alcun dettaglio.

Clonazione: un Immortale non si può clonare. Questo effetto può essere usato solo dai mortali.

Colpire: questo effetto è limitato all'applicazione ad oggetti non viventi e non si può usare per dare dei bonus sui danni agli attacchi di creature di qualsiasi tipo (comprese quelle di tipo vivente, come i golem).

Comunicazione: stabilisce un contatto istantaneo con un Immortale di qualsiasi Sfera. Quando è usato da un PG Immortale, la comunicazione è possibile anche in modo dettagliato, oltre al semplice "sì o no" dell'incantesimo. Se viene nominato un Immortale specifico, questo viene, se possibile, contattato, altrimenti, viene contattato un altro Immortale della stessa Sfera e di rango equivalente. Anche se è disponibile, l'Immortale può rifiutare il contatto (ma il costo in PP si paga lo stesso). Un Immortale contattato mediante comunicazione conosce automaticamente l'identità di chi l'ha chiamato (il suo nome comune, non il suo vero nome) ed il suo status, comprendente il suo rango preciso, se è Immortale.

Confusione: vedi Note generali (Effetti sulla Mente).

Connessione: se lanciato da un Immortale, questo effetto può dare inizio ad un effetto che arriva al massimo al 5° livello (un livello in più della versione per i mortali). Non può dare inizio ad un effetto magico che non sia un incantesimo.

Contatto con Piani Esterni: produce un effetto identico a quello descritto per la comunicazione. Non esiste alcuna possibilità che un Immortale diventi pazzo.

Contentitore: questo effetto si può applicare solo ad oggetti inanimati, non viventi, di 30 decimetri cubi o più di volume.

Controllo delle dimensioni: i limiti indicati nella descrizione si applicano agli umanoidi mortali. Un Immortale può ingrandire la forma assunta fino ad un'altezza massima



del triplo del normale o rimpicciolirla fino a farla diventare il 5% del normale. Gli attacchi ed i danni di chi lo usa possono perciò essere variati in modo notevole, a discrezione del DM.

Controllo del tempo atmosferico: il DM può modificare questo effetto sia dal punto di vista locale che da quello delle condizioni ambientali generali. Un Immortale può così provocare spettacolari cambiamenti di tempo oppure creare nuvolette di pioggia "personalì", come meglio crede.

Convocazione di animali: se questo effetto si usa su di un Piano diverso dal Primo, il DM deve determinare gli equivalenti indigeni degli animali soggetti.

Convocazione di elementali: vedi Note Generali (Evocazione e Convocazione).

Creare acqua: questo incantesimo ha effetto normale (benché stupefacente) se si usa in un ambiente che non abbia superficie simile alla terra. La sorgente si può far sgorgare da qualsiasi oggetto solido non vivente di volume pari a 20 metri cubi o superiore.

Creare oggetti normali: gli Immortali possono usare questo effetto per creare oggetti non magici che abbiano un qualche valore (tesori compresi). I tesori creati devono, però, essere oggetti semplici, non lavorati, ad esempio gemme grezze, non tagliate. Dal punto di vista degli Immortali la ricchezza non ha alcun interesse, se non per trattare con i mortali.

Cura definitiva: questo effetto può curare al massimo 6 Punti Ferita per ogni livello di chi lo produce. Può così arrivare a curare fino a 216 punti di danni se prodotto da un mortale (del 36° livello) o fino a 540 se prodotto da un Gerarca (45 DV, livello da incantatore: 90).

Desiderio: si applicano ancora rigorosamente tutte le limitazioni indicate nella descrizione dell'incantesimo. Se si usa un desiderio per riprodurre gli effetti di un incantesimo (dell'ottavo livello o meno), moltiplicare il costo in PP del desiderio per il fattore relativo alla Sfera dell'effetto risultante. I fattori sono cumulativi. Senza questo limite, gli appartenenti alla Sfera del Pensiero avrebbero un netto vantaggio su tutte le altre Sfere. Un desiderio non può modificare il totale attuale dei PP permanenti di una creatura. Si può usare per recuperare una perdita temporanea di PP, ma solo fino ad un massimo di 20. Non vale, quindi, la spesa ed è una tattica inutile, se non per aiutare qualche altra creatura.

Disintegrazione: oltre alle solite difese (A-M e Tiri Salvezza), l'Immortale ha una certa resistenza a questo effetto. Se ne resta vittima, deve effettuare una prova di Costi-

tuzione normale, senza modificatori. Se questo riesce, l'effetto causa un danno pari alla metà del totale dei Punti Ferita dell'Immortale allo stato normale (senza danni), ma non ne provoca la disintegrazione completa. La disintegrazione di una forma non riguarda la forza vitale di un Immortale, benché lo renda incorporeo.

Distruzione del male: se si usa contro un Immortale non ha effetto, a meno che la vittima non sia l'unico bersaglio, ed anche in questo caso può sfruttare la sua A-M e può effettuare il solito Tiro Salvezza. Anche se riesce, l'effetto non provoca altro che il ritorno dell'Immortale al suo Piano d'Origine, da cui può ripartire il round seguente.

Elasticità: i limiti per dimensioni indicati nella descrizione si applicano agli umanoиди mortali. Un Immortale può estendere la forma assunta fino a raggiungere 5 volte la statura normale ed il 5% dello spessore normale. Il vantaggio di subire solo la metà dei danni da arma contundente si applica anche in caso di attacchi col pugno ed altri tipi di combattimento senz'armi.

Fare la scelta migliore: non ha effetto se usato da un Gerarca. Se usato da altro Immortale, mette in comunicazione telepatica il personaggio col Gerarca della sua Sfera di appartenenza. È meglio usarlo poco, o forse non usarlo del tutto. Il Gerarca si comporta allo stesso modo in cui si comporterebbe un Artefatto con questo potere, prendendo in considerazione solo le parti del problema che gli vengono esplicitamente sottoposte.

Fermare il tempo: il combattimento col Potere avviene al di fuori del tempo e non è toccato da questo effetto. Per questo particolare vedere "Combattimento col Potere".

Fulmine magico: vedi Note Generali (Danno).

Galleggiamento: questo effetto è inutile nei luoghi in cui è impossibile "andare a fondo" (cioè dove non esiste un orientamento in base alla gravità). Questi luoghi sono comuni sul Piano dell'Elemento Acqua, per esempio, dove si possono trovare grandi masse sferiche d'acqua. Il DM è libero di applicare liberamente questo effetto ad aree in cui possa aver luogo un qualsiasi tipo di caduta o di affondamento, a prescindere dall'elemento o da qualsiasi materia che le costituisca.

Giara magica: un Immortale può fare a meno di un contenitore per la sua forza vitale, perché è in grado di esistere allo stato incorporeo.

Guarigione: vedi Cura definitiva.

Guarigione automatica: vedi cura definitiva.

Immagini illusorie: il creatore dell'effetto (ed il beneficiario, se l'effetto viene trasmesso mediante contatto) sa sempre quali

sono le immagini illusorie e qual è la vera creatura.

Imposizione: vedi Incantesimo del comando.

Incantesimo del comando: dato che questo effetto si può togliere anche solo con l'effetto dell'incantesimo invertito, non è molto utile nei confronti di un Immortale.

Incantesimo del ritorno: un Immortale può avere molte "sedi permanenti", una al massimo per ogni progetto. Questo effetto non permette, però, il trasferimento interplanetare istantaneo fino a quel luogo, a meno che non ci si allontani dal Primo Piano (ad es. andando dal Primo Piano al Piano degli Elementi, o dal Piano degli Elementi ai Piani Esterni).

Incantesimo della morte: se lanciato da un Immortale, può colpire il doppio delle creature indicate (da 8 a 64 Dadi Vita, colpisce creature di 15 o meno Dadi Vita).

Individuazione della corretta via: questo effetto funziona adeguatamente solo su un unico Piano di esistenza, può funzionare poco o niente se la via passa attraverso i confini interplanetari. Il DM può decidere il risultato preciso: l'incantesimo può non avere effetto, la via può arrestarsi o proseguire nella direzione sbagliata. È molto approssimativo e spesso inutile se non si conosce dettagliatamente la destinazione. Per esempio, se lo si usa per trovare la settima dimensione o il nascondiglio degli Antichi, questo effetto porta in una direzione casuale.

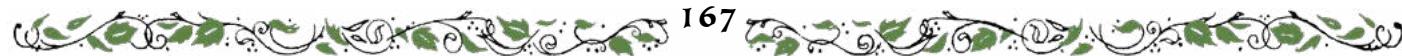
Infermità mentale: vedi Note Generali (Effetti sulla mente).

Intrappolare: si può usare solo su oggetti inanimati, non viventi, di 30 decimetri cubi di volume.

Invertire la gravità: non ha assolutamente effetto in ambienti in cui non esiste la gravità. Ricorda anche che la caduta può avvenire a velocità molto inferiori in condizioni di gravità inferiore o normale.

Labirinto: non ha alcun effetto se usato sul Piano Astrale. Un Immortale che intrappoli una creatura con questo effetto può seguirla nel labirinto astrale (usando normale procedure e costi per il movimento) e trovarla automaticamente in un round. L'Immortale può inoltre proiettare la vittima al di fuori del labirinto nell'immensità del Piano Astrale, gli basterà un semplice Tiro Salvezza ed una normale spinta. In questo caso, la vittima non ricompare nel punto in cui è sparita, ma resta sul Piano Astrale.

Se la vittima dell'effetto è anch'essa un Immortale, può andarsene dal labirinto dopo un round e poi muoversi come vuole. Non è necessario che torni nel punto in cui è spa-





rita. L'effetto di ritorno dell'incantesimo è automatico, basta che l'Immortale lasci passare l'effetto (dopo 4 round al massimo da quando è iniziato).

Levitazione: in ambienti privi di gravità, la direzione del movimento si può scegliere liberamente. La velocità è ancora inferiore a quella consentita dall'incantesimo volare o altri effetti simili, ma può risultare utile in certe occasioni. Se un Immortale applica questo effetto ad un'altra creatura, può mantenere il controllo del suo movimento oppure lasciarlo ad essa. Il controllo si trasmette col contatto necessario a trasferire l'effetto, ma, se lo si mantiene, non lo si può dare in un momento successivo. Quando questo effetto è usato come forma d'attacco, per limitare o costringere la vittima a muoversi secondo il volere di chi l'ha usato, la vittima può effettuare il Tiro Salvezza contro gli Incantesimi per evitarlo al momento del contatto. Se riesce, la magia svanisce.

Luce magica: quando un Immortale è accecato da questo effetto, la sua forma viene colpita normalmente. Ciò non impedisce l'uso dell'Aura o del Potere e, se l'Immortale abbandona il corpo, il personaggio incoporeo non è accecato. La cecità colpisce solo la forma materiale. L'A-M dell'Immortale può essere usata ad ogni round per annullare l'effetto, ma il personaggio resterà accecato se l'A-M diminuirà mentre l'effetto perdura.

Maledizione: se lanciata da un Immortale, può raddoppiare i propri effetti negativi sul bersaglio.

Memorizzare livelli di incantesimi con bonus: non ha effetto su creature che creano effetti magici col Potere anziché con gli incantesimi.

Metamorfosi: sebbene abbia effetto normale sugli Immortali, questo incantesimo non cancella in alcun modo la memoria, ma causa nel bersaglio lo sviluppo di comportamenti appropriati alla nuova forma. Non compromette in alcun modo l'uso del Potere.

Metamorfosi vegetale di massa: gli Immortali che hanno esperienza di ambienti diversi da quelli del Primo Piano possono scegliere di creare l'illusione di forme vegetali diverse dalle comuni piante.

Morte strisciante: lo sciame creato per magia è sempre composto da piccoli insetti originari del Piano da cui proviene chi lancia l'incantesimo, che possono essere uccisi all'istante da effetti ostili dell'ambiente.

Nube esplosiva: benché per i mortali non ci sia Tiro Salvezza, gli Immortali possono effettuare il tiro contro Attacchi di tipo fisico per dimezzare il danno.

Palla di fuoco: vedi Note Generali (Danno).

Palla di fuoco ritardata: vedi Note Generali (Danno).

Parata: a differenza della normale tattica dei guerrieri, ha effetto anche se chi la usa è disarmato.

Parlare con i mostri: se il creatore di questo effetto (mortale o Immortale) attacca chi lo riceve mentre ci sta parlando, l'effetto cessa immediatamente.

Parola (che stordisce, acceca, uccise): se un effetto simile è lanciato da un Immortale, si raddoppiano raggio d'azione, durata e limiti riguardo alle creature colpite.

Passa pareti: se questa magia è prodotta da un Immortale, può essere colpito qualsiasi tipo di materia inanimata o non vivente. Sebbene questo non possa causare danni di per sé, può portare ad un crollo della materia circostante, che può causare danni. La probabilità di crollo è pari alla percentuale di materia di supporto tolta con l'effetto magico

Questo particolare effetto sposta, di fatto, la materia interessata in una dimensione opposta. Resta dov'è, ma sembra tramutarsi in aria a causa dello spostamento dimensionale. Se si muovesse veramente, l'effetto sarebbe accompagnato da una corrente d'aria o di altro fluido circostante, cosa che non succede.

Pazzia: vedi Note Generali (Effetti sulla mente).

Pioggia di meteore: questo effetto è usato frequentemente dagli Immortali. Il DM può scegliere di usare il risultato di un solo tiro di dado (tra 4d6 o 8d6) per tutte e quattro o tutte e otto le meteore, per velocizzare il gioco. Un'alternativa consiste nell'usare comunque una media di danni, tirando i dadi solo se i danni necessari ad uccidere l'avversario si avvicinano a quella media.

Porta dimensionale: un Immortale può usare normalmente questo effetto oppure invertirlo (Finestra Dimensionale) in modo da mutare la sua prospettiva dimensionale ed intravedere altre dimensioni. Se lo si usa in questo modo, l'effetto non causa movimento fisico.

Produrre fuoco: non funziona se l'inclinazione locale o del Piano è ostile all'Energia o al fuoco.

Protezione da tutte le creature: l'effetto illimitato si applica solo ai mortali, ma non blocca, di solito, nessun Immortale a meno che non venga speso il doppio dei PP, per creare un effetto che blocchi sia le creature mortali che quelle Immortali per lo stesso periodo di tempo.

Ragnatela: il tempo necessario a liberarsi dalla Ragnatela varia nel modo seguente, in base alla Forza.

Forza	Tempo necessario per liberarsi
0	vedi la durata dell'incantesimo
1-3	5-30 turni
4-8	3-18 turni
9-12	2-8 turni
13-15	1-4 turni
16-17	5-30 round
18	4 round
19-20	3 round
21-23	2 round
24-27	1 round
28-32	½ round
33-100	all'istante

Raggio Anti-Magia: a differenza degli effetti dell'A-M normale, non annulla la magia per un turno intero. Gli effetti di magie ed oggetti magici temporanei vengono annullati finché si trovano entro il raggio, ma riprendono normalmente nel momento in cui ne escono.

Reincarnazione: non ha effetto sulla forma materiale usata dall'Immortale se questa viene uccisa.

Resurrezione (e Resuscitare integrale): non ha effetto sulla forma materiale usata dall'Immortale se questa viene uccisa.

Rigenerazione: l'effetto è lo stesso che è stato descritto per gli Artefatti, ma ripristina solo i Punti Ferita perduti, non i Punti-Potere ed i punti delle abilità.

Rimuovere Barriera*: se lanciato da un Immortale, questo effetto rimuove anche una muro di ferro.

Riparare (oggetti normali o magici): non ha alcun effetto sulle creature, viventi o meno.

Riparo: questo effetto si può imporre solo ad oggetti inanimati, non viventi, del volume di 30 decimetri cubi o più.

Sapienza: se è lanciato da un Immortale, questo effetto richiede solo da 1 a 4 round oppure da 1 a 100 turni, anziché il numero di turni o di giorni indicato nella descrizione dell'incantesimo.

Scaccia maledizioni: non è efficace se il creatore o chi ha lanciato la maledizione ha (o aveva) un numero di Dadi Vita superiore a quello di chi ha usato questo effetto. Se più Immortali collaborano per eliminare una maledizione, il loro livello è, in pratica, pari al totale dei loro Dadi Vita.

Scacciare i non morti: un Immortale che possiede questa abilità magica può scacciare i non morti con un solo gesto, senza bisogno di simbolo sacro. L'Immortale può scacciare un numero di non morti doppio rispetto ad un chierico normale e colpisce da 4 a 24



Tabella dei Chierici per Scacciare i Non-morti

Non Morto	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17-20	21-24	25-28	29-32	33-36
Scheletro	7	T	T	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#	D#
Zombi	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D#	D#	D#
Ghoul	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+	D+	D#
Spettro	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+	D+
Presenza	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+	D+
Mummia	-	-	-	11	9	7	T	D	D	D	D	D	D	D	D+	D+	D+
Necrospettro	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D	D	D+	D+
Vampiro	-	-	-	-	-	11	9	7	T	D	D	D	D	D	D	D	D+
Fantasma	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	D	D	D	D	D	D	D
Anima Persa	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D	D
Spirito	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D	D
Ombra	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	D	D	D
Lich	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T	T	T
Speciali	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	9	7	T	T

7, 9 o 11: risultato necessario, tirando 2d6, per scacciare i Non-morti

D: distruzione automatica di 2d6 Dadi Vita di Non-morti

D#: distruzione automatica di 4d6 Dadi Vita di Non-morti

T: automaticamente scacciati 2d6 Dadi Vita di Non-morti

D+: distruzione automatica di 3d6 Dadi Vita di Non-morti

Dadi Vita per ogni tentativo. Il livello al quale l'Immortale scaccia i non morti è determinato in base all'effetto scelto ed ai PP spesi. Un Immortale che era un chierico nella sua vita da mortale mantiene la sua capacità di scacciare i non morti al livello che aveva raggiunto da mortale.

Sebbene le creature Immortali della Sfera dell'Entropia si possano curare come Non-morti, non possono essere scacciate né controllate come Pedine. Possono, però, essere Signori (vedi Signori e Pedine, nel Manuale del DM).

Qualsiasi seguace di un Immortale della Sfera dell'Entropia che non sia un non morto può essere scacciato come "speciale", e questo vale anche sia per i vari seguaci dei demoni più importanti che per le creature che si alleano volontariamente con questi Immortali (ma non per quelle ingannate, vittime di charme o altri strumenti manipolate, né per quelle create per mezzo della magia).

Sciame di insetti: gli insetti vengono convocati e non evocati, devono perciò essere in grado di raggiungere chi lancia l'effetto usando il loro movimento normale. Se l'effetto è preceduto da un incantesimo Portale o effetto consimile, gli insetti potrebbero essere convocati da un'altra dimensione o da un altro Piano.

Seguire le tracce: la variazione di percentuale a seconda della località (interna o esterna) si applica solo ai mortali. Un immortale usa la percentuale per "interni" quando segue una pista in ambienti in cui esiste un certo elemento materiale, di qualsiasi natura. Usa quella per "esterni" in ambienti privi di elementi (Piani Etereo ed Astrale, vuoto). L'Immortale può seguire le tracce di una creatura attraverso i confini interplanetari ed

interdimensionali, ma avrà solo la metà delle probabilità di riuscita indicate per gli esterni.

Servitore aereo: vedi Note generali (Eversione e Convocazione).

Simbolo: tutti gli Immortali vengono trattati come maghi dal punto di vista di questo effetto e possono effettuare il Tiro Salvezza per evitarne le conseguenze. Inoltre, un Immortale può effettuare il Tiro Salvezza anche quando oltrepassa soltanto il simbolo.

Squillo: è molto importante ricordare che nel mondo di D&D il suono può esistere anche in luoghi privi d'aria. Benché di solito il suono venga prodotto mediante manipolazione dell'aria, gli effetti di questo tipo funzionano per mezzo della magia e possono essere bloccati solo dal silenzio magico.

Statua: questa forma da una CA -4, che sostituisce la Classe Armatura del personaggio, in meglio o in peggio.

Stretta dell'orso: se la forma assunta dall'Immortale ha più di due braccia, può impiegarne un paio per usare questo effetto.

Teletrasporto: non si può usare per attraversare confini interplanetari né per mutare il proprio orientamento dimensionale. Rende possibile il movimento nella quarta dimensione (secondo l'orientamento normale), scavalcando qualsiasi distanza tridimensionale.

Terremoto: l'esatta quantità dei danni da stritolamento inflitti ad una creatura coinvolta in un crollo varia da 101 a 200 punti di danno per round ($1d100 + 100$).

Trasformazione: ha più o meno lo stesso effetto dell'incantesimo. Il cambiamento consentito, però, è di un centinaio di volte al massimo in ogni dimensione. Per esempio, un mortale umano-tipo può trasformarsi in una creatura alta fino a 180 metri, se prima ne ha vista una simile (secondo quanto dice

la descrizione dell'incantesimo). Anche gli Immortali, quindi, non possono trasformarsi in creature come megaliti o simili. La magia degli Immortali non dipende da caratteristiche come forma, movimento, suono, perché è piuttosto una funzione della mente. Per questo le limitazioni all'incantesimo indicate nella sua descrizione non si applicano ad alcun Immortale o essere consimile, che usi il Potere per creare effetti magici.

Velocità: colpisce solo la forma fisica. Non ha influenza sul ritmo nell'uso del Potere di qualsiasi tipo né sulla capacità rigenerativa di qualsiasi tipo.

Viaggio tra i Piani di Esistenza: riguarda solo l'utente ed il suo equipaggiamento, inanimato e non vivente. Se tutti i membri di un gruppo compiono simultaneamente un viaggio tra i Piani di Esistenza fino ad una destinazione predeterminata e partono tutti da uno stesso luogo, compariranno nelle stesse posizioni reciproche al loro arrivo. Questo vale anche se, per raggiungere la destinazione finale, si usano più viaggi interplanetari. Ogni membro del gruppo può, però, mediante una breve concentrazione durante il viaggio, arrivare ad una distanza massima di 38 km (un esagono delle mappe per esterni) dagli altri per ogni confine interplanetare attraversato.

Visione del vero: l'effetto rivela anche il numero esatto di Dadi Vita degli esseri osservati, ma mai il numero esatto dei loro Punti-Potere (permanenti o temporanei).





SEZIONE 4: AVANZAMENTO DELLE CARATTERISTICHE

I progressi di un personaggio si misurano in base al totale dei suoi Punti-Potere. Per definire i progressi dei mortali si usavano i livelli di esperienza. Questi si applicano anche agli Immortali, ma oltre a questo un Immortale, dopo una serie di avanzamenti di livello, raggiunge un certo limite, dopodiché può avanzare solo se risponde a determinati requisiti e supera una prova. Ogni gruppo di livelli compreso tra uno di questi limiti ed il limite successivo si dice rango dell'Immortale. L'avanzamento di livello e l'avanzamento di rango non avvengono allo stesso modo.

AVANZAMENTO DI LIVELLO

Far riferimento alla Tabella 1. Ogni Immortale parte in ogni rango (Iniziato, Temporale, ecc.) come Novizio e poi raggiunge i successivi livelli di rango, quindi passa al rango successivo. L'avanzamento di livello è automatico quando si raggiunge il totale di Punti-Potere (PP) richiesto per il livello superiore. Anche il cammino inverso è automatico; la spesa di PP permanenti può portare a perdere uno o più livelli, restando nello stesso rango.

Il totale di Punti-potere permanenti è l'unico fattore che determina il livello. Non occorrono altri requisiti. Quando il livello cambia, ricorda di sommare o sottrarre dadi vita e Punti Ferita di conseguenza (questi sono, infatti, determinati a seconda del livello).

Il quinto livello è il massimo possibile entro ogni rango. Per passare al rango successivo è necessaria una procedura particolare (vedi Avanzamento di livello). Fino a quel momento, il totale dei PP del personaggio non può superare la quantità prevista per il massimo livello (il quinto). Se si ottengono altri PP, bisogna scartarli. Esempio: un Temporale con 990 PP e 24 in ogni punteggio di abilità del Talento Superiore ha l'occasione di imbarcarsi in un'avventura. Se nel corso dell'avventura, il personaggio guadagna 20 PP, ne tiene 10 e 10 ne scarta, perché i PP in eccesso non si possono tenere. Non si possono effettuare volontariamente spese di PP permanenti se questo dovesse far scendere il totale dei PP al di sotto della quantità richiesta per il livello del Novizio in quel rango. Esempio: un Celestiale con 1.019 PP non può spendere 20 PP permanenti per aumentare il punteggio di un'abilità, perché questo porterebbe il totale dei suoi PP a scendere al di sotto di 1.00 PP, che è il minimo necessario per appartenere al rango di Celestiale.

AVANZAMENTO DI RANGO

Per arrivare al rango successivo, il personaggio deve prima rispondere a due quesiti e poi sconfiggere i suoi pari che sono in gara per ottenere la promozione.

REQUISITI MINIMI

Per essere adatto ad avanzare di rango, un Immortale deve rispondere a due quesiti. Il primo è una certa quantità di PP, indicata nella tabella 1, riassunta qui sotto. Il secondo è che ognuno dei punteggi del suo talento Superiore sia al massimo previsto per il rango di appartenenza del personaggio (come si è detto nella parte dedicata ai punteggi di abilità). Se incontra entrambi i requisiti, il personaggio è adatto al nuovo rango, ma non vi accede automaticamente. Il totale dei PP necessario per ogni rango è:

Regno attuale	Totali PP necessari...	...per il rango
Temporale	1.000 PP	Celestiale
Celestiale	2.500 PP	Empireo
Empireo	5.000 PP	Eterno
Eterno	10.000 PP	Gerarca

Il secondo requisito riguarda solo i punteggi delle abilità del Talento Superiore del personaggio. Non è previsto un minimo per i Talenti Inferiori (benché i punteggi bassi, di qualsiasi genere, siano dei difetti del personaggio, che possono portarlo a perdere la competizione per il rango).

COMPETIZIONE PER AVANZARE DI RANGO

Un Immortale può accedere al nuovo rango solo sconfiggendo uno o più suoi pari in una competizione. Questo gioco, accuratamente preparato dagli Eterni perché fosse una prova leale e schietta delle capacità dei concorrenti, si tiene in pubblico ed è gradito a tutti gli spettatori. Fa parte di una serie di giochi detti Olimpiade.

Ogni Sfera ha i suoi Giochi Olimpici. Molti Immortali si divertono ad assistere alle Olimpiadi delle altre Sfere. I raduni olimpici si tengono ad intervalli regolari, determinati dagli Eterni o dal Gerarca di ogni Sfera. Ogni partecipante deve avere la quantità di Potere ed i punteggi del Talento Superiore richiesti per poter essere ammesso alle gare. Dopo che un Immortale si è qualificato per l'avanzamento di rango, deve aspettare per qualche settimana o qualche anno, fino alla prossima Olimpiade. Mentre aspetta, può migliorare il suo Piano d'Origine, i punteggi del suo Talento Inferiore ed altri dettagli di minor conto. Occorre considerare attentamente ogni spesa di PP perché, se non gli si presenta subito l'occasione per guadagnarne altri, il personaggio potrebbe non essere più in grado di prender parte alla gara.

In questa tabella è indicato il numero degli Immortali che possono prendere parte alla gara per avanzare di rango. Spetta al DM scegliere il numero di partecipanti.

All'inizio di ogni Olimpiade, tutti gli appar-

	Max	Med	Min
Alto Temporale	20	12	4
Alto Celestiale	14	8	3
Alto Empireo	8	4	2
Alto Eterno	2	2	1

tenenti al quinto livello (Alto) vengono messi insieme ai loro pari. Viene annunciato il numero di posti a disposizione; ad esempio, i Temporali possono gareggiare per due posti di Celestiale. Ogni gruppo di partecipanti viene quindi mandato in un'arena, che è un intero Piano di esistenza, scelto in modo da non favorire nessun elemento o nessuna Sfera. Ogni gruppo ha un'arena propria, non abitata da nessuna forma di vita o solo da esseri privi di intelligenza.

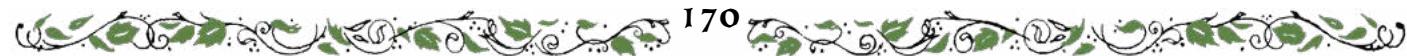
Ai giochi assiste la maggior parte degli Immortali di ogni Sfera. Le condizioni di vittoria sono le seguenti. Quando i Punti Ferita di un contendente scendono a zero, la sua forma materiale viene uccisa; il personaggio non ha più influenza sulla gara né può vincerla e torna al suo Piano d'Origine. La maggior parte dei contendenti sconfitti assume immediatamente una nuova forma e si mischia al pubblico. Tutti i contendenti che restano si rendono immediatamente conto di essere diminuiti di numero. Quando il loro numero è pari a quello dei posti in palio, la gara si chiude e questo viene annunciato a tutti i partecipanti e gli spettatori.

PREMII PER LA VITTORIA

Rango	PP	PF
Temporale	+50	+10
Celestiale	+125	+20
Empireo	+250	+30
Eterno	+500	+40

Ogni vincitore ottiene il livello di Novizio del nuovo rango e riceve un premio in bonus di Potere e Punti Ferita, come indicato nella Tabella 1 che qui riassumiamo.

Dopo che le gare sono terminate, si possono tenere altri giochi, con premi consistenti in bonus di Potere, alleanza, servizio da parte di altri Immortali, ecc. Il numero ed il tipo dei premi variano a seconda delle preferenze del Gerarca della Sfera; di solito sono scelti in modo che ogni Immortale possa, se vuole, prender parte ad almeno una gara. Ogni gara è riservata, di solito, ma non sempre, ad un rango di Immortali. Non è necessario che i particolari di questi giochi siano resi pubblici prima dell'Olimpiade (sempre a scelta del Gerarca), ma vengono sempre dichiarati esplicitamente sia le condizioni di vittoria che i premi in ogni gara. Tra gli ultimi dettagli dell'addestramento come Iniziato, ad ogni nuovo Immortale viene assegnato un Piano d'Origine.





COME INIZIARE

Apparentemente c'è un numero infinito di Piani Esteri. Uno dei compiti della gerarchia degli Immortali consiste nell'esplorazione di questi piani. Ne sono stati scoperti, esplorati sommariamente e classificati a milioni. Di tutti questi piani, solo alcuni sono stati indicati come adatti ad essere Piani d'Origine per i nuovi Immortali. L'Iniziato non può scegliere un Piano d'Origine; gli viene assegnato dal Gerarca della sua Sfera di appartenenza. Ognuno di questi piani idonei è pressoché identico, in modo da offrire ad ogni Immortale la possibilità di competere con gli altri Immortali della gerarchia su una base di parità. Il Piano d'Origine iniziale ha le caratteristiche che esporremo. Alcuni termini contenuti nelle note seguenti possono non essere familiari ai giocatori. Il DM deciderà se rivelare certi particolari o riservarli ad avventure successive.

DIMENSIONI

Il Piano è uno spazio a cinque dimensioni (come lo è la maggior parte dei Piani di Esistenza), di pari grandezza. La grandezza di un Piano – la distanza massima percorribile in linea retta, misurata su di una sola dimensione – è di circa 8 trilioni di chilometri. Anche andando alla massima velocità consentita alla forma incorporea (6,5 km/s), all'Immortale occorrerebbero più di 36.000 anni per attraversarlo (presumendo che in un anno ci siano 365 giorni di 24 ore). Per viaggi di questo tipo è quindi necessario il Teletrasporto, che non prevede un raggio d'azione massimo.

INFLUENZA DELLE SFERE

Il Piano è accuratamente scelto in modo che vi domini la Sfera di appartenenza del nuovo proprietario, benché siano presenti tutte e cinque le Sfere.

INFLUENZA DEGLI ELEMENTI

Ogni Piano contiene aria, terra, fuoco e acqua. Le proporzioni variano parecchio, ma l'elemento corrispondente alla Sfera del personaggio vi è presente in quantità leggermente maggiori degli altri elementi.

CARATTERISTICHE GENERALI

La maggior parte del Piano è costituita dal vuoto, che contiene solo raramente dei minuscoli pezzetti di elemento materiale. Ci sono da due a cinque stelle che fluttuano in questo grande spazio vuoto, con 16-20 pianeti in orbita attorno a loro (più di un certo numero di elementi cosmici minori di vario tipo, che possono variare dalle dimensioni di una luna a quelle di frammenti). Tre di questi pianeti al massimo possono essere megaliti, a discrezione del DM.

FORME DI VITA

Tutti i pianeti e le stelle sono già in grado di ospitare varie forme di vita al momento in cui il Piano viene per la prima volta adottato dal personaggio al livello di Iniziato. Anche lo spazio tra i pianeti e le stelle può accogliere varie strane specie, benché molto rare. Le prime forme di vita di un Piano non hanno mai un'Intelligenza media superiore a 3 (secondo la solita scala di valori). La maggior parte di esse è di dimensioni microscopiche, ma alcune possono arrivare a raggiungere i 60 cm o il metro e mezzo. Le uniche eccezioni sono costituite dai megaliti eventualmente presenti. È possibile che siano presenti una o più forme di vita rinnegate. Benché questa possibilità sia ridotta al minimo mediante sopralluoghi effettuati in precedenza, la vastità del Piano fa sì che non lo si possa esaminare interamente prima di assegnarlo ad un Iniziato. Prima di intraprendere progetti di ampio respiro, il personaggio dovrebbe esaminare più approfonditamente il suo Piano. La maggior parte degli Immortali si avvale dell'aiuto di alcuni alleati (delle varie Sfere) per portare a termine questa ispezione iniziale e ripulire, se necessario, il Piano d'Origine.

Sviluppo del Piano

Un Immortale può migliorare tutte le caratteristiche del suo Piano d'Origine. Si può aprire un cancello su di un Piano degli Elementi, se si ottiene il permesso dei signori degli Elementi interessati e del loro capo, in modo da aggiungere al Piano un elemento materiale di propria scelta. Questo richiede sempre anche altre modifiche per stabilizzare l'ambiente. Occorre fare particolare attenzione nell'aggiungere materia ad un sistema preesistente di stelle con sistemi planetari. Il Piano si può ingrandire spendendo PP permanenti, ma i costi sono molto elevati (almeno 500 PP, spesso molte migliaia) ed inoltre questo non è necessario fino a quando il Piano non ha già subito uno sviluppo sostanziale. Si possono creare, con la magia o con altri mezzi, nuove forme di vita. Le creazioni magiche non possono riprodursi, ma possono servire per scopi immediati e devono essere, comunque, dei duplicati di creature altrove esistenti.

L'Immortale può anche modificare le creature già esistenti sul suo Piano d'Origine. Se si vogliono ottenere forme di vita permanenti ed autosufficienti, si dovranno spendere PP permanenti. Queste creature possono avere qualsiasi caratteristica e non è necessario che riproducano forme già esistenti altrove. Il metodo più semplice, però, consiste nell'importare creature di altri Piani. Un personaggio che si stanchi dell'Immortalità può trasferire

grandi bonus al suo Piano d'Origine mediante la Dispersione. Con questa azione, l'Immortale conferisce tutto il suo Potere al Piano, ottenendo effetti molto maggiori di quelli che otterebbe con la sola spesa di PP permanenti. Al momento della Dispersione, l'essenza vitale del personaggio può ritirarsi in un punto del Piano, immune a tutti gli effetti esterni (ma impossibilitata ad agire) oppure scegliere di ricominciare il grande ciclo della vita come creatura mortale. Nel primo caso, il giocatore può voler provare l'emozione di essere il DM in un mondo da lui creato. In questo modo, non assume più il ruolo di personaggio, che resta in attesa di essere contattato dagli altri Immortali che dovessero entrare nel suo Piano ed esplorarne le forme di vita. Nel secondo caso, il personaggio rinasce nel Primo Piano come comune mortale, senza alcun ricordo della sua vita precedente e tutte le caratteristiche si creano a caso, come per un personaggio agli inizi. Se, però, gli capiterà di raggiungere nuovamente lo stato di Immortale (seguendo il lungo cammino di una vita mortale completa e coronata da successo finale, quindi l'Immortalità), si ricorderà quella sua vita precedente ed otterrà il suo vecchio Piano d'Origine, già migliorato, anziché ottenerne uno nuovo ed ancora "grezzo".

EFFETTI

Quando si trova nel suo Piano d'Origine, l'Immortale ha molti bonus. Certe attività si possono eseguire solo se si è nel proprio Piano d'Origine.

RESISTENZE

Quando è nel suo Piano d'Origine, l'Immortale è immune a tutti gli attacchi di natura mortale, subisce solo la metà dei danni derivanti da effetti magici e colpi fisici di origine Immortale e può effettuare il tiro salvezza (contro Incantesimi o Colpi Fisici, a seconda dei casi) per subirne solo un quarto. Può inoltre effettuare il Tiro Salvezza (qualsiasi) per evitare o dimezzare i danni derivati da effetti magici che di solito non prevedono la possibilità di Tiro Salvezza.

CONTROLLO

Spendendo Punti-Potere, l'Immortale può controllare alcune caratteristiche dell'intero Piano. Le tipiche caratteristiche che si possono controllare facilmente sono l'inclinazione del Piano, l'uso di effetti magici al suo interno, i metodi o i punti di entrata nel Piano e la velocità del movimento nel Piano. Queste modifiche possono essere temporanee o permanenti, a seconda del tipo di PP spesi. Per i costi specifici, vedere il manuale del DM.



Effetti sul gioco

I Piani d'Origine possono essere trattati più o meno come i Domini dei personaggi mortali. Si possono dedicare molte ore di gioco e molti particolari all'esplorazione ed alla descrizione del Piano d'Origine oppure si possono dare per scontati tutti questi particolari. Il Piano d'Origine contiene molti spunti, ma i giocatori non dovranno pretendere una realtà preconfezionata se il DM vuole offrire loro altre occasioni di gioco.

Forme materiali

Un Immortale può creare una forma materiale per uso proprio solo finché si trova nel suo Piano d'Origine. Ora ne indicheremo tutti i particolari.

I tipi di azioni a disposizione di un Immortale in forma incorporea sono alquanto limitati. La maggior parte degli Immortali assume forma mortale quasi sempre. Il processo per ottenere una forma fisica è chiamato "assumere" quella forma.

Note generali

Per assumere forma mortale, l'Immortale di solito usa un procedimento con tre fasi: progettazione della forma, creazione della forma e presa di possesso della forma. Altrimenti, può prendere possesso di una forma già esistente, cosa di solito impossibile se questa forma è ancora abitata dalla forma vitale, ma molto facile in caso contrario.

Questo triplice procedimento è costoso in termini di Punti-Potere e di tempo, ma produce una forma materiale che può svolgere attività tipiche degli Immortali. L'assunzione di una forma preesistente, invece, non costa nulla ed è veloce, ma questa forma è fragile e poco efficiente.

Se si usa la procedura in tre fasi, la fase 1 (progettazione) non richiede spesa di PP, ma può impiegare un bel po' di tempo (anche anni), a seconda della complessità e della grandezza della forma. Quando si è portata a termine la progettazione, però, la forma ideata si può riassumere quando si vuole senza dover aspettare.

La fase 2 (creazione) può essere portata a termine solo da un Immortale che sia sul suo Piano d'Origine e solo dopo che è stata portata a termine la fase 1. La creazione richiede da 1 a 20 turni di tempo e da 50 a 500 PP, a seconda delle caratteristiche fisiche della forma. I PP spesi sono permanenti.

La fase 3 (presa di possesso) richiede un solo round di tempo e costa 50 PP, qualunque forma si assuma. I PP spesi sono temporanei e si rigenerano al ritmo normale, determinato dall'inclinazione del Piano o del luogo.

Tutte le forme hanno i propri limiti, ma la maggior parte di esse ha anche dei vantaggi. I poteri mentali dell'Immortale non sono influenzati dalla forma assunta, ma i limiti fisici della forma, di solito, pongono appunto delle limitazioni alle azioni del personaggio.

La maggior parte di queste limitazioni può essere migliorata per mezzo della magia, se si vuole, tuttavia, queste limitazioni devono essere precise ed applicate.

Sembra la magia sia un comodo strumento, gli Immortali sanno bene che è spesso inaffidabile: preferiscono perciò contare sulle loro capacità non magiche e mantenere alta l'A-M a scopo difensivo.

Di solito gli Immortali ideano delle forme che abbiano la più ampia gamma di azioni e reazioni possibili. Preferiscono le forme che si mescolano facilmente alla popolazione del luogo, cosa che agevola le operazioni di natura più delicata. La forma dovrà avere capacità di movimento innata, adatta alla zona in cui opererà, e dovrà essere in grado di resistere alla maggior parte delle caratteristiche dell'ambiente che incontrerà.

Vantaggi

Un Immortale incorporeo può usare l'Aura ed il combattimento col Potere, ma gli attacchi di tipo fisico e quelli con i punteggi di abilità sono possibili solo finché ha forma materiale. Gli effetti magici possono essere prodotti solo mentre è corporeo, anche se vengono operati mediante spesa di Potere.

Qualsiasi forma abbia assunto, l'Immortale ne ottiene le abilità speciali tipiche. Se, per esempio, assume la forma di un drago, ottiene l'abilità di volare non magica, gli attacchi multipli, il soffio e magari l'uso di qualche incantesimo.

Il totale attuale dei Punti Ferita, Punti Potere e punteggi di abilità mentale del personaggio non varia quando questo assume una nuova forma. Alla forma si applica anche l'A-M innata dell'Immortale. L'Immortale può creare ed usare effetti simili a quelli di incantesimi solo quando assume forma fisica, che focalizza appunto la creazione di questi effetti nel mondo materiale. L'Immortale può abbandonare una forma fisica quando vuole.

Limiti

Quando assume forma fisica, l'Immortale ha i punteggi di abilità fisiche (Destrezza, Forza e Costituzione) attuali di quella forma, che possono essere inferiori ai suoi veri punteggi di abilità, ma mai superiori ad essi.

Si applicano anche molte caratteristiche fisiche della forma assunta. Per seguire l'esempio

precedente, un Immortale in forma di drago non può nascondersi facilmente o muoversi silenziosamente, ha scarsa coordinazione nelle dita e spaventa la maggior parte delle creature che incontra (magari anche altri draghi).

Qualsiasi forma creata con la spesa di PP temporanei (ad esempio, mediante l'uso della magia) perde ogni capacità di movimento ed attacco mentre abitata da un Immortale, ma può lanciare incantesimi.

Una forma non magica non specificatamente progettata per ospitare una forza vitale può essere abitata, ma deve prima essere modificata con la magia. Per esempio, un Immortale incorporeo può abitare un masso o un albero morto, ma non può muoversi o fare attacchi fisici. Un oggetto simile avrebbe inoltre punteggi di abilità fisiche piuttosto bassi (di solito, 18 al massimo). L'Immortale potrebbe effettuare una metamorfosi magica di quell'oggetto in una forma più conveniente, ma questo effetto sarebbe sottoposto all'A-M ed al dissolfi magie, oltre ad avere le limitazioni indicate nella descrizione dell'incantesimo di metamorfosi. Il limite dei punteggi di abilità non può essere, inoltre, innalzato con nessun mezzo.

Un Immortale può assumere la forma di un corpo morto, a meno che questo non sia stato disintegrale, smembrato, ridotto a -10 Punti Ferita o meno o ucciso con incantesimi della morte.

Forme di riserva

Benché un Immortale possa creare forme fisiche in avanzo rispetto alle sue esigenze, di solito il loro numero è fortemente limitato dal fatto che in ogni caso dovrebbe spendere PP permanenti. Qualsiasi forma fisica si può conservare sul Piano d'Origine dell'Immortale senza alcuna penalità. Il rischio principale è che qualche intruso (o magari qualche forma di vita indigena con caratteristiche predatorie) possa scoprire queste forme e danneggiarle.

Qualsiasi forma di riserva conservata su un Piano che non sia quello di Origine dell'Immortale, deperisce col passare del tempo e perde 1 punto di abilità fisica ogni 10 giorni di conservazione.

Riparazione delle forme

Capita che ogni forma venga danneggiata, spesso per l'usura e gli attacchi degli avversari. La forma non si può riparare a meno che non sia abitata da una forza vitale. Ogni Immortale può spendere PP temporanei per creare effetti di incantesimi di cura, che avranno effetti normali sulla forma assunta. La quantità normale di usura e fatica si presume sia riparata ad intervalli regolari; non è necessario scendere in dettagli durante il gioco.



CREAZIONE DI UNA FORMA

Tutti gli Immortali sono in grado di creare forme di base, cioè la forma Normale e la forma Originaria. È comune anche una terza forma, che di solito imita quella di un tipo di mostro, la forma di Creatura. Si possono creare ed usare anche altre forme. L'Immortale può creare una forma non magica solo sul suo Piano d'Origine.

FORMA NORMALE

Ogni Immortale impara a creare una forma normale quando è ancora un Iniziato. Questa forma ricorda molto da vicino la forma mortale originaria del personaggio, con lo stesso numero e tipo di parti del corpo e le stesse dimensioni, ma molto più resistente e duratura.

Il costo richiesto per creare la prima forma normale si presume applicato durante il periodo di apprendistato dell'Immortale e non si sottrae da suo totale di PP. La progettazione richiede un mese di tempo e riesce automaticamente.

Si può creare all'occorrenza una forma sostitutiva. Il costo è di 50 PP per un semiumano e 100 PP per un umano (per ogni forma) e non richiede tempo di progettazione. Se è necessario un punteggio di abilità fisica più alto, lo si può ottenere moltiplicando il costo di base per 2 o più, come viene specificato nelle note sul processo in tre fasi (fase 2, Creazione). Non è necessaria ulteriore progettazione per questo leggero miglioramento della forma mortale o di un'altra, purché tutte le altre caratteristiche restino identiche.

I punteggi delle abilità fisiche della forma normale sono gli stessi dell'Immortale, fino ad un massimo di 27 punti (bonus di +6 grazie ai punteggi di abilità). Questa forma normale, quindi, non limita eccessivamente gli Immortali del rango di Temporale, ma diventa sempre più limitativa per gli Immortali più potenti.

La Classe Armatura ed i Punti Ferita della forma normale sono gli stessi dell'Immortale che l'ha creata. La forma è autosufficiente e non ha bisogno di aria, acqua, cibo o altro per il suo sostentamento. Ha gli stessi sensi della versione mortale originaria, più un'infravisione non magica che arriva fino a 54 metri e la capacità di identificare con precisione qualsiasi cosa annusi o assaggi. È in grado di udire rumori anche a grandi distanze, fino al doppio di quelle a cui arriva l'uditivo umano, benché la comprensione dei suoni non sia automaticamente doppia.

La forma normale ha una capacità innata di movimento, non magica, simile al volo, grazie a cui può spostarsi in qualsiasi direzione alla velocità di 36 metri per round (stessa ve-

locità di un umano privo di carico). La forma si può far andare un po' più veloce, fino a 45 metri per round (15 metri per turno) e si può far correre, purché si trovi su di una superficie che glielo consenta e che abbia gravità sufficiente, fino a raggiungere una velocità doppia (90 metri per round).

FORMA ORIGINARIA

Il Piano di esistenza sul quale un Immortale ha passato la maggior parte della sua vita da mortale si chiama il suo Piano di Provenienza, che può essere diverso dal suo Piano di Nascita, cioè il luogo in cui è nato. Quando un immortale torna al suo Piano di Provenienza, la forma materiale del personaggio si tramuta immediatamente ed automaticamente nella sua forma mortale originaria. Nella maggior parte dei casi (come ad esempio per gli umani ed i semi-umani), il Piano di Provenienza è il Primo Piano. Per gli Immortali che provengono da Piani diversi dal Primo, può essere uno dei quattro Piani degli Elementi, il Piano Etereo o addirittura il Piano Astrale. In tutti questi casi, è la storia dell'individuo (che collima spesso, ma non necessariamente, con quella degli altri membri della sua razza) a determinare il Piano di Provenienza.

Ogni Immortale subisce questo trattamento a causa di consolidate abitudini. Il personaggio ha passato tanti anni in questa forma ed al momento in cui rientra in contatto con le stesse condizioni ambientali (uniche in quel Piano) scatta questa reazione naturale ed irresistibile. Il cambiamento e la forma risultante non sono effetti magici.

Benché costretto entro la forma mortale, il personaggio è libero di scegliere qualsiasi età per quella forma, anche se quell'età non è stata raggiunta dal personaggio nella sua vita da mortale. Per esempio, un Immortale che era una donna nella vita da mortale può assumere la forma di sé stessa come vecchia, in modo da risultare pressoché irriconoscibile ai suoi compagni precedenti, benché possa aver raggiunto l'Immortalità quand'era molto giovane.

Assieme alla forma originaria ricompaiano tutti i punteggi di abilità fisiche e le altre caratteristiche di quella forma, a prescindere dalle abilità attuali dell'Immortale. Se da mortale il personaggio era in grado di memorizzare e lanciare incantesimi, questa abilità viene recuperata e va ad aggiungersi alla capacità normale dell'Immortale di creare effetti magici spendendo Potere. Ritornano anche la capacità di attaccare, i Tiri Salvezza, la Classe Armatura e tutte le altre caratteristiche da mortale.

I punteggi delle abilità fisiche usati devono

essere esattamente quelli che il personaggio aveva prima di lasciare la vita da mortale. Possono anche essere quelli che aveva all'età prescelta, ma questo richiede che sia tenuto un registro accurato di tutto quello che ha fatto il personaggio oppure una buona dose di intuizione e cooperazione da parte del giocatore e del DM. Per esempio, se si usa una versione molto vecchia o moto giovane, i punteggi possono essere molto bassi.

Qualsiasi metodo scelto dovrà essere applicato dal DM in modo equo e leale a tutti i personaggi, giocanti e non.

Se la forma mortale originaria è creata dall'Immortale sul suo Piano d'Origine, il procedimento richiede solo 3 round e salta la fase di progettazione, grazie alla lunga consuetudine del personaggio con quella forma. Il costo del procedimento comprende la spesa di 50 PP permanenti per la creazione della forma e di 50 PP temporanei per prenderne possesso.

Quando la forma di un personaggio cambia al momento in cui entra nel Piano di Provenienza, non ci sono costi da applicare, perché il cambiamento avviene immediatamente ed automaticamente. Altrettanto automaticamente, quando l'Immortale si allontana dal Piano di Provenienza, torna alla sua forma precedente (a meno che, naturalmente, non si sia usata sempre e solo la forma mortale originaria). L'Immortale può impedire che ciò si verifichi scegliendo di mantenere la sua forma mortale originaria, ma in caso contrario avviene da sé e non costa niente.

Se un Immortale entra nel suo piano di Provenienza in forma incorporea, o prende possesso di una forma già presente sul suo Piano di Provenienza, non è soggetto a questo cambiamento.

ALTRÉ FORME

Spesso gli Immortali sperimentano altre forme per usi speciali. Applicare la procedura in tre fasi, come diremo.

LE TRE FASI NECESSARIE PER OTTENERE UNA FORMA

Fase 1: Progettazione

Prima di creare una forma, l'Immortale deve progettarla. Una forma materiale utilizzabile è composta da un miscuglio di energia, materia, pensiero, tempo e persino entropia. Non è facile individuare e separare nettamente le complicate trame dell'influenza delle varie Sfere.

Ma non è necessario farlo, perché questo interessa solo al personaggio. Al giocatore serve solo considerare le due variabili più impor-

tanti della forma, e cioè le sue dimensioni ed il numero degli attacchi, e confrontarle con quelle della forma mortale originaria dell'Immortale. Per determinare la riuscita nella progettazione delle dimensioni della forma è necessaria una prova di Intelligenza, mentre per il numero degli attacchi serve una prova di Saggezza.

Le prove di abilità vengono sempre modificate a seconda della difficoltà del compito. Se le dimensioni della forma o il numero dei suoi attacchi sono inferiori rispetto a quelli della forma mortale originaria, la prova ha solo una probabilità di fallimento dell'1%. Se una delle due variabili è uguale rispetto ad essa, si avrà un modificatore per la facilità del compito. L'aumento delle variabili fa aumentare la difficoltà del compito. Per ulteriori particolari, vedere le seguenti Variazioni nella Progettazione. Le creature con due braccia (come gli umani ed i semi-umani), che hanno normalmente un attacco per round, contano come se avessero due attacchi per round, in questo caso.

Il tempo necessario alla progettazione di una forma con le stesse dimensioni o lo stesso numero di attacchi della forma mortale originaria è un mese. Questo lasso di tempo si dimezza in caso di riduzione delle variabili (le diminuzioni sono cumulative, fino a raggiungere un minimo di 1 settimana) e raddoppia per ogni aumento di esse. Per esempio, un Immortale che era un umano progetta una forma alta 14,4 metri e con 16 attacchi; ogni variabile è stata raddoppiata per tre volte, quindi il tempo totale necessario per la progettazione è di 64 mesi.

Le prove di abilità avvengono a metà del periodo di progettazione. Prima di allora non c'è modo di sapere se si riuscirà o si fallirà, nemmeno con più di un desiderio. Se fallisce una delle due prove, l'Immortale si accorge dell'errore di progettazione e può sosponderla immediatamente.

Il giocatore deve solo descrivere il progetto in termini generali specificandone l'altezza, il numero di attacchi ed altre caratteristiche generali al DM, ma si presume che il personaggio Immortale progetti ed esamini ogni minimo particolare. Il personaggio può dedicarsi continuamente al suo progetto oppure completarne delle parti e poi sosponderlo per dedicarsi ad avventure o altri compiti. Non ci sono penalità per questa mancanza di continuità nella progettazione, perché ogni Immortale deve dedicare parte del suo tempo a compiti di manipolazione del multiverso (questo viene dato per scontato, non entra nel gioco). Spetta al DM specificare la quantità di tempo libero che si può riservare alla progettazione di una nuova forma.

Se fallisce allo stadio di progettazione di una forma, l'Immortale non può provare a creare quella forma fino a quando non ha raggiunto un rango (non un livello) superiore. Per esempio, se un Temporale cerca di progettare un drago e fallisce, sbaglierà automaticamente ogni progetto uguale a questo fino a che non raggiungerà il rango di Celestiale; allora la procedura potrà ripartire daccapo. Un nuovo tentativo con un progetto che si è sbagliato in precedenza non usufruisce di alcun bonus per quell'esperienza, e si deve ripartire da zero. Il DM può scegliere di formare delle categorie di questi progetti. Per esempio, un halfling ed un cobaldo sono più o meno simili e se si sbaglia a progettare uno dei due, si potrebbe sbagliare automaticamente anche quando si tenta di progettare l'altro. Delle modifiche di lieve entità non bastano a fare un nuovo progetto. Per esempio, se è fallito il tentativo di progettare la forma di un Gigante delle colline alto 3,6 metri, dovrebbe fallire automaticamente anche un eventuale tentativo di progettare un Gigante del Fuoco alto 4,6 metri.

Variazioni nella Progettazione

Caratteristica	Effetto sulla prova di Abilità
Inferiore	Modificare probabilità fallimento dell'1%
Uguale	Modif. come "facile"
Fino a 2x	Modif. come "media"
Da 2x a 4x	Mod. come "difficile"
Da 4x a 8x	Modificare probabilità riuscita dell'1%
Da 8x	Impossibile

Esempio: un Immortale che era precedentemente un uomo progetta una forma molto simile ad un gargoyle – delle dimensioni di un uomo ma con quattro attacchi per round. Le dimensioni sono più o meno le stesse, quindi la prova di Intelligenza è modificata come "facile". Il numero degli attacchi è il doppio del normale, quindi la prova di Saggezza è modificata come "di media difficoltà". Se riescono entrambe le prove, la progettazione della forma è riuscita. Se ne fallisce una, l'Immortale si accorge di aver sbagliato e deve rifare il progetto.

Fase 2: Creazione

Una volta che la progettazione è riuscita, l'Immortale ha memorizzato ogni più piccolo particolare della forma, che non dimenticherà fino a che resta Immortale (di qualsiasi livello). La memoria può essere sospesa temporaneamente a causa di effetti magici (come infermità mentale), ma ritorna quando questi effetti svaniscono.

Quando il progetto è stato portato a termine, la creazione diventa un compito relativamente facile per l'Immortale. Questa può avvenire solo sul Piano d'Origine dell'Immortale e solo se c'è un certo elemento materiale. Di solito, però, queste due condizioni sono facili da soddisfare.

Il costo di base per la creazione della forma essere circa 2 PP per kilogrammo di massa, o 20 PP per ogni 30 cm di lunghezza o di larghezza (si considera solo la dimensione maggiore), con un minimo costo di 50 PP.

Spetta al DM fissare il costo definitivo. Se la forma è dotata di appendici lunghe o estensibili, si considera la loro lunghezza massima, anziché la dimensione corrispondente dalla forma base.

I costi di base si applicano ad una forma che abbia punzeggi di abilità fisica varianti da 1 a 27. Si può raggiungere una capacità superiore moltiplicando il costo di base per due o più, in base alla tabella seguente:

Capacità dei Punteggi di Abilità

Capacità del punteggio di abilità fisica	Moltiplicatore del costo
Fino a 18 (bonus +3)	½
Fino a 27 (bonus +6)	1
Fino a 45 (bonus +9)	2
Fino a 70 (bonus +12)	3
Fino a 88 (bonus +15)	4
Fino a 98 (bonus +18)	5
Fino a 100 (bonus +20)	6

Gli aumenti dei punteggi delle abilità, sia temporanei (per effetto di magia o combattimento con punteggi di abilità), sia permanenti (per aver speso PP), non possono portare i punteggi della forma a superare i limiti determinati al momento della sua creazione. Il giocatore saggio potrà così scegliere di creare una forma con un potenziale molto alto, anche se il personaggio Immortale può avere punteggi relativamente bassi, nel caso in cui questi bonus di tipo magico possono servire per il combattimento.

Una nuova forma che sia assolutamente identica per tutto tranne che per il potenziale dei punteggi di abilità non ha bisogno di essere progettata di nuovo. Si può utilizzare il progetto precedente, basta applicare il costo in PP della creazione maggiorato al momento in cui si crea la nuova forma.

Al momento in cui la forma viene creata, il DM deve riesaminare tutti i particolari di essa e può modificarli in rapporto alle esigenze imposte dagli equilibri del gioco e dalla logica. Il danno di base per ogni attacco deve essere approssimativamente uguale a quello di una

creatura normale, simile per tipo e dimensioni. Nell'esempio sopra, il danno di base per ogni attacco della forma simile al gargoyle poteva essere 1-3/1-3/1-6/11-4 (come per un gargoyle) e lo si può aumentare fino ad un massimo di 1-3/1-4/1-8/1-6, ma non di più. Il bonus di Forza sui danni dell'Immortale sarà sempre sufficiente a migliorare il risultato in modo soddisfacente.

I bonus sui tiri per colpire e per i danni dovuti ad alti punteggi di Forza o di Destrezza si applicano solo a metodi di attacco che giustifichino questi incrementi. Il DM può ridurre oppure omettere i bonus sui danni in caso di forme d'attacco relativamente meno importanti. Per esempio, un giocatore potrebbe progettare una forma piccola ma con molte braccia nel tentativo di ottenere un grande potenziale di danno applicando più volte il bonus di Forza. In questo caso, però, il DM potrebbe sentenziare che gli attacchi della forma sono di entità trascurabile e non autorizzano l'uso di alcun bonus. È buona regola attenersi al fatto che i bonus sui tiri per colpire e per i danni non debbano mai superare il massimo dei danni che si possono infliggere normalmente con l'arma. Un pugnale che infligge normalmente da 1 a 4 danni potrà quindi avere un bonus massimo di +4 sui tiri per colpire e per i danni.

Il procedimento pratico di creazione della forma viene dato per scontato; ai fini del gioco interessano solo pochi dettagli. Portarlo a termine richiede da 1 a 20 turni, a seconda della complessità del progetto. Il lavoro non dev'essere interrotto, altrimenti la forma si rovina.

Fase 3: Presa di possesso

Dopo che una forma è stata progettata e creata, se ne può prendere possesso. Questa operazione costa 50 PP e richiede solo qualche secondo di tempo (un round). Non è un fenomeno magico e non si può arrestare.

Assumere una forma già esistente

Se la forma di un personaggio Immortale viene uccisa o resa altrimenti inservibile, il personaggio può scegliere di restare nell'area in questione e può ancora usare attacchi col Potere e con l'Aura (benché siano perdute quasi tutte le altre abilità). A questo punto, può decidere di tornare al suo Piano d'Origine e creare una nuova forma oppure di prendere possesso di una forma che si trova nelle vicinanze.

In certe situazioni particolari, quest'ultima soluzione è l'unica possibile. Il personaggio non può prendere possesso di nes-

suna creatura vivente, perché la forza vitale di quest'ultima impedirebbe ogni tentativo del genere. La forza vitale può essere spostata con un effetto di giara magica, ma un Immortale allo stato incorporeo non è in grado di operare effetti magici. Nemmeno un alleato corporeo dell'Immortale può operare un effetto di giara magica su di una vittima facendolo durare abbastanza a lungo da permettere all'Immortale di entrarci prima che rientri il legittimo proprietario; questo è possibile solo se l'alleato corporeo dell'Immortale annulla precedentemente la mente della vittima, mediante un effetto di infermità mentale o qualcosa di simile. Un Immortale incorporeo può quindi occupare il corpo di un'altra forma vivente solo se ha un alleato che lo ha prima messo fuori uso e poi espulso dal corpo la forza vitale della vittima.

Anche le forme non morte sono parimenti inutilizzabili, perché dotate anch'esse di forza vitale, benché di tipo particolare, che impedisce i tentativi di possessione.

Se un essere vivente vuole prestare il suo corpo ad un Immortale dev'essere in grado di lasciare prima libera la forma, cosa che è una caratteristica degli Immortali e non dei mortali. Un Immortale vicino può staccarsi dalla sua forma materiale per permettere all'Immortale incorporeo di prenderne possesso. Di solito la maggior parte degli Immortali non ha voglia di fare una cosa del genere, la faranno solo degli Immortali vittime di charme o veramente generosi.

L'Immortale incorporeo può, altrimenti, scegliere di prendere possesso di un oggetto inanimato. Questo non solo gli costa 50 PP come tutte le operazioni di possessione, ma è altresì inutile nella maggior parte dei casi. Gli oggetti non sono, per lo più, costruiti in modo da poter essere controllati da una forza vitale che li possiede. Quando la forza vitale di un Immortale prende possesso di un oggetto non magico e non ideato a questo scopo, l'Immortale deve sottostare ad una prova normale di Costituzione senza modificatori. Se fallisce, il tentativo è fallito e si disintegran 8 dm³ di materiale della forma (o una sfera con raggio di 30 cm). se questo volume è superiore a quello dell'oggetto, si disintegra solo l'oggetto, non le cose che si trovano li vicino. Anche se la prova riesce (il che indica che la forza vitale dell'Immortale è stata capace di tenere insieme l'oggetto), dev'essere ripetuta in ogni turno (60 round) seguente, applicando gli stessi risultati.

Golem & drolem

Resta, però, ancora una possibilità. Si può trovare un costrutto maggiore e prenderne possesso. Dei costrutti si è parlato nel Set Companion di D&D (MDM). I costrutti minori possono disintegrarsi facilmente se un Immortale ne prende possesso; la loro forma è troppo fragile per sopportare lo sforzo. Dei costrutti maggiori – gargoyle, golem e drolem – solo gli ultimi due sono costruiti abbastanza bene da permettere all'Immortale l'uso della loro forma. Quando la forza vitale dell'Immortale prende possesso di un golem o di un drolem, non è necessaria la prova di Costituzione.

Un personaggio incorporeo può muoversi a velocità incredibili, senza impedimenti materiali, ed è perciò in grado di cercare in una zona molto vasta una forma adatta. Se trova un golem o un drolem, può prenderne possesso entrandoci e spendendo solo i 50 PP obbligatori.

Ci sono delle limitazioni, però. L'Immortale non può cambiare la forma con mezzi magici e deve accontentarsi del movimento di cui essa è stata dotata. Un drolem, che può essere stato costruito in modo da permettergli di volare, è, ovviamente, la forma più mobile. I golem, invece, devono camminare, con una lentezza che può mettere a dura prova anche la pazienza di un Immortale.

Alla nuova forma si applica l'A-M dell'Immortale. Si possono produrre normalmente effetti magici che non alterino la forma e si può anche combattere col Potere normalmente. Inoltre, si possono usare tutte le abilità del golem o del drolem e se ne ereditano le immunità. Una forma di drolem posseduta da un Immortale può soffiare gas velenoso tre volte al giorno, è immune a vari incantesimi e può usare gli attacchi con il morso e gli artigli, infliggendo i danni indicati.

Avatar

Un Immortale può scegliere di prender possesso di una forma solo con una parte della sua forza vitale, anziché con tutta. Si applicano ancora i normali costi necessari per progettare e creare la forma e prenderne possesso, questa forma, che contiene solo una parte della forza vitale dell'Immortale, si chiama avatar, mentre la forma che contiene la maggior parte della forza vitale dell'Immortale si chiama primaria.

Quando prende possesso della forma, l'Immortale sceglie la quantità di forza vitale da infondere all'avatar. Nel gioco, il personaggio lascia nell'avatar il 5% del totale dei suoi Punti Ferita permanenti o più. L'avatar non è altro che un secondo corpo



usato dall'unica forza vitale dell'Immortale, fenomeno, questo, già visto a proposito delle orde del Piano dell'Elemento Terra.

L'avatar ha il numero di Punti Ferita che gli ha lasciato l'Immortale. Parallelamente, il resto della forza vitale dell'Immortale avrà un numero di Punti Ferita minore di prima. Per esempio, un Empireo del primo livello con 310 Punti Ferita, può esistere i quattro corpi, tre dei quali sono avatar con 16 Punti Ferita ciascuno, mentre il quarto, la forma primaria, contiene il resto della forza vitale (262 Punti Ferita). Si possono trasferire all'avatar altri Punti Ferita, ma solo mediante contatto.

Quando un avatar è ucciso, la sua forza vitale non diventa incorporea, perché non si tratta di forza vitale indipendente, bensì torna alla forma primaria.

Il numero massimo degli avatar che possono essere usati da un Immortale è pari al numero di progetti che esso è in grado di mantenere (cioè pari al modificatore del punteggio di abilità per l'Intelligenza o a metà di esso, se gli avatar e/o i progetti si trovano su Piani di esistenza diversi). Ogni avatar può agire liberamente ed in modo indipendente dagli altri per quanto riguarda le azioni fisiche, ma la forza vitale deve ancora limitarsi ad una sola azione di natura mentale per round. Così, usando due avatar in un unico posto, l'Immortale può ottenere attacchi fisici addizionali, ma può ancora intraprendere un solo attacco col Potere per round, un solo effetto magico per round e così via. La fonte di questi attacchi di tipo mentale, però, può variare a seconda dell'avatar che si è scelto. Gli effetti magici di natura fisica si applicano verosimilmente solo alle forme individuali, mentre quelli di natura mentale si applicano a tutte. Per esempio, un aumento magico dell'A-M si applica solo alla forma che ha creato quell'effetto, mentre un effetto di individuazione di nemici andrebbe a beneficio di tutte le forme.

le forme. Tutti gli avatar sono sempre consapevoli dell'esistenza degli altri avatar, anche se si trovano su altri Piani di esistenza. Tra loro non è necessaria comunicazione alcuna, perché sono tutti manifestazioni della stessa, unica, forza vitale dell'Immortale. Se un avatar subisce un attacco di tipo mentale riuscito, tutti gli avatar verranno colpiti allo stesso modo. Un attacco basato sul tempo (come, ad esempio, l'attacco di un mangiatempo) provoca lo spostamento della sola forza vitale presente e non ha effetto sulle altre manifestazioni dell'Immortale. Gli effetti di tipo fisico, invece, si limitano alla forma dell'avatar colpita.

L'Immortale può, in qualsiasi momento, ritirare la sua forza vitale da qualsiasi avatar stia usando. Se, quando questo accade, l'avatar in questione si trova su di un Piano che non sia il Piano d'Origine, muore (cioè la sua forma non è più utilizzabile). Se invece si trova sul Piano d'Origine, la sua forma può essere conservata per un uso successivo. Quando deve competere per avanzare di rango, l'Immortale deve raccogliere tutta la sua forza vitale in un'unica forma. Gli avatar vengono comunemente usati per la supervisione ed il controllo dei progetti. A volte si usano per avere dei vantaggi in una mischia o in qualche altra azione, ma questo uso non è frequente per il loro costo in PP e perché in questo modo si offrirebbero all'avversario bersagli multipli, creando ulteriori rischi per sé.

Artefatti

I PG Immortali possono creare degli artefatti. I poteri degli artefatti ed i loro costi sono indicati nel Libro del Master - Set Master di D&D. La creazione di un Artefatto da parte di un Immortale può avere luogo solo sul suo Piano d'Origine.

Per creare un Artefatto si spendono PP permanenti. La maggior parte degli Immortali non crea artefatti prima di aver raggiunto

il rango di Celestiale o un rango superiore. Solitamente gli artefatti sono creati per farli usare da forme mortali, in modo da difendere o comunque aiutare un progetto dell'Immortale. Gli effetti magici prodotti dagli artefatti hanno potere Immortale e possono interessare ogni forma di vita.

Quando viene creato un Artefatto, i suoi handicap e le sue penalità scaturiscono spontaneamente e vengono determinati dal DM. Questi effetti collaterali non possono essere evitati dai mortali che useranno l'Artefatto.

Se l'Artefatto è usato da Immortali, l'incidenza degli effetti collaterali sarà determinata in base al punteggio di Intelligenza del creatore dell'Artefatto. Se chi lo usa ha un'Intelligenza pari o superiore a quella del creatore, non ci sono effetti collaterali, altrimenti, si applica una possibilità di effetti collaterali del 5% per ogni punto di differenza da controllare ogni volta che se ne presenti l'occasione. Per esempio, se il Frammento di Sakkrad (creato da un Gerarca, che ha Intelligenza 100) è usato da un apprendista Gerarca che ha solo 88 di Intelligenza, la possibilità di effetti collaterali è del 60% (12 punti di differenza). La probabilità che si verifichi una Penalità è di solito del 20%, ma in questo caso scenderebbe solo al 12% (il 60%, come si è detto, per il 20% fissato).



Tabella I: Avanzamento di Rango

Rango	Livello	PP	Dadi Vita	Punti Ferita	Anti-Magia	Punteggi del Talento Superiore	Pop.**
Iniziato Temporale		-	15	75	50	(var)	7
	Novizio	500	20	100			25
	1° livello	600	21	110			24
	2° livello	700	22	120			23
	3° livello	800	23	130			22
	4° livello	900	24	140			21
Alto Temporale	5° livello	1.000	25	150			20
Celestiale							
	Novizio	1.050	25	160	60	25	19
	1° livello	1.300	26	186			18
	2° livello	1.600	27	200			17
	3° livello	1.900	28	220			16
	4° livello	2.200	29	240			15
Alto Celestiale	5° livello	2.500	30	260			14
Empireo							
	Novizio	2.625	30	280	70	50	13
	1° livello	3.000	31	310			12
	2° livello	3.500	32	340			11
	3° livello	4.000	33	370			10
	4° livello	4.500	34	400			9
Alto Empireo	5° livello	5.000	35	430			8
Eterno							
	Novizio	5.250	35	460	80	75	7
	1° livello	6.000	36	500			6
	2° livello	7.000	37	540			5
	3° livello	8.000	38	580			4
	4° livello	9.000	39	620			3
Alto Eterno	5° livello	10.000	40	660			2
Gerarca							
	Novizio	10.500	40	700	90		*(1)
	1° livello	11.000	41	750			
	2° livello	12.000	42	800			
	3° livello	13.000	43	850			
	4° livello	14.000	44	900			
Gerarca Assoluto	5° livello	15.000	45	1000		100	1

* Ogni Sfera di Immortali ha il proprio, unico, Gerarca, che la governa e che ha un “novizio” (aiuto o apprendista) che può prendere il suo posto in caso di necessità.

** La Popolazione si riferisce al numero totale degli Immortali che possono esistere in ogni livello.



SEZIONE 6 - Tabelle di riferimento



Tabella 2: Modificatori

basati sui punteggi di Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione

Punteggi di abilità	Modificatore
0	-5
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	nessuno
13-15	+1
16-17	+2
18	+3
19-20	+4
21-23	+5
24-27	+6
28-32	+7
33-38	+8
39-45	+9
46-53	+10
54-62	+11
63-70	+12
71-77	+13
78-83	+14
84-88	+15
89-93	+16
94-96	+17
97-98	+18
99	+19
100	+20

**Tabella 3:
Effetti del Carisma**

Punt. abil.	Reaz.	Seguaci	Max	Morale	Aura
1	-3	1	3	(+4)	
2-3	-2	1	4	(+3)	
4-5	-1	2	5	(+2)	
6-8	-1	3	6	(+1)	
9-12	0	4	7	0	
13-15	+1	5	8	-1	
16-17	+1	6	9	-2	
18	+2	7	10	-3	
19-20	+2	8	11	-4	
21-23	+3	9	12	-5	
24-27	+3	10	(+1)	-6	
28-32	+4	11	(+2)	-7	
33-38	+4	12	(+3)	-8	
39-45	+5	13	(+4)	-9	
46-53	+5	14	(+5)	-10	
54-62	+6	15	(+6)	-11	
63-70	+6	16	(+7)	-12	
71-77	+7	17	(+8)	-13	
78-83	+7	18	(+9)	-14	
84-88	+8	19	(+10)	-15	
89-93	+8	20	(+11)	-16	
94-96	+9	21	(+12)	-17	
97-98	+9	22	(+13)	-18	
99	+10	23	(+14)	-19	
100	+10	24	(+15)	-20	

**Tabella 4:
Tiri Salvezza**

	Iniziato	Risuc. potere	Attac. mente	Eff. inc.
Temporale				
Novizio	14	16	17	20
1° liv.	14	15	17	19
2° liv.	13	15	16	19
3° liv.	13	14	16	18
4° liv.	12	14	15	18
5° liv.	12	13	15	17
Celestiale				
Novizio	11	13	14	17
1° liv.	11	12	14	16
2° liv.	10	12	13	16
3° liv.	10	11	13	15
4° liv.	9	11	12	15
5° liv.	9	10	12	14
Empireo				
Novizio	8	10	11	14
1° liv.	8	9	11	13
2° liv.	7	9	10	13
3° liv.	7	8	10	12
4° liv.	6	8	9	12
5° liv.	6	7	9	11
Eterno				
Novizio	5	7	8	11
1° liv.	5	6	8	10
2° liv.	4	6	7	9
3° liv.	4	5	7	8
4° liv.	3	5	6	7
5° liv.	3	4	5	6
Gerarca	2	3	4	5



Sezione 6 - Tabelle di riferimento



Tabella 5: Tiri per colpire

Dadi Vita	Classe Armatura negativa della creatura colpita													
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
13+ a 15	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20
15+ a 17	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
17+ a 19	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
19+ a 21	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
21+ a 13	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
23+ a 25	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
25+ a 25	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
27+ a 29	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
29+ a 31	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
31+ a 33	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
33+ a 35	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
35+ a 37	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10
37+ a 39	0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9
39+ a 41	1*	0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7	8
41+ a 43	2*	1*	0	1	2	2	2	2	2	3	4	5	6	7

Classe Armatura Negativa della creatura colpita

Dadi Vita	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
13+ a 15	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	30
15+ a 17	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
17+ a 19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
19+ a 21	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27	28
21+ a 13	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26	27
23+ a 25	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25	26
25+ a 25	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24	25
27+ a 29	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23	24
29+ a 31	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22	23
31+ a 33	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21	22
33+ a 35	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	21
35+ a 37	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
37+ a 39	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
39+ a 41	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
41+ a 43	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20

*Si colpisce automaticamente, a meno che non si ottenga un 1 naturale: sommare ai danni il numero indicato

Nome del Giocatore _____ Razza e Livello _____
 Sfera di Appartenenza _____ Allineamento _____ Dadi - Vita _____
VERO NOME _____

DUNGEONS & DRAGONS®

SCHEDA DEL GIOCATORE

TIRI TIPI PER SALVEZZA COLPIRE	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
	Immortale										
Risucchio di Potere	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9	-10
	Mortale										
Veleno o Raggio della Morte	Risucchio di Potere	Magia	Colpo Fisico	Colpo Mentale							
	Bacchette Magiche	Pietrificazione o Paralisi	Soffio del Drago	Incantesimi, Verghe o Bastoni Magici							

AURA
Mod. Tiro Salv.
N. Creature Colpite
%
ANTI-MAGIA

Punti-Potere Permanenti
Punti-Potere Attuali

FORMA Normale Avatar Originaria Identità Bestia Costrutto

FORMA Normale Avatar Originaria Identità Bestia Costrutto

CLASSE ARMATURA	CA	Punti- Ferita Permanenti	Ferite
		PF Attuali	

CLASSE ARMATURA	CA	Punti- Ferita Permanenti	Ferite
		PF Attuali	

ATTACCHI N. ATT. Ferite / Effetto Dif. Raggio d'Azione

ATTACCHI N. ATT. Ferite / Effetto Dif. Raggio d'Azione

Forza	Pugno (x colp./ferite)	Punteggio Attuale
Intelligenza	Progetti (lingue agg.)	Punteggio Attuale
Saggezza	Aura (TS contro att. mentale)	Punteggio Attuale
Destrezza	Disarmato (CA / Proiettili)	Punteggio Attuale
Costituzione	Veleno (mod. PF)	Punteggio Attuale
Carisma	Reazioni/Seguaci/Morale	Punteggio Attuale

TALENTI SUPERIORI

- For Des
- Int Cos
- Sag Car

Punti	Mod.

TALENTI INFERIORI

- For Des
- Int Cos
- Sag Car

Punti	Mod.

Fattore
di Lotta
Attacchi Speciali _____
Visione _____
Individuazione _____

Forza	Pugno (x colp./ferite)	Punteggio Attuale
Intelligenza	Progetti (lingue agg.)	Punteggio Attuale
Saggezza	Aura (TS contro att. mentale)	Punteggio Attuale
Destrezza	Disarmato (CA / Proiettili)	Punteggio Attuale
Costituzione	Veleno (mod. PF)	Punteggio Attuale
Carisma	Reazioni/Seguaci/Morale	Punteggio Attuale

TALENTI SUPERIORI

- For Des
- Int Cos
- Sag Car

Punti	Mod.

TALENTI INFERIORI

- For Des
- Int Cos
- Sag Car

Punti	Mod.

Fattore
di Lotta
Attacchi Speciali _____
Visione _____
Individuazione _____

Tipo di Movimento Camminare _____ Correre _____
Volare _____ Speciale _____

Descrizione Fisica: (Testa, Numero di Arti, Pelle; Manifestazioni; Abilità)

Forma/Razza _____ Taglia _____

Cerchio dei Fattori Magici

x1

Facile _____ x8 _____

Forma/Razza _____ Taglia _____

Ritmi di Recupero

1/round

Favorevole _____ 1/turno
Neutrale _____
Ostile _____ 1/giorno

Medio _____ x4 _____





Abilità e modificatori	99	Padronanza nelle Armi da tiro	143
Armature	113	Requisito Primario e Modifiche ai PX	99
Armi	113	Sequenza di combattimento	108
Attacchi diretti degli Immortali	159	Tabella 1: Avanzamento di Rango	177
Bardature per cavalli	113	Tabella 2: Modificatori	178
Bonus ai tiri per colpire	141	Tabella 3: Effetti del Carisma	178
Combattimento: ordine degli avvenimenti	159	Tabella 4: Tiri Salvezza	178
Copertura	110	Tabella 5: Tiri per colpire	179
Effetti delle Abilità	101	Tabella dei Chierici per Scacciare i Non-morti	36
Effetti Speciali delle armi	120	Tabella dei tiri per colpire dei personaggi	121
Equipaggiamento	113	Talenti Maggiori	152
Esperienza del Guerriero	54	Talenti Minori	152
Esperienza dell'Halfling	94	THAC0 del Chierico	35
Esperienza del Mistico	88	THAC0 del dell'Halfling	94
Esperienza del Nano	97	THAC0 del Druido	47
Esperienza e Abilità Speciali del Ladro	59	THAC0 del Guerriero	56
Esperienza e Abilità Speciali del Mistico	87	THAC0 del Ladro	59
Esperienza e Incantesimi del Chierico	35	THAC0 dell'Elfo	91
Esperienza e Incantesimi del Druido	47	THAC0 del Mago	62
Esperienza e incantesimi dell'Elfo	91	THAC0 del Mistico	87
Esperienza e Incantesimi del Mago	62	THAC0 del Nano	97
Gittata delle armi da Lancio	110	Tiri Salvezza del Chierico	35
Ingombro dei Tesori	127	Tiri Salvezza del Druido	47
Modifiche alle prove di Abilità	153	Tiri Salvezza del Guerriero	56
Modifiche all'Iniziativa	109	Tiri Salvezza del Ladro	59
Modifiche dovute al Carisma	101	Tiri Salvezza dell'Elfo	91
Modifiche dovute all'Intelligenza	101	Tiri Salvezza dell'Halfling	94
Movimento e carico dei Muli	110	Tiri Salvezza del Mago	62
Movimento e ingombro	111	Tiri Salvezza del Mistico	87
Padronanza Costi e tempi	140	Tiri Salvezza del Nano	97
Padronanza e grado	140	Trasporti Nautici	114
Padronanza limiti dei mostri	140	Trasporti Terrestri	114
Padronanza nelle Armi da mischia e da lancio	143		

DUNGEONS & DRAGONS® Scheda del Personaggio

DUNGEONS & DRAGONS® Scheda del Personaggio

Nome del Giocatore	Dungeon Master	
Nome del Personaggio	Allineamento	
Classe	Livello	Profilo o simbolo del Personaggio
		
Classe dell'Armatura	Punti Ferita	
ABILITÀ:		
FORZA	Modifiche	TIRO SALVEZZA
INTELLIGENZA		VELENO o RAGGIO DELLA MORTE
SAGGEZZA		BACCHETTA MAGICA
DESTREZZA		PIETRIFICAZIONE o PARALISI
COSTITUZIONE		SOFFIO DEL DRAGO
CARISMA		INCANTESIMI VERGA o BASTONE MAGICO
LINGUE:		

EQUIPAGGIAMENTO TRASPORTATO	OGGETTI MAGICI	OGGETTI COMUNI
ALTRE NOTE: Luoghi visitati, Persone e Mostri incontrati, ecc.		
DENARO ed ALTRI TESORI	ESPERIENZA ACCUMULATA	
MP: MO: ME: MA: MR: VALORE TOTALE:	GEMME: BONUS/PENALITÀ: PX necessari per livello successivo:	