

DUNGEONS
DRAGONS

Manuale di Conversione

SKIP WILLIAMS

INDICE

Introduzione	3
Personaggi delle precedenti edizioni	3
Livelli ed esperienza	3
Adattare i punti esperienza	3
Adattare i personaggi biclasse e multiclasse	3
Punteggi di caratteristica	4
Forza eccezionale	4
Avanzamento in base al livello	4
Note sulle caratteristiche	4
Razza del personaggio	4
Razze standard di personaggi giocanti	4
Razze non standard di personaggi giocanti	4
Classe del personaggio	5
Bonus di attacco	5
Tiri salvezza	5
Dadi vita e punti ferita	5
Incantesimi	5
Abilità da ladro	6
Personaggi multiclasse	6
Capacità	6
Specializzazione nelle armi	6
CA e fattore-movimento	6
Armatura indossata	7
Scudi	7
Taglia	7
Iniziativa	7
Talent	7
Talent extra dei guerrieri	7
Talent extra degli umani	7
Abilità	7
Personaggi con capacità generiche	7
Note sulle abilità	9
Personaggi con abilità secondarie	10
Convertire le abilità da ladro	10
Equipaggiamento	11
Armi	11
Ingombro	11
Oggetti magici	11
Risoluzione dei problemi dei personaggi	11
Magia	15
Incantesimi rinominati	16
Incantesimi da mago e nuove scuole	16
Convertire vecchi incantesimi	18
Scuola	18
Sottoscuole e descrittori	18
Livello	19
Raggio di azione	19
Componenti	19
Durata	19
Tempo di lancio	19
Area di effetto	19
Tiro salvezza	20
Resistenza agli incantesimi	20
Descrizione dell'incantesimo	20
Incantesimi da non convertire	20
Oggetti magici rinominati	20
Convertire vecchi oggetti magici	21
Livello dell'incantatore	21
Prerequisiti	21
Prezzo di mercato	21
Note sugli oggetti magici	21
Mostri	22
Convertire vecchi mostri	22
Taglia e tipo	22
Dadi vita e punti ferita	22
Iniziativa	22
Velocità	22
Classe Armatura	22
Attacchi e bonus di attacco	22
Danni	22
Attacchi speciali	22
Difese speciali	23
Creature colpite solo da armi magiche o d'argento	23
Resistenza alla magia	23
Tiri salvezza	23
Punteggi di caratteristica	23
Abilità e talent	23
Descrizione	23
Creature che utilizzano la sorpresa	23
Clima/Terreno	23
Organizzazione, Grado di Sfida e Tesoro	23
Allineamento	23
Avanzamento	22
Tabelle	
Nuove denominazioni per vecchi termini	3
Quali sono le novità sui punti di caratteristica?	4
Quali sono le novità sulle razze dei personaggi?	7
Quali sono le novità sulle capacità?	8
Quali sono le novità sui personaggi biclasse e multiclasse?	10
Quali sono le novità sul THAC0 e la Classe Armatura?	11
Quali sono le novità sui tiri salvezza?	12
Quali sono le novità sugli incantesimi?	12
Quali sono le novità sulle classi dei personaggi?	13

DUNGEONS & DRAGONS, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS E IL LOGO WIZARDS OF THE COAST SONO MARCHI REGISTRATI DI PROPRIETÀ DELLA WIZARDS OF THE COAST, INC. © 2000 WIZARDS OF THE COAST, INC. TUTTI I DIRITTI SONO RISERVATI. PRODOTTO IN ITALIA.

INTRODUZIONE

Questo piccolo manuale è stato concepito allo scopo di preservare il divertimento delle vecchie campagne di D&D utilizzando le nuove regole. Alcuni riquadri, come quello presente in questa pagina, sono stati inseriti allo scopo di rendere più chiare le modifiche intervenute. Il resto del manuale presenta consigli sulla conversione dei personaggi giocanti e del loro equipaggiamento alle nuove regole, assieme ad alcune note per il Dungeon Master sulla conversione dei vecchi mostri che ancora non sono stati implementati nelle nuove regole.

PERSONAGGI DALLE PRECEDENTI EDIZIONI

Per utilizzare un personaggio da una qualsiasi delle precedenti edizioni del gioco di Dungeons & Dragons o di Advanced Dungeons & Dragons con la nuova edizione del gioco di D&D occorre seguire i punti specificati di seguito.

È necessario avere a disposizione una copia del nuovo *Manuale del Giocatore* e una nuova scheda del personaggio, oppure un foglio di carta bianca. È anche possibile fotocopiare la scheda del personaggio presente alle pagine 295-296 del nuovo *Manuale del Giocatore*.

Livelli ed esperienza

Per i personaggi a classe singola, bisogna annotare l'attuale livello del personaggio. Occorre modificare il totale dei punti esperienza per renderli conformi al nuovo sistema dell'esperienza di D&D. I personaggi che possiedono più di una classe necessitano di accorgimenti speciali.

• **Adattare i punti esperienza:** Tutti i personaggi nel gioco di D&D utilizzano la stessa tabella. Tale tabella è stata creata in modo differente dalle tabelle di esperienza delle precedenti versioni del gioco, rendendo necessario apportare alcune modifiche al totale dei punti esperienza del personaggio.

Il sistema più semplice per effettuare le modifiche consiste nel porre il totale in un valore compreso tra il minimo dell'attuale livello del personaggio e il minimo per il livello successivo (si consiglia al punto intermedio per il livello successivo oppure al minimo necessario per l'attuale livello). Se si preferisce un sistema di

conversione più accurato, consultare la sezione "Risoluzione dei problemi dei personaggi", pagina 11.

• Adattare i personaggi biclasse e multiclasse:

Le regole per la conversione dei personaggi con più di una classe nella nuova edizione del gioco di D&D hanno subito sostanziali modifiche dalle precedenti edizioni del gioco (vedi riquadro). Per calcolare il livello di un personaggio biclasse o multiclasse è necessario seguire i punti seguenti:

1. Individuare il livello più alto che il personaggio ha raggiunto in qualsiasi classe. Per esempio, Escolrande è un guerriero di 8° livello/mago di 9° livello/ladro di 9° livello. Il suo livello più alto è il 9°.

2. Dividere ogni livello raggiunto dal personaggio in qualsiasi altra classe per tre e arrotondare per difetto. Se il risultato è 0, annotare 1. Per esempio, i restanti livelli di Escolrande sono l'8° e il 9°; $8 : 3 = 2,67$, che si approssima a 2, e $9 : 3 = 3$.

3. Sommare i risultati ottenuti nel punto 2 al valore del punto 1. Il totale equivale al livello del personaggio nella nuova edizione del gioco di D&D. Nel caso di Escolrande, $9 + 2 + 3 = 14$.

4. È possibile suddividere i livelli tra le classi nel modo che si ritiene opportuno. Per esempio, Escolrande potrebbe diventare un mago di 9° livello/ladro di 4° livello/guerriero di 1° livello,

NUOVE DENOMINAZIONI PER VECCHI TERMINI

I seguenti termini possiedono nomi aggiornati nella nuova edizione. Le modifiche apportate ai nomi esprimono i cambiamenti intervenuti nelle meccaniche di gioco, o più semplicemente rispecchiano in modo migliore ciò che il termine rappresenta.

Vecchio termine	Nuovo termine
fattore-movimento	velocità
incantesimo da mago	incantesimo arcano
incantesimo da sacerdote	incantesimo divino
memorizzare	preparare
(un incantesimo)	(un incantesimo)
prova di capacità	prova di abilità
resistenza	resistenza
alla magia	agli incantesimi
sfera (di incantesimi da sacerdote)	dominio
stregone	mago
THACO	bonus di attacco

oppure un mago di 8° livello/ladro di 3° livello/guerriero di 3° livello, oppure qualsiasi altra combinazione di livelli da mago, ladro e guerriero il cui totale sia pari a 14.

Punteggi di caratteristica

Trascrivere i vecchi punteggi di caratteristica del personaggio. In alcuni casi è necessario apportare delle modifiche.

Forza eccezionale: La regola per la Forza eccezionale non fa più parte del gioco. Se il personaggio possiede un punteggio di Forza eccezionale, occorre convertirlo ad un punteggio di Forza normale utilizzando la tabella seguente:

Forza eccezionale	Nuovo punteggio di Forza
18/01-18/50	19
18/51-18/75	20
18/76-18/90	21
18/91-18/99	22
18/00	23
19-20	24
21-22	25
23-24	26
25	27

Avanzamento in base al livello: Per ogni quattro livelli ottenuti dal personaggio, aggiungere un punto a un punteggio di caratteristica qualsiasi. Ignorare i limiti razziali: non esistono più.

Una volta terminate le modifiche e le annotazioni dei punteggi di caratteristica, occorre consultare la Tabella 1-1 nel *Manuale del Giocatore*. Questa tabella specifica i bonus e le penalità (ora denominati modificatori di caratteristica) per qualsiasi punteggio di caratteristica.

Note sulle caratteristiche: Qualsiasi punteggio di caratteristica pari a 12 o superiore fornisce al personaggio un bonus. Allo stesso modo, un punteggio pari a 9 o inferiore infligge una penalità. Occorre fare attenzione al punteggio da assegnare all'Intelligenza del personaggio, siccome esso determina il quantitativo di abilità che il personaggio è in grado di imparare, inoltre ora è molto più importante per i maghi di quanto non fosse in precedenza. La Destrezza e la Costituzione restano importanti e utili per tutti i personaggi. La Saggezza è importante per i sacerdoti (ora chierici), e ora ha un notevole impatto in relazione ai tiri salvezza del personaggio e su molte abilità. Un alto punteggio di Carisma è importante per bardi, paladini e chierici.

Razza del personaggio

Trascrivere l'attuale razza del personaggio. Gli esatti benefici e penalità della maggior parte delle razze hanno subito delle lievi modifiche.

Razze standard di personaggi giocanti: Se il personaggio appartiene a una razza standard di PG (che include umani, nani, elfi, gnomi, mezzelfi, mezzorchi e halfling), bisogna consultare il Capitolo 2 del *MdG* e annotare le nuove capacità razziali. Le nuove capacità razziali sostituiscono quelle possedute precedentemente dal personaggio.

Alcune modifiche per i punteggi di caratteristica delle razze sono variate. Queste si applicano solamente ai nuovi personaggi.

Razze non standard di personaggi giocanti: Se il personaggio non appartiene ad alcu-

QUALI SONO LE NOVITÀ SUI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA?

Il sistema di gioco utilizza sempre le stesse caratteristiche (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma). Le principali modifiche includono:

Bonus e penalità derivanti dai punteggi di caratteristica: Tutte le sei caratteristiche utilizzano la stessa tabella (Tabella 1-1 nel *MdG*) per determinare i bonus e le penalità associate ad ogni punteggio. I bonus e le penalità sono chiamati modificatori di caratteristica.

Prova di caratteristica: Per effettuare una prova di caratteristica, occorre tirare 1d20 e aggiungere il modificatore di caratteristica. Si ottiene un successo quando il risultato è pari o superiore alla Classe Difficoltà (CD) dell'impresa.

Punteggi di caratteristica minimi e massimi: Non esistono più punteggi minimi e massimi per le razze.

Requisiti per le caratteristiche: Non è più necessario possedere alcun requisito di caratteristica per una classe o una razza.

Forza eccezionale: Non esiste più. I personaggi esistenti possono convertire il loro punteggio di Forza eccezionale in un punteggio di Forza normale superiore a 18.

Bonus di esperienza: I personaggi non ottengono più un bonus all'esperienza grazie ad alti punteggi di caratteristica.

Modificatori di caratteristica in base al livello: Per ogni quattro livelli raggiunti da un personaggio, un punteggio di caratteristica a scelta del giocatore aumenta di un punto.

na razza standard di PG, bisogna consultare il Capitolo 2 della GDM. Tale capitolo contiene le spiegazioni per utilizzare qualsiasi tipo di creatura come razza di PG.

Classe del personaggio

Trascrivere l'attuale classe del personaggio. La maggior parte delle classi ha subito delle parziali modifiche; occorre consultare il Capitolo 3 del MdG e annotare le nuove capacità di classe del personaggio. Le nuove capacità sostituiscono quelle possedute precedentemente dal personaggio. La Tabella 3-2 nel MdG fornisce un riepilogo delle capacità di classe per livello. Le Tabelle dalla 3-1 alla 3-20 forniscono gli elenchi sintetici dei bonus di attacco base, dei tiri salvezza e dei privilegi per ogni classe.

Bonus di attacco: Il bonus di attacco di un personaggio sostituisce il valore di THAC0 delle precedenti edizioni del gioco. Se il bonus di attacco base di un personaggio è +6 o superiore, il personaggio può effettuare attacchi multipli ad ogni round, ma il bonus di attacco base si riduce ad ogni attacco. Le tabelle delle classi nel Capitolo 3 del MdG indicano quanti attacchi può effettuare il personaggio e il bonus di attacco base per ognuno di essi. Per esempio, un mago di 12° livello ha un bonus di attacco base di +6/+1, quindi il personaggio può effettuare due attacchi per round.

Se il personaggio possiede un modificatore di caratteristica, questo deve essere applicato ad entrambi gli attacchi. Il modificatore di Forza di un personaggio si applica agli attacchi in mischia. Il modificatore di Destrezza si applica agli attacchi a distanza.

La taglia di un personaggio ora influenza il bonus di attacco del personaggio. Consultare il Capitolo 8 del MdG per i dettagli.

Se il personaggio ha più di una classe, occorre sommare i bonus di attacco base di ogni classe, seguendo le indicazioni presentate nella sezione "Personaggi multiclasse" nel Capitolo 3 del MdG.

Tiri salvezza: I valori dei tiri salvezza di un personaggio sono espressi come bonus. I modificatori di caratteristica del personaggio possono influenzare i bonus ai tiri salvezza. Il modificatore di Costituzione si applica ai tiri salvezza sulla Tempra, il modificatore di Destrezza si applica ai tiri salvezza sui Riflessi e il modificatore di Saggezza si applica ai tiri salvezza sulla Volontà.

Se il personaggio ha più di una classe, occorre sommare i bonus ai tiri salvezza di ogni classe, seguendo le indicazioni presentate nella sezione "Personaggi multiclasse" nel Capitolo 3 del MdG.

Dadi vita e punti ferita: I personaggi ora ottengono un dado vita extra per ogni livello fino al 20°. Tutti i personaggi ottengono l'intero modificatore di Costituzione per ogni dado vita. Tirare nuovamente i punti ferita del personaggio ed effettuare le modifiche in base alla Costituzione. È possibile scegliere di utilizzare il nuovo totale oppure il vecchio, a seconda delle preferenze del giocatore.

Incantesimi: Un personaggio incantatore utilizza i limiti agli incantesimi giornalieri indicati nelle nuove tabelle delle classi. È necessario apportare altre modifiche agli incantesimi, indicate di seguito:

Incantesimi bonus: Un personaggio incantatore guadagna incantesimi bonus grazie ad alti punteggi di caratteristica. Bardi e stregoni guadagnano incantesimi bonus in base al Carisma; chierici, druidi, paladini e ranger in base alla Saggezza, mentre i maghi in base all'Intelligenza.

Nuove liste degli incantesimi: Chierici e sacerdoti di culti specifici utilizzano la stessa lista degli incantesimi e tutti i sacerdoti sono denominati chierici nel nuovo



sistema di gioco. Tutti i personaggi chierici ottengono incantesimi extra per i loro domini (vedi la sezione sui "Chierici" nel Capitolo 3 del MdG). La lista degli incantesimi ora include anche incantesimi di 8° e 9° livello.

I bardi ora possiedono una propria lista degli incantesimi e potrebbero averne alcuni nel proprio repertorio che non sono più disponibili. I bardi dovrebbero sostituire questi incantesimi con quelli presenti nella lista degli incantesimi da bardo.

Bardi, chierici e maghi ora hanno anche incantesimi di livello 0. Bardi e maghi dovrebbero aggiungere gli incantesimi di livello 0 alle loro liste come indicato nelle descrizioni delle classi.

Tiri salvezza: Gli incantesimi che permettono un tiro salvezza ora necessitano di un tiro salvezza sulla Classe Difficoltà (CD). La CD di un tiro salvezza è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di caratteristica rilevante dell'incantatore (vedi sezione precedente). Annotare la CD dei tiri salvezza per ogni livello dell'incantesimo che il personaggio può lanciare.

Nuove scuole: Alcuni incantesimi hanno cambiato scuola di appartenenza; vedi la sezione "Incantesimi da mago e nuove scuole", pagina 17. I maghi specialisti potrebbero avere incantesimi nei loro libri che non sono più disponibili. I maghi specialisti dovrebbero sostituire questi incantesimi con quelli nuovi disponibili dalle loro scuole. I maghi specialisti sono liberi di scegliere le proprie scuole proibite. Nel momento in cui si converte un mago specialista alle nuove regole, il giocatore può scegliere le scuole proibite del personaggio e modificare il libro degli incantesimi di conseguenza.

Nuovi nomi: Alcuni nomi degli incantesimi sono cambiati. Vedi la sezione "Incantesimi rinominati", pagina 16.

Abilità da ladro: Le abilità da ladro sono state incorporate nel sistema delle abilità. Ladri e altri personaggi con abilità simili ora ottengono punti abilità extra per acquistare queste abilità.

Personaggi multiclasse: Le capacità di classe derivanti dalle differenti classi dei personaggi multiclasse si sommano assieme per determinare il totale delle capacità del personaggio. Per determinare le capacità di classe, occorre prima calcolare il livello del

personaggio in ogni classe come spiegato nella sezione "Livelli ed esperienza", sopra. Quindi occorre consultare la sezione "Personaggi multiclasse" nel Capitolo 3 del MdG e seguire le istruzioni presentate.

Capacità: Le capacità nelle armi fanno ora parte delle funzioni di classe del personaggio e non necessitano di essere scelte separatamente. Le capacità generiche sono ora chiamate abilità. Vedi la sezione "Abilità", sotto.

Specializzazione nelle armi: La regola opzionale sulla specializzazione nelle armi non fa più parte del sistema di gioco, sebbene la specializzazione nelle armi sia disponibile come talento. Certi altri talenti possono migliorare la predisposizione con alcune abilità nelle armi; vedi Capitolo 5 del MdG per le informazioni sui talenti.

CA e fattore-movimento

Armature e scudi rimangono i principali sistemi protettivi del personaggio dai danni fisici. La Clas-



QUALI SONO LE NOVITÀ SULLE RAZZE DEI PERSONAGGI?

La razza del personaggio determina sempre il suo aspetto e le capacità che egli possiede. Le variazioni più importanti includono:

Modifiche ai punteggi di caratteristica: Le modifiche ai punteggi di caratteristica sono variate per alcune razze (vedi Capitolo 2 del *MdG*). Queste variazioni non si applicano ai personaggi già esistenti.

Punteggi di caratteristica minimi e massimi: Non esistono più punteggi minimi e massimi per le razze.

Requisiti per le caratteristiche: Non è più necessario possedere alcun requisito di caratteristica per una razza.

Mezzorco: Il mezzorco è ora una razza di personaggio standard. Vedi Capitolo 2 del *MdG* per i dettagli.

Infravisione: Questa capacità razziale non esiste più. È stata sostituita da due capacità similari: scurovisione e visione crepuscolare.

La scurovisione è la capacità di vedere nell'oscurità. Non coinvolge la percezione visiva del calore e le sorgenti di calore o luce artificiale non interferiscono con essa.

La visione crepuscolare è la capacità di vedere bene nella notte o in condizioni di scarsa luce. Non funziona in assenza completa di luce come la scurovisione, ma quando è operativa permette un raggio di visione molto superiore.

Per i dettagli sulla scurovisione e sulla visione crepuscolare, vedi il Capitolo 3 della *GDM*.

Caratteristiche razziali: I poteri e le capacità specifiche di ogni razza sono variati. Vedi Capitolo 2 del *MdG* per i dettagli.

Taglia: Alcune razze di PG sono sufficientemente piccole da guadagnare alcuni bonus o penalità in combattimento. Vedi Capitolo 2 del *MdG* per i dettagli.

se Armatura funziona in modo leggermente differente nella nuova edizione, tuttavia. Ora è importante avere un alto punteggio di CA piuttosto che uno basso. Potrebbe essere necessario apportare alcune variazioni alla Classe Armatura del personaggio.

Armatura indossata: L'armatura di un personaggio non influenza solamente la sua Classe Armatura, ma anche la sua velocità (fattore-movimento), il modificatore difensivo della De-

strezza, l'uso di abilità e la capacità di lanciare incantesimi arcani. La Tabella 7-5 e il testo contiguo nel *MdG* ne sintetizzano gli effetti.

L'armatura indossata non influenza l'ingombro del personaggio.

Scudi: Gli scudi migliorano sempre la CA di un personaggio, ma non forniscono solamente un semplice bonus di un punto. La Tabella 7-5 nel *MdG* include le statistiche per gli scudi.

Taglia: La taglia di un personaggio ora influenza sulla Classe Armatura. Vedi Capitolo 8 del *MdG* per i dettagli.

Iniziativa

I giocatori tirano sempre l'iniziativa per determinare quando i loro personaggi agiscono in combattimento. Il modificatore di Destrezza dei personaggi si applica al tiro di iniziativa.

Talenti

I talenti sono capacità speciali che i giocatori possono scegliere per i loro personaggi. Scegliere un talento per il personaggio, più un talento extra per ogni tre livelli che ha raggiunto. Vedi Capitolo 5 del *MdG* per maggiori informazioni sui talenti.

Talenti extra dei guerrieri: I personaggi guerrieri ottengono talenti extra relativi al combattimento in aggiunta a qualsiasi altro talento conosciuto. Vedi la sezione "Guerriero" nel Capitolo 3 del *MdG*.

Talenti extra degli umani: I personaggi umani ottengono un talento extra di qualsiasi tipo in aggiunta a qualsiasi altro talento conosciuto.

Abilità

Le abilità rappresentano conoscenze speciali o capacità che il personaggio ha imparato (le abilità erano denominate capacità generiche nella Seconda Edizione del gioco di AD&D). Ogni personaggio ottiene un ammontare di punti abilità per acquistare le abilità.

Personaggi con capacità generiche: Se un personaggio è stato creato con le regole della Seconda Edizione di AD&D ed è stato utilizzato il sistema opzionale delle capacità, è possibile utilizzare le capacità generiche del personaggio come "lista della spesa" per le abilità. È sufficiente acquistare abilità simili alle capacità del personaggio (elencate nella lista seguente). Vedi Capitolo 4 del *MdG* per determinare quanti punti abilità il personaggio possiede; il Capitolo 4 spiega anche come acquistare le abilità.

QUALI SONO LE NOVITÀ SULLE CAPACITÀ?

Il vecchio sistema delle capacità è stato sostituito da un sistema di abilità.

• **Capacità nelle armi:** Fanno ora parte delle funzioni di classe del personaggio. Le capacità nelle armi non necessitano di essere scelte separatamente. È possibile espandere la selezione di capacità del personaggio nelle armi attraverso i talenti, tuttavia: vedi Capitolo 5 del *MdG*.

• **Capacità generiche:** Ora si chiamano abilità. Ogni abilità è legata a una caratteristica, che viene denominata caratteristica chiave. Per esempio, la Forza aiuta un personaggio ad arrampicarsi. Ogni volta che il giocatore sceglie un'abilità, il personaggio aumenta di un grado in essa e migliora nel suo utilizzo. Vedi Capitolo 4 del *MdG* per i dettagli.

• **Prove di capacità:** Ora si chiamano prove di abilità. Per effettuare una prova di abilità occorre tirare 1d20 e aggiungere il modificatore di caratteristica del personaggio per la caratteristica chiave dell'abilità, più il numero di gradi (se ce ne sono) che il personaggio possiede nell'abilità. Perché abbia successo, il risultato di una prova di abilità deve ottenere o superare il valore della Classe Difficoltà dell'impresa.

Molte abilità non richiedono una conoscenza specifica e anche i personaggi che non possiedono alcun grado in esse possono tentare di utilizzarle.

È possibile convertire un punteggio di una capacità derivante dall'edizione precedente sottraendo 5 da esso. Ad esempio, se un personaggio possiede con le regole della Seconda Edizione di AD&D un punteggio di Cavalcare pari a 15, quest'ultimo equivarrebbe a un bonus di abilità di +10.

Generali**Capacità generiche di AD&D**

Accendere il fuoco

Addestrare animali

Agricoltura

Allevare animali

Araldica

Ballare

Calzoleria

Cantare

Carpenteria

Abilità di D&D

Conoscenza delle Terre Selvagge*

Addestrare Animali

Professione (contadino)

Addestrare Animali

Conoscenze (araldica)

Intrattenere (danza)

Artigianato (riparare scarpe)

Intrattenere (canto)

Artigianato (carpenteria)

Cavalcare

Cavalcare creature volanti

Ceramica

Cucinare

Distillare

Doti artistiche

Edilizia

Estrarre minerali

Galateo

Lavorare il cuoio

Lingue moderne

Marineria

Metallurgia

Meteorologia

Nuotare

Pescare

Sartoria

Senso dell'orientamento

Tessitura

Uso della corda

Cavalcare

Cavalcare

Artigianato (ceramica)

Artigianato (cucinare)

Artigianato (distillare)

Artigianato (qualsiasi)

Artigianato (lavori in muratura)

Professione (minatore)

Diplomazia

Artigianato (lavorare pellami)

Parlare Linguaggi

Professione (marinaio)

Artigianato (metallurgia)

Conoscenze (tempo atmosferico)

Nuotare

Professione (pescatore)

Artigianato (sartoria)

Orientamento

Artigianato (tessitura)

Utilizzare Corde

Sacerdoti**Capacità generiche di AD&D**

Astrologia

Conoscenza della magia

Curare

Erboristeria

Ingegneria

Leggere/scrivere

Lingue antiche

Navigare

Religioni

Storia antica

Storia locale

Strumenti musicali

Abilità di D&D

Conoscenze (astrologia)

Sapienza Magica

Guarire

Professione (erborista)

Professione (ingegnere)

Vedi "Note sulle abilità", sotto

Parlare Linguaggi

Professione (navigatore)

Conoscenze (religioni)

Conoscenze (storia)

Conoscenze (storia)

Intrattenere (strumento musicale)

Vagabondi**Capacità generiche di AD&D**

Acrobazia

Camminare sulla corda

Camuffarsi

Combattere alla cieca

Abilità di D&D

Acrobazia

Equilibrio

Camuffare

Combattere alla Cieca (talento, non abilità)

Falsificare	Falsificare
Giocare d'azzardo	Professione (giocatore d'azzardo)
Giocoliere	Intrattenere (giocoliere)
Lavorare pietre preziose	Artigianato (tagliare pietre preziose)
Leggere le labbra	Leggere Labbra
Preparare trappole	Conoscenza delle Terre Selvagge*
Saltare	Saltare
Storia antica	Conoscenze (storia)
Storia locale	Conoscenze (storia)
Strumenti musicali	Intrattenere (strumento musicale)
Valutare	Valutare
Ventriloquio	Intrattenere (ventriloquio)

Combattenti

Capacità generiche di AD&D

Alpinismo	Scalare
Cacciare	Professione (cacciatore)
Combattere alla cieca	Combattere alla Cieca (talento, non abilità)
Conoscenza degli animali	Conoscenza delle Terre Selvagge*
Correre	Correre (talento, non abilità)
Fabbricare archi/frecce	Artigianato (costruire archi)
Fabbricare armature	Artigianato (fabbricare armature)
Fabbricare armi	Artigianato (fabbricare armi)
Giocare d'azzardo	Professione (giocatore d'azzardo)
Guidare carri	Addestrare Animali
Navigare	Professione (navigatore)
Preparare trappole	Conoscenza delle Terre Selvagge*
Resistenza	Resistenza Fisica (talento, non abilità)
Seguire tracce	Seguire Tracce (talento, non abilità)
Sopravvivenza	Conoscenza delle Terre Selvagge*

Stregoni

Capacità generiche di AD&D

Astrologia	Conoscenze (astrologia)
Conoscenza della magia	Sapienza Magica

Abilità di D&D

Curare	Guarire
Erboristeria	Professione (erborista)
Ingegneria	Professione (ingegnere)
Leggere/scrivere	Vedi "Note sulle abilità", sotto
Lingue antiche	Parlare Linguaggi
Navigare	Professione (navigatore)
Religioni	Conoscenze (religioni)
Storia antica	Conoscenze (storia)
Storia locale	Conoscenze (storia)
Strumenti musicali	Intrattenere (strumento musicale)

* L'abilità Conoscenza delle Terre Selvagge include le vecchie capacità Accendere il fuoco, Conoscenza degli animali, Preparare trappole e Sopravvivenza.

Note sulle abilità: Molte delle capacità provenienti dalla Seconda Edizione di AD&D incluse nel gruppo delle capacità Generali sono state aggregate nelle abilità Professione o Artigianato.

Molte abilità degli altri gruppi sono state aggregate nell'abilità Conoscenze.

Non occorre spendere alcun punto abilità per rendere il personaggio in grado di leggere e scrivere. Questa capacità è inclusa nella maggior parte delle classi di D&D.

Sebbene sia presente l'abilità Parlare Linguaggi, non occorre spendere alcun punto abilità nei linguaggi. Ogni personaggio parla automaticamente uno o due linguaggi (a seconda della razza). Se il personaggio ha un modificatore di Intelligenza positivo, egli parla un numero di linguaggi addizionali pari al modificatore.

Se un'abilità può essere utilizzata senza addestramento (vedi la descrizione delle singole



abilità nel MdG), il personaggio può utilizzare l'abilità senza spendere alcun punto abilità. Se il personaggio ha un buon punteggio nella caratteristica chiave dell'abilità, potrebbe essere già sufficientemente bravo nell'utilizzarla.

Alcune capacità, come Combattere alla cieca, sono diventate talenti.

Nell'impossibilità di trovare un'abilità o un talento equivalente a una capacità posseduta dal personaggio, è possibile scegliere un'altra abilità, oppure si può consultare la sezione "Risoluzione dei problemi dei personaggi", pagina 11.

In molti casi non sarà possibile spendere tutti i punti abilità disponibili per il personaggio sostituendo le vecchie capacità. In tal caso è possibile spendere i punti abilità nell'acquisto di nuove abilità.

Molte razze hanno dei bonus nelle prove di abilità, e gli umani ricevono dei punti abilità extra. Esaminare la descrizione delle razze nel Capitolo 2 del MdG prima di annotare i punteggi finali delle abilità.

Se i punti abilità terminano prima di aver completato la selezione delle abilità adatte a sostituire le vecchie capacità, non è comunque necessario eliminare delle abilità. Il giocatore potrebbe scegliere di spendere un numero inferiore di punti abilità per alcune di queste. Non è necessario acquistare ogni abilità al suo grado massimo, ed è quindi possibile utilizzare i punti restanti per acquistare altre abilità. Se il personaggio è di 4° livello o superiore è possibile ritornare alla sezione "Punteggi di caratteristica" per aumentare il punteggio di Intelligenza, in modo da disporre di altri punti abilità da spendere.

Personaggi con abilità secondarie: Se il personaggio è stato creato con le regole della Seconda Edizione di AD&D e con il sistema delle abilità secondarie, il personaggio conosce una o più versioni delle abilità Artigianato o Professione.

Convertire le abilità da ladro: Se il personaggio era un ladro oppure apparteneva a una classe che utilizzava abilità da ladro, occorre scegliere alcune abilità che le sostituiscano, come segue:

Vecchie abilità da ladro

Svuotare Tasche
Scassinare Serrature
Scoprire/Rimuovere
Trappole

Abilità di D&D

Svuotare Tasche
Scassinare Serrature
Cercare
(scoprire trappole)
Disattivare Congegni
(rimuovere trappole)

QUALI SONO LE NOVITÀ SUI PERSONAGGI BICLASSE E MULTICLASSE?

Personaggi con più di una classe: Il sistema di gioco non fa più alcuna distinzione nel considerare i personaggi biclasse e multiclasse. Tutti i personaggi che possiedono più di una classe vengono chiamati personaggi multiclasse.

I personaggi multiclasse sono disponibili per i personaggi di qualsiasi razza.

Un personaggio multiclasse aumenta in una classe per volta, scegliendo quale classe incrementare una volta raggiunto un nuovo livello. Tutte le capacità di classe che il personaggio acquisisce sono cumulative, e il livello del personaggio è il totale dei livelli che il personaggio possiede nelle singole classi. Per esempio, un guerriero/mago/ladro di livello 3/3/3 è un personaggio di 9° livello. Vedi la sezione "Personaggi multiclasse" nel Capitolo 3 del MdG per i dettagli.

Livello di classe e livello del personaggio:

Il livello di classe è il livello che il personaggio ha raggiunto in una determinata classe. Il livello del personaggio è invece il totale di tutti i livelli raggiunti da un personaggio in ogni singola classe.

Muoversi

Silenziosamente

Nascondersi nelle Ombre

Sentire Rumori

Scalare Pareti

Lettura Linguaggi

Muoversi

Silenziosamente

Nascondersi

Ascoltare

Scalare

Decifrare Scritture

È possibile convertire il vecchio punteggio percentuale di un'abilità da ladro con un bonus in un'abilità di D&D, dividendo il vecchio punteggio per 5, arrotondando per difetto, e sottraendo 5 dal risultato. Per esempio, Escoltrande era un ladro con un punteggio di Sentire Rumori di 65. Esso equivale a un bonus di Ascoltare di +8 ($65 : 5 = 13$, e $13 - 5 = 8$).

Consigli sulle abilità da ladro: Quando si calcolano i nuovi bonus alle abilità del personaggio, accertarsi di includere anche il modificatore della caratteristica chiave dell'abilità. Per esempio, il modificatore di Saggezza di un personaggio ora influenza anche l'abilità Ascoltare.

Ladri e bardi hanno ora un accesso esclusivo all'abilità Utilizzare Oggetti Magici (vedi la de-

scrizione nel Capitolo 4 del MdG). Questa abilità è simile alla precedente abilità Uso di Pergamene, ma si applica praticamente a qualsiasi tipo di oggetto magico.

Molte delle tradizionali abilità da ladro hanno ampliato la loro portata e utilità. Per esempio, l'abilità Cercare ora permette al personaggio di rovistare l'area alla ricerca di tesori, porte segrete e impronte. Un'attenta lettura della descrizione delle abilità potrebbe riservare piacevoli sorprese.

Equipaggiamento

La maggior parte dell'equipaggiamento funziona allo stesso modo delle versioni precedenti del gioco. Ci sono però alcune differenze:

- **Armi:** Le armi non possiedono più un fattore di danno differenziato a seconda della taglia del bersaglio. Piuttosto, ora possiedono la capacità di infliggere colpi critici, come esposto nella sezione "Armi" nel Capitolo 7 del MdG.
Il sistema di gioco utilizza ora nuove regole per le armi a due mani e per il combattimento con due armi. Vedi Capitolo 8 del MdG per i dettagli. Se il personaggio possiede un'arma che non è elencata, consultare la sezione "Risoluzione dei problemi dei personaggi", qui sotto.
- **Ingombro:** Le vecchie regole sull'ingombro sono state sostituite da un sistema semplificato che tiene in considerazione ciò che il personaggio è in grado di trasportare, a seconda della sua taglia e del suo punteggio di Forza. Vedi la sezione "Capacità di trasporto" nel Capitolo 9 del MdG per i dettagli.
- **Oggetti magici:** La maggior parte degli oggetti magici funziona sempre allo stesso modo. La sezione "Magia" a pagina 15 descrive le variazioni.

Risoluzione dei problemi dei personaggi

Questa sezione presenta alcuni consigli sulla risoluzione dei problemi che è possibile incontrare durante la conversione di un personaggio.

- **"Il mio personaggio possiede un incantesimo o un oggetto magico che non è incluso nelle nuove regole".** Sostituire un oggetto magico o un incantesimo con uno simile. Vedi anche la sezione "Magia" a pagina 15 per le informazioni sulla conversione degli incantesimi e degli oggetti magici dalle precedenti edizioni del gioco.
- **"Il mio personaggio possiede un'arma che non è inclusa nella nuova lista delle armi".** So-

QUALI SONO LE NOVITÀ SUL THAC0 E LA CLASSE ARMATURA?

I personaggi nel nuovo sistema di gioco non possiedono più un valore di THAC0 e la Classe Armatura migliora quando aumenta invece che quando diminuisce.

Bonus di attacco: Al posto del valore di THAC0, un personaggio possiede un bonus di attacco che si applica al tiro per colpire. Se il risultato di un tiro per colpire raggiunge o supera la Classe Armatura del bersaglio, il colpo ha successo e infligge danni. Per convertire un valore di THAC0 in un bonus di attacco, sottrarre il valore di THAC0 da 20. Per esempio, se un personaggio creato con le regole della Seconda Edizione di AD&D possiede un valore di THAC0 di 18, possiede anche la stessa capacità in combattimento come personaggio di D&D, con un bonus di attacco di +2.

Classe Armatura: Comincia a 10 (il valore di una creatura di taglia Media priva di armatura) e aumenta. Non esiste più alcun limite al valore della Classe Armatura. Per convertire il valore della Classe Armatura dalle precedenti edizioni, sottrarre il precedente valore da 20. Per esempio, se un personaggio creato con le regole della Seconda Edizione di AD&D possiede una CA pari a 5, possiede all'incirca la stessa resistenza agli attacchi come personaggio di D&D, con una CA di 15.



QUALI SONO LE NOVITÀ SUI TIRI SALVEZZA?

I personaggi effettuano sempre tentativi di tiri salvezza per evitare gli effetti avversi di magie ostili o di altri effetti nefasti, ma la procedura è leggermente differente.

Categorie di tiri salvezza: Ora ci sono solamente tre categorie di tiri salvezza: Tempra, Riflessi e Volontà. Vedi la sezione "tiri salvezza" nel Capitolo 8 del *MdG* per i dettagli.

Bonus e difficoltà dei tiri salvezza: I personaggi non possiedono più un valore uniforme di tiro salvezza. Piuttosto, un personaggio ha un bonus o una penalità che si applica al tiro salvezza.

Per avere successo, il risultato di un tiro salvezza deve raggiungere o superare la Classe Difficoltà del tiro salvezza.

È possibile convertire il valore di un tiro salvezza da un'edizione precedente del gioco di D&D o di AD&D in un bonus al tiro salvezza sottraendo il valore del tiro salvezza dell'edizione precedente da 15.

I tiri salvezza sulla Tempra sostituiscono i tiri salvezza contro paralisi/veleno/morte magica. Per esempio, un guerriero di 5° livello creato con le regole della Seconda Edizione di AD&D ha un tiro salvezza contro paralisi di 11. Questo valore equivale all'incirca a un bonus ad un tiro salvezza sulla Tempra di +4.

I tiri salvezza sui Riflessi e sulla Volontà sostituiscono i tiri salvezza contro incantesimi. Per esempio, un guerriero di 5° livello creato con le regole della Seconda Edizione di AD&D ha un tiro salvezza contro incantesimi di 14. Questo valore equivale all'incirca a un bonus ad un tiro salvezza sui Riflessi o sulla Volontà di +1.

sostituire l'arma con una simile dello stesso tipo e taglia (per esempio, sostituire una katana con una spada bastarda), oppure creare le statistiche per l'arma basandosi su un'arma simile del *Manuale del Giocatore*. Per esempio, qualsiasi arma dotata di una corda e di una catena probabilmente funzionerà allo stesso modo di un mazzafrusto leggero o pesante.

- **"Ho creato il mio personaggio con un modello".** I vari modelli ("kit") della Seconda Edizione di AD&D variano molto a seconda dell'impatto e dello scopo, ma sono tutti sostanzialmente delle classi del personaggio alternative. Potrebbe essere abbastanza complicato convertire un modello,

ma può essere fatto.

Capacità nelle armi: Se la classe del personaggio non include un'arma che invece è richiesta, consigliata oppure assegnata gratuitamente, il personaggio è automaticamente competente in essa, senza utilizzare alcun talento.

Capacità generiche: Qualsiasi capacità generica inclusa nella descrizione di un modello (richiesta, consigliata oppure assegnata gratuitamente) è disponibile al personaggio come se fosse un'abilità di classe, anche se si tratta di un'abilità di classe incrociata oppure di un'abilità esclusiva di un'altra classe. Se il personaggio non possiede punti abilità sufficienti per acquisire tutte le sue abilità, il personaggio deve rinunciare ad alcune. Eliminare prima le abilità dalla lista delle capacità

QUALI SONO LE NOVITÀ SUGLI INCANTESIMI?

Gli incantesimi rimangono sempre una potente arma e uno strumento prezioso. Le modifiche più importanti includono:

- **Incantesimi arcani e divini:** Gli incantesimi sono ora suddivisi in due ampie categorie.

Maghi, bardi e pochi altri tipi di personaggi utilizzano gli incantesimi arcani. Questi personaggi necessitano di conoscenze specifiche e di doti naturali per utilizzare gli incantesimi arcani. Le armature tendono a interferire con i complessi movimenti necessari per lanciare un incantesimo arcano.

Un incantesimo divino deriva invece dalla dedizione di un personaggio verso un potere superiore. Le armature non interferiscono nel lancio degli incantesimi divini come nel caso degli incantesimi arcani.

- **Concentrazione:** Lanciare un incantesimo continua ad esser un'impresa mentalmente spossante, ma distrazioni come subire dei danni in combattimento non significano automaticamente il fallimento dell'incantesimo. Vedi Capitoli 8 e 10 del *MdG* per i dettagli.

- **Preparazione degli incantesimi:** I personaggi non devono più memorizzare i loro incantesimi, ma devono piuttosto prepararli prima del tempo. I personaggi non sono obbligati a preparare il loro intero limite giornaliero di incantesimi tutto in una volta. Possono mantenere dello spazio a disposizione per vedere ciò che accadrà loro nel corso della giornata. Vedi Capitolo 10 del *MdG* per i dettagli.

QUALI SONO LE NOVITÀ SULLE CLASSI DEI PERSONAGGI?

La classe del personaggio determina sempre ciò che è in grado di fare, dalle capacità in combattimento ai Dadi Vita, dalla capacità di lanciare incantesimi ai tiri salvezza e così via. Le modifiche più importanti includono:

Attacchi multipli: Tutti i tipi di personaggio ottengono la capacità di effettuare attacchi multipli ad ogni round. La Tabella 3-1 nel *MdG* e il testo contiguo ne spiegano i dettagli.

Bardi: I bardi ora hanno una propria lista di incantesimi, che include i trucchetti (incantesimi di livello 0). Le capacità del bardo di produrre effetti magici attraverso il suono sono state ampliate.

Bonus e penalità di caratteristica: I punteggi di caratteristica ora influenzano i personaggi di tutte le classi allo stesso modo. Per esempio, non c'è più alcun limite al bonus dei punti ferita per un alto punteggio di Costituzione. Tutte le classi di incantatori ottengono incantesimi bonus, sebbene il punteggio di caratteristica che li determina cambi da classe a classe.

Chierici e sacerdoti: Tutti i personaggi sacerdoti (tranne i druidi) sono chiamati chierici nel nuovo sistema di gioco, e tutti i chierici utilizzano la stessa lista base di incantesimi. Tutti i personaggi chierici ottengono incantesimi extra e poteri concessi in base ai loro domini (precedentemente chiamati sfere). Vedi la sezione "Chierico" nel Capitolo 3 del

MdG per i dettagli. La lista degli incantesimi da chierico ora include anche incantesimi di 8° e 9° livello e orazioni (incantesimi di livello 0).

I chierici mantengono sempre un potere sui non morti, ma le regole sull'utilizzo del potere sono cambiate. Vedi la sezione "Scacciare e intimorire non morti" nel Capitolo 8 del *MdG* per i dettagli.

Dadi Vita: Tutte le classi ora ottengono un nuovo Dado Vita ad ogni livello dal 1° al 20°.

Druidi: Anche la lista degli incantesimi da druido include incantesimi di 8° e 9° livello e orazioni (incantesimi di livello 0).

Ladri: I ladri possiedono sempre una serie di capacità speciali (dallo svuotare tasche allo scalare pareti), ma queste sono state incorporate nel sistema universale delle abilità. Vedi la sezione "Ladro" nel Capitolo 3 e la sezione "Abilità" nel Capitolo 4 del *MdG* per i dettagli.

La capacità di colpire alle spalle del ladro è stata sostituita dalla più versatile capacità di attacco furtivo, e la capacità di utilizzare pergamene è stata espansa nella più versatile capacità di Utilizzare Oggetti Magici.

Maghi: La lista degli incantesimi da mago ora include i trucchetti (incantesimi di livello 0). I maghi specialisti hanno la possibilità di scegliere le loro scuole proibite.

Nuove classi: Le classi del barbaro, del monaco e dello stregone sono state aggiunte al sistema di gioco. Vedi Capitolo 3 del *MdG* per i dettagli.

consigliate che non da quelle gratuite o richieste.

Benefici e restrizioni speciali:

Il personaggio mantiene qualsiasi beneficio o restrizione attribuiti dal modello. Ogni beneficio speciale deve essere considerato come un talento a disposizione del personaggio. Se un beneficio speciale è elencato nel *Manuale del Giocatore* come abilità, il personaggio deve acquistare almeno 4 gradi nell'abilità e scegliere il talento Abilità Focalizzata per quell'abilità.

Se un beneficio speciale è già elencato nel *Manuale del Giocatore* come talento, utilizzare la descrizione nel *MdG* al posto della descri-

zione fornita dal modello. Qualsiasi prerequisito che il talento potrebbe avere non deve essere preso in considerazione per quel personaggio.

Se un beneficio speciale non è incluso nel *Manuale del Giocatore* come talento, occorre considerarlo tale utilizzando la descrizione fornita nel modello.

Se un beneficio speciale include una capacità posseduta da un'altra classe, il personaggio deve diventare multiclasse e devolvere almeno un quarto dei suoi livelli a quella classe (e sempre almeno un livello). L'altra classe è sempre trattata come classe preferita.



Per esempio, il modello dello spadaccino nella Seconda Edizione di AD&D permetteva a un personaggio ladro di utilizzare il valore di THACO di un guerriero. Nel gioco di D&D, uno spadaccino di 8° livello potrebbe diventare un personaggio multiclasse guerriero/ladro con almeno due livelli come guerriero. Siccome la classe di guerriero è preferita per gli spadaccini, il personaggio non subisce alcuna penalità all'esperienza per avere pochi livelli come guerriero.

“Non riesco a trovare un'abilità che corrisponda a una vecchia capacità”. Qualsiasi capacità generica della precedente edizione può essere utilizzata come abilità. Prima di tutto occorre accertarsi che la capacità in questione non sia diventata un talento o non sia stata inclusa in un'altra abilità (vedi la sezione “Abilità”, pagina 7 per i dettagli). Di seguito sono presentate alcune linee guida su come utilizzare una capacità come un'abilità.

Gruppo di capacità: Specifica chi può acquistare l'abilità come se fosse un'abilità di classe.

Gruppo generale: Qualsiasi personaggio può acquistare la capacità come abilità di classe.

Gruppo sacerdoti: Chierici, druidi, paladini e ranger possono acquistare la capacità come abilità di classe.

Gruppo vagabondi: Bardi e ladri possono acquistare la capacità come abilità di classe.

Gruppo combattenti: Barbari, guerrieri, paladini e ranger possono acquistare la capacità come abilità di classe.

Gruppo stregoni: Bardi, stregoni e maghi possono acquistare la capacità come abilità di classe.

Punti-capacità richiesti: Non si applicano più.

I personaggi spendono 1 punto abilità per ogni grado di abilità di classe e 2 punti abilità per ogni grado di abilità di

classe incrociata.

Caratteristica relativa: Questa diventa la caratteristica chiave dell'abilità. Se più di una caratteristica relativa è elencata, il giocatore deve sce-

gliarne una quando acquista l'abilità e utilizzare quella caratteristica come caratteristica chiave quando il personaggio utilizza l'abilità.

Se la caratteristica relativa è elencata come NA (non applicabile), bisogna considerare la capacità come un talento.

Modificatore per le prove: Non si applica più. Quando un personaggio utilizza un'abilità, il DM determina la Classe Difficoltà dell'impresa come descritto nel Capitolo 4 del MdG e nel Capitolo 3 della GDM.

Il giocatore può utilizzare il modificatore per le prove come linea guida sulla difficoltà di utilizzo dell'abilità. Se il modificatore per le prove è +1 o superiore, la CD per un utilizzo di routine dell'abilità dovrebbe essere 10. Se il modificatore per le prove è 0 o inferiore, la CD per un utilizzo di routine dell'abilità dovrebbe essere 15 (oppure richiedere una prova contrapposta).

In questo caso, per “utilizzo di routine” di un'abilità si intende un uso tipico quotidiano dell'abilità, non qualcosa di esagerato, speciale o eroico. Per esempio, trottare lungo una strada piana è un utilizzo di routine dell'abilità Cavalcare.

Descrizione della capacità: È possibile utilizzarla allo stesso modo della descrizione di un'abilità. Il DM deve stabilire se la capacità può essere utilizzata anche senza addestramento, se sia possibile ritentare, e quanto tempo occorre per utilizzare l'abilità. Il sistema migliore per specificare queste caratteristiche è confrontare la capacità con un'abilità simile del MdG.

Per esempio, la capacità Mendicare funziona all'incirca allo stesso modo delle abilità Raggiare e Raccogliere Informazioni, con qualche influenza di Camuffare. In effetti, se il personaggio già possiede le abilità Raggiare e Camuffare, probabilmente non avrà bisogno di un'altra abilità per mendicare. Probabilmente sarà meglio considerare i tentativi di chiedere l'elemosina (“Mi scusi signore, ha qualche moneta per un orfano?”) come dei tentativi di Raggiare.

In qualsiasi caso le abilità Camuffare, Racco-



gliere Informazioni e Raggiare possono essere utilizzate senza addestramento, quindi anche Mendicare dovrebbe funzionare allo stesso modo. Recuperare qualche moneta mediante l'elemosina potrebbe richiedere un giorno.

Prepararsi per andare a mendicare potrebbe richiedere 1d3 x 10 minuti, lo stesso tempo di preparazione dell'abilità Camuffare. Per risolvere il tentativo, effettuare una prova di Mendicare (o Raggiare) contrapposta all'abilità Percepire Inganni delle persone presenti nel luogo in cui il personaggio chiede l'elemosina. Utilizzare i modificatori indicati nella descrizione della capacità Mendicare come penalità alla prova. Ottenere un successo significa guadagnare abbastanza denaro per vitto e alloggio giornaliero (2d8 ma).

- **“Vorrei un sistema più preciso per la conversione dei PE”.** La sezione “Livelli ed esperienza” presenta un sistema rapido per la conversione del totale dei punti esperienza di un personaggio, ma non è particolarmente preciso. Con qualche calcolo matematico è possibile misurare con una certa precisione quanto distava per un personaggio il raggiungimento del nuovo livello e posizionare il personaggio alla stessa distanza nel gioco di D&D. Di seguito è spiegato il sistema per i personaggi a singola classe:

1. Sottrarre dal vecchio totale dei punti esperienza del personaggio il numero minimo di PE necessari per raggiungere quel livello del personaggio nella vecchia tabella. Per esempio, Sigretta è una guerriera di 7° livello creata con le regole della Seconda Edizione di AD&D: possiede 87.500 PE. Il numero minimo di PE che servivano a Sigretta per raggiungere il 7° livello erano 64.000 PE. $87.500 - 64.000 = 23.500$.
2. Sottrarre il numero minimo di PE necessari per raggiungere quel livello del personaggio nella vecchia tabella dal minimo necessario per raggiungere il livello successivo. Per esempio, a Sigretta erano serviti 64.000 PE per raggiungere il 7° livello e le occorreivano 125.000 PE per raggiungere l'8° livello. $125.000 - 64.000 = 61.000$.
3. Dividere il valore ottenuto nel punto 1 per il numero ottenuto nel punto 2. Nel caso di Sigretta, $23.500 : 61.000 = 0,385$ circa.
4. Sottrarre il numero minimo di PE necessari per raggiungere quel livello del perso-

naggio nella nuova tabella dal minimo necessario per raggiungere il livello successivo. Per esempio, a Sigretta servirebbero 21.000 PE per raggiungere il 7° livello e 28.000 PE per raggiungere l'8° livello. $28.000 - 21.000 = 7.000$.

5. Moltiplicare il valore ottenuto nel punto 3 con il valore ottenuto nel punto 4 e arrotondare per difetto al numero intero più vicino. Nel caso di Sigretta, $0,385 \times 7.000 = 2.695$.
6. Sommare il risultato ottenuto nel punto 5 al numero minimo di PE necessari per raggiungere quel livello del personaggio nella nuova tabella. Questo è il nuovo totale dei punti esperienza del personaggio. Nel caso di Sigretta, $2.695 + 21.000 = 23.695$.

Personaggi biclasse: Per convertire il totale di PE dei personaggi biclasse, seguire i passi delineati sopra, utilizzando la classe attiva del personaggio. Per esempio, Ratchett è un personaggio biclasse chierico/mago di 7°/2° livello, che è stato creato con le regole della Seconda Edizione di AD&D e che sta guadagnando esperienza nella classe del mago. Quando si effettua la conversione dei punti esperienza totali di Ratchett, i calcoli devono essere basati sulla vecchia tabella della classe del mago.

Personaggi multiclasse: Per convertire il totale di PE dei personaggi multiclasse, occorre basare i calcoli sul più alto livello di classe del personaggio. Se il personaggio ha due classi di pari livello, utilizzare la classe con il più alto valore di PE necessari per raggiungere il livello successivo. Per esempio, Escolrande è un guerriero di 8° livello/mago di 9° livello/ladro di 9° livello creato utilizzando le regole della Seconda Edizione di AD&D. Per convertire l'esperienza totale di Escolrande, occorre basarsi sulla classe del mago siccome occorre un maggior numero di punti esperienza per diventare un mago di 10° livello piuttosto che un guerriero di 10° livello.

MAGIA

Gli incantesimi e gli oggetti magici assumono sempre un ruolo importante nel sistema di gioco di D&D. Molti degli incantesimi più popolari e degli oggetti magici sono stati inclusi nel MdG e nella GDM, oppure possono essere facilmente convertiti.

Incantesimi rinominati

I seguenti incantesimi possiedono nomi nuovi nella nuova edizione del gioco. I nuovi nomi spesso indicano i cambiamenti intervenuti nel funzionamento dell'incantesimo, o più semplicemente rispecchiano ciò che esso fa.

Vecchio nome dell'incantesimo	Nuovo nome dell'incantesimo		
Abbassare il livello delle acque	Controllare acqua	ESP	Individuazione dei pensieri
Albero	Forma arborea	Espulsione	Congedo
Ammaliare	Estasiare	Evocare elementale del fuoco	Alleato planare
Arma incantata	Arma magica superiore	Evocare elementale della terra	Alleato planare
Armatura	Armatura magica	Evocare elementale	Evoca mostri V
Assassino spettrale	Allucinazione mortale	Evocare mostri I-VII	Evoca mostri I-VII
Attirare animali I-III	Evoca alleato naturale I-III	Falsare la visione	Visione falsa
Augurio	Presagio	Forma incorporea	Forma gassosa
Bacche della salute	Bacche benefiche	Forza spettrale	Immagine maggiore
Bandire	Esilio	Forza	Forza straordinaria
Barriera anti-animali	Guscio anti-vita	Fuorviare	Dissimulare
Barriera anti-magia	Campo anti-magia	Glifo di guardia	Glifo di interdizione
Blocca non morti	Fermare non morti	Illusione permanente	Immagine permanente
Causa ferite critiche	Infliggi ferite critiche	Illusione programmata	Immagine programmata
Causa ferite gravi	Infliggi ferite gravi	Immagini illusorie	Immagine speculare
Causa ferite leggere	Infliggi ferite leggere	Immunità agli incantesimi di Serten	Immunità agli incantesimi
Causa malattie	Contagio	Incantesimo astrale	Proiezione astrale
Cecità	Cecità/Sordità	Individuazione dell'invisibilità	Vedere invisibilità
Charmare mostri	Charme sui mostri	Individuazione delle bugie	Rivela bugie
Charmare persone o mammiferi	Charme su persone o animali	Infravisione	Scurovisione
Charmare serpenti	Trance animale	Ingannare	Fuorviare
Chiaraudienza	Chiaroudienza/Chiaroveggenza	Insetti giganti	Parassiti giganti
Chiaroveggenza	Chiaroudienza/Chiaroveggenza	Intimorire	Spaventare
Chiavistello magico	Serratura arcana	Intrappolare	Legame planare
Colonna di fuoco	Colpo infuocato	Invisibilità nel raggio di 3 m	Sfera di invisibilità
Conoscere leggende	Conoscenza delle leggende	Legare	Animare corde
Costrizione	Costrizione/Cerca	Libertà d'azione	Libertà di movimento
Creazione spettrale potenziata	Immagine minore	Localizzare animali o piante	Individuazione di animali o vegetali
Creazione spettrale	Immagine silenziosa	Luce perenne	Luce diurna
Cura cecità o sordità	Rimuovi cecità/sordità	Magia astrale	Proiezione astrale
Cura malattie	Rimuovi malattie	Magie d'ombra potenziate	Ombra di una invocazione superiore
Desiderio minore	Desiderio limitato	Magie d'ombra	Ombra di una invocazione
Destriero spettrale	Destriero fantomatico	Martello spirituale	Arma spirituale
Dividere le acque	Controllare acqua	Mente libera	Vuoto mentale
Dominio	Dominare persone	Messaggero	Animale messaggero
		Miraggio	Miraggio arcano
		Mostri d'ombra potenziati	Ombra di una evocazione superiore
		Mostri d'ombra	Ombra di una evocazione
		Nebbia fitta	Nebbia solida
		Nebbia mortale	Nebbia acida

Nemesi	Fatale
Nube di nebbia	Foschia occultante
Occhio dello stregone	Occhio arcano
Ologramma	Immagine proiettata
Orripilante rinsecchimento di Abi-Dalzim	Orrido avvizzimento
Oscuramento	Foschia occultante
Oscurità nel raggio di 4,5 m	Oscurità
Oscurità perenne	Oscurità profonda
Parola maledetta	Blasfemia
Porta intermittente	Porta in fase
Premonizione	Previsione
Protezione dal male nel raggio di 3 m	Cerchio magico contro il male
Raggio prismatico	Spruzzo prismatico
Rallenta veleno	Ritarda veleno
Randello	Randello incantato
Resistenza al caldo/al freddo	Resistere agli elementi
Resistenza alla magia	Resistenza agli incantesimi
Respingere insetti	Respingere parassiti
Restringere	Restringere oggetto
Ricerca	Costrizione/Cerca
Ristorare	Ristorare superiore
Rumore	Suono fantasma
Scarica elettrica	Stretta folgorante
Sigillo dello stregone	Sigillo arcano
Silenzio nel raggio di 4,5 m	Silenzio
Sistema difensivo	Vigilanza e interdizione
Soccorso	Rifugio
Sopportare il caldo/il freddo	Contrastare elementi
Sordità	Cecità/Sordità
Teletrasporto vegetale	Traslazione arborea
Togliere la vita	Distruggere viventi
Trappola	Calappio
Trasferire incantesimi	Infondere capacità magiche
Trucchetto	Prestidigitazione
Viaggio interplanare	Spostamento planare

Nome dell'incantesimo	Vecchia	Nuova
Arma incantata*	I/C	Trasmutazione
Blocca porte	Alt.	Abiurazione
Bocca magica	Alt.	Illusione
Camminare tra le ombre	I/V, I/C	Illusione
Capanna di Leomund	Alt.	Invocazione
Cecità*	I/V	Trasmutazione
Celare	I/V, Sco.	Abiurazione
Chiavistello magico*	Alt.	Abiurazione
Creazione maggiore	I/V	Evocazione
Creazione minore	I/V	Evocazione
Desiderio minore*	E/A, I/A	Universale
Desiderio	E/A	Universale
Destriero spettrale*	E/A, I/V	Evocazione
Disgiunzione di Mordenkainen	Alt., I/C	Abiurazione
Esigere	I/A, I/C	Ammaliamento
Fabbricare	I/C, Alt.	Trasmutazione
Folata di vento	Alt.	Invocazione
Forma incorporea*	Alt., I/V	Trasmutazione



Incantesimi da mago e nuove scuole

Gli incantesimi da mago elencati di seguito hanno cambiato scuola di appartenenza; incantesimi che in precedenza appartenevano a più scuole ora appartengono a una sola.

Incantesimo astrale*	I/A	Necromanzia
Incubo	I/A, I/V	Illusione
Intimorire*	I/C	Necromanzia
Legame telepatico di Rary	Alt., Div.	Divinazione
Lettura del magico	Div.	Universale
Lingue	Alt.	Divinazione
Luce perenne*	Alt.	Invocazione
Luce	Alt.	Invocazione
Luci danzanti	Alt.	Illusione
Miraggio*	I/V, Alt.	Illusione
Muro di ferro	I/A	Evocazione
Muro di pietra	I/A	Evocazione
Muro di vento	Alt.	Invocazione
Muro prismatico	E/A	Invocazione
Nebbia fitta*	Alt.	Evocazione
Nube assassina	I/A	Evocazione
Nube di nebbia	Alt.	Evocazione
Nube incendiaria	Alt., I/A	Evocazione
Nube maleodorante	I/A	Evocazione
Occhio dello stregone*	Alt.	Divinazione
Ologramma*	Alt., I/V	Illusione
Orripilante rinsecchimento di Abi-Dalzim*	Alt., Nec.	Necromanzia
Oscurità nel raggio di 4,5 m*	Alt.	Invocazione
Paura	I/V	Necromanzia
Pelle di pietra	Alt.	Abiurazione
Permanenza	Alt.	Universale
Raggio di indebolimento	I/C	Necromanzia
Raggio prismatico*	E/A	Invocazione
Ragnatela	I/A	Evocazione
Reggia di Mordenkainen	Alt., E/A	Evocazione
Riparo sicuro di Leomund	Alt., I/C	Evocazione
Risucchio di energia	I/A, Nec.	Necromanzia
Rune esplosive	Alt.	Abiurazione
Schermo	Div., I/V	Illusione
Scigno segreto di Leomund	Alt., E/A	Evocazione
Scudo di fuoco	I/A, Alt.	Invocazione
Scudo	I/A	Abiurazione
Sfera congelante di Otiluke	Alt., I/A	Invocazione
Sfera elastica di Otiluke	Alt., I/A	Invocazione
Sfera prismatica	Sco., E/A	Abiurazione
Sfera telecinetica di Otiluke	Alt., I/A	Invocazione
Sguardo penetrante	I/C, I/V	Trasmutazione
Sigillo dello stregone*	Alt.	Universale
Simbolo	E/A	Universale
Sistema difensivo*	I/V, Alt., I/C	Abiurazione

Soccorso*	Alt., I/C	Trasmutazione
Sogno	I/A, I/V	Illusione
Spruzzo colorato	Alt.	Illusione
Trama iridescente	Alt., I/V	Illusione
Trappola di fuoco	Sco., I/A	Abiurazione
Trasformazione di Tenser	Alt., I/A	Trasmutazione
Vento sussurrante	Alt., I/V	Trasmutazione
Visione falsa*	Div.	Illusione

Legenda:

Alt. = Alterazione; I/V = Illusione/Visione;

I/C = Incantamento/Charme;

E/A = Evocazione/Attrazione;

Sco. = Scongiorazione;

Nec = Necromanzia;

I/A = Invocazione/Apparizione;

Div = Divinazione Maggiore.

* L'incantesimo è stato rinominato. Vedi la lista degli incantesimi rinominati, sopra.

Convertire vecchi incantesimi

È piuttosto semplice convertire un vecchio incantesimo nel nuovo sistema di regole. Di seguito viene spiegato come fare:

Scuola: Solitamente la scuola di appartenenza di un incantesimo rimane invariata. Tuttavia, occorre controllare il MdG per vedere se esistono incantesimi simili, quindi assegnare l'incantesimo alla stessa scuola (ad esempio, gli incantesimi di guarigione e molti degli incantesimi *muro* fanno ora parte della scuola di evocazione). Alcune scuole hanno dei nuovi nomi, semplificati:

Vecchio nome della scuola	Nuovo nome della scuola
Alterazione	Trasmutazione
Divinazione	Divinazione
Divinazione Maggiore	Divinazione
Divinazione Minore	Universale
Evocazione/Attrazione	Evocazione
Incantamento/Charme	Incantamento
Invocazione/Attrazione	Invocazione
Necromanzia	Necromanzia
Scongiorazione	Abiurazione

Sottoscuole e descrittori: La precedente versione del gioco non prevedeva l'utilizzo di sottoscuole e descrittori. Il modo più semplice per assegnarli, è trovare un incantesimo simile nel

MdG e assegnare la stessa sottoscuola e gli stessi descrittori.

Livello: Solitamente il livello di un incantesimo rimane invariato.

Raggio di azione: Confrontare il vecchio raggio di azione dell'incantesimo con la tabella presentata di seguito. Se l'incantesimo possiede un raggio di azione che varia in base al livello, utilizzare il valore per il livello minimo richiesto per lanciare l'incantesimo. Se l'incantesimo ha differenti raggi di azione in base al lancio negli interni o negli esterni, utilizzare il valore maggiore dei due tipi di raggio di azione.

Vecchio raggio di azione	Nuovo raggio di azione
0	Personale
Tocco	Contatto
0-27 metri	Vicino*
28-90 metri	Medio
91+ metri	Lungo
Illimitato	Illimitato

* Alcuni incantesimi hanno effetti che si irradiano verso l'esterno dal corpo dell'incantatore. In questi casi, ciò viene indicato nella descrizione dell'incantesimo. In alcuni casi, convertire il raggio di azione in metri e lasciare il resto invariato.

Componenti: Rimangono invariate. Notare che qualsiasi componente materiale che non venga consumata durante il lancio viene ora chiamata focus.

Durata: Confrontare la vecchia durata dell'incantesimo con gli esempi presentati di seguito. Se l'incantesimo ha una durata che varia in base al livello, utilizzare il valore per il livello minimo richiesto per lanciare l'incantesimo.

4 round o meno: 1 round per livello dell'incantatore.

5 round o più, ma sempre misurati in round: 1 minuto per livello dell'incantatore.

Qualsiasi durata misurata in turni: 10 minuti per livello dell'incantatore.

Qualsiasi durata misurata in ore o giorni: Nessuna variazione.

Permanente: Solitamente non vi è alcuna variazione, ma alcuni incantesimi che precedentemente erano indicati come permanenti ora sono istantanei. Confrontare l'incantesimo con uno simile nel **MdG** per verificare.

Istantanea: Nessuna variazione.

Speciale: Questi incantesimi durano finché non capita qualcosa di particolare, come quando l'incantatore smette di concentrarsi, alcuni effetti esterni attivano l'incantesimo oppure quando il soggetto supera un tiro salvezza. La durata effettiva dell'incantesimo è spiegata nella descrizione dell'incantesimo. Specificare la durata dell'incantesimo confrontando l'incantesimo con un altro incantesimo simile nel **MdG**. Se non è possibile trovare un incantesimo simile, utilizzare la vecchia durata come specificata nella descrizione dell'incantesimo.

Tempo di lancio: Se il vecchio tempo di lancio è inferiore a 1 round, il nuovo tempo di lancio dell'incantesimo è 1 azione. Se il vecchio tempo di



lancio è 1 round o più, il tempo di lancio non cambia a meno che esso non sia in turni. In tal caso, il nuovo tempo di lancio sarà 10 minuti per il numero di turni del vecchio tempo di lancio.

Area di effetto: Rimane sostanzialmente invariata. La nuova edizione del gioco di D&D è molto più chiara sul reale funzionamento degli incantesimi, in modo particolare su quelli che influenzano un numero limitato di soggetti piuttosto che tutti quelli indistintamente presenti nell'area. Confrontare la descrizione dell'incantesimo

con quanto presentato nel Capitolo 10 del MdG riguardante le aree di effetto. Anche il confronto di incantesimi simili nel MdG può essere d'aiuto.

Tiro salvezza: Confrontare il vecchio tiro salvezza dell'incantesimo con la tabella seguente:

Vecchio tiro salvezza	Nuovo tiro salvezza
1/2	Dimezza ¹
Neg.	Nega o Dubita ²
Nessuno	(Capita raramente) ³

¹ I tiri salvezza che dimezzano i danni sono sui Riflessi a meno che l'incantesimo non infligga altri effetti che non siano danni. In questo caso, il tiro salvezza è sulla Volontà.

² I tiri salvezza che negano gli effetti sono sulla Volontà o sulla Tempra. I tiri salvezza sulla Volontà si applicano agli effetti mentali. I tiri salvezza sulla Tempra si applicano agli effetti che provocano la morte o l'alterazione (vedi la descrizione dei tiri salvezza nel Capitolo 10 del MdG). Se l'incantesimo appartiene alla scuola dell'Illusione, modificare "Neg." con "Dubita".

³ Pochissimi incantesimi nel nuovo sistema di gioco di D&D non permettono alcun tiro salvezza. Se l'incantesimo ha un raggio di azione personale o a contatto, lasciare "Nessuno". Se l'incantesimo ha un raggio di azione superiore al contatto, permettere un tiro salvezza per negare gli effetti.

Resistenza agli incantesimi: Questa voce dovrebbe essere sempre "Sì" a meno che l'incantesimo non produca un effetto diretto contro il ricevente. Nel dubbio, confrontare l'incantesimo con altri simili presenti nel MdG. La sezione "Resistenza agli incantesimi" nel Capitolo 10 del MdG e nel Capitolo 3 della GDM possono fornire utili suggerimenti.

Descrizione dell'incantesimo: Rimane sostanzialmente invariata. Gli incantesimi che infliggono danni in base al livello dell'incantatore dovrebbero avere dei limiti ai danni come indicati di seguito:

Livello dell'incantesimo ¹	Danni massimi (bersaglio singolo) ²	Danni massimi (bersagli multipli) ³
1	5 dadi	-
2	10 dadi	5 dadi
3	10 dadi	10 dadi
4	15 dadi	10 dadi
5	15 dadi	15 dadi
6	20 dadi	15 dadi

7	20 dadi	20 dadi
8	25 dadi	20 dadi
9	25 dadi	25 dadi

¹ Per gli incantesimi da chierico, utilizzare il limite per 1 livello in meno. Il limite di danno per un incantesimo di 1° livello da chierico è 1 dado.

² Un incantesimo a bersaglio singolo influenza un solo soggetto, oppure i suoi danni vengono divisi tra più soggetti. Ad esempio, un *dardo incantato* può infliggere 5 dadi di danno a un bersaglio; può anche colpire più di un bersaglio, ma i dadi di danno vanno divisi tra essi.

³ Un incantesimo su bersagli multipli è in grado di infliggere danni completi a due o più soggetti simultaneamente. Per esempio, una *palla di fuoco* infligge danni a chiunque si trovi all'interno della sua area di effetto.

Incantesimi da non convertire

Alcuni incantesimi sono stati eliminati dal gioco. Questi includono *individuazione dell'allineamento* e altri incantesimi arcani di guarigione o curativi.

Oggetti magici rinominati

I seguenti oggetti magici hanno nuovi nomi nella nuova edizione. I nuovi nomi spesso indicano i cambiamenti intervenuti nel funzionamento dell'oggetto, o più semplicemente rispecchiano ciò che esso fa.

Vecchio nome dell'oggetto	Nuovo nome dell'oggetto
Anello di libertà d'azione	Anello della libertà di movimento
Anello di protezione	Anello di deviazione
Anello di resistenza al fuoco	Anello di resistenza al fuoco (minore)
Bacchetta del fuoco	Bastone del fuoco
Bacchetta del gelo	Bastone del gelo
Bacchetta dell'individuazione dei nemici	Verga dell'individuazione dei nemici
Bacchetta della negazione	Verga della negazione
Bacchetta delle meraviglie	Verga delle meraviglie
Bacchetta di alterazione delle dimensioni	Bastone di alterazione della taglia
Bacchetta di estinguere le fiamme	Verga dell'estinzione delle fiamme
Bacchetta di individuazione dei metalli e dei minerali	Verga dell'individuazione dei metalli e dei minerali
Bacchetta di terra e pietra	Bastone di terra e pietra

Bastone dei tuoni e dei fulmini	Verga dei tuoni e dei fulmini
Bastone del serpente (pitone)	Verga del pitone
Bastone del serpente (vipera)	Verga della vipera
Bastone dell'invecchiamento	Verga dell'invecchiamento
Bracciali di difesa	Bracciali dell'armatura
Cintura nanesca	Cintura nanica
Corazza di maglia elfica	Corazza elfica
Filtro d'amore	Pozione d'amore
Filtro di loquacità	Pozione di loquacità
Filtro di persuasione	Pozione di carisma
Mantello di protezione	Mantello di resistenza
Mantello distortente	Mantello di distorsione minore
Medaglione dell'ESP	Medaglione dei pensieri
Olio di resistenza all'acido	Pozione di protezione dagli elementi (acido)
Pozione di chiaraudienza	Pozione di chiaraudienza/ chiaroveggenza
Pozione di chiaroveggenza	Pozione di chiaraudienza/ chiaroveggenza
Pozione di crescita	Pozione di ingrandimento
Pozione di forza dei giganti	Pozione di forza straordinaria
Pozione di guarigione	Pozione di cura ferite leggere
Pozione di rimpicciolimento	Pozione di riduzione
Pozione di super-guarigione	Pozione di cura ferite gravi
Tunica della visione	Tunica degli occhi
Verga del passaggio	Bastone del passaggio
Verga della resurrezione	Bastone della vita

Convertire vecchi oggetti magici

È piuttosto semplice convertire un vecchio oggetto magico nel nuovo sistema di regole. Di seguito viene spiegato come fare:

Livello dell'incantatore: Assegnare un livello dell'incantatore determinando la capacità magica più potente che l'oggetto può produrre e individuando il livello minimo del mago (se l'effetto è arcano) o del chierico (se l'effetto è divino) richiesto per lanciare l'incantesimo. Se l'oggetto non ha capacità magiche, individuare un oggetto simile nella GDM e assegnare all'oggetto in questione quel livello dell'incantatore.

Prerequisiti: Controllare il Capitolo 5 del MdG per decidere quale talento sia necessario per costruire l'oggetto. Il DM dovrà esaminare i poteri dell'oggetto e decidere quali incantesimi siano somiglianti ad essi; tali incantesimi sono i requisiti dell'oggetto magico.

Prezzo di mercato: Individuare due o tre oggetti magici simili nella GDM e assegnare all'oggetto in questione un prezzo simile.

Note sugli oggetti magici: Di seguito vi sono alcune note per determinati oggetti specifici:

Mantello di protezione: Nelle regole attuali, il nome adatto per questo oggetto è *mantello di deviazione e resistenza* (siccome fornisce sia un bonus di deviazione alla Classe Armatura e un bonus di resistenza ai tiri salvezza). Alcuni DM possono stabilire di fare decidere ai giocatori quale scegliere tra un *mantello di deviazione* (CA) o un *mantello di resistenza* (tiri salvezza).

Cintura della forza dei giganti: Una cintura della forza dei giganti delle colline, delle rocce o dei ghiacci diventa una cintura minore della forza dei giganti (+4 al punteggio di Forza dell'indossatore). Una cintura della forza dei giganti del fuoco, delle nuvole o delle tempeste diventa una cintura



maggior forza dei giganti (+6 al punteggio di Forza dell'indossatore).

Verghe, bastoni e bacchette: Tutte le verghe sono oggetti con poteri unici, non semplicemente poteri che duplicano gli effetti degli incantesimi. Tutti i bastoni sono oggetti multifunzione che contengono incantesimi. Tutte le bacchette sono oggetti con un'unica funzione che contengono incantesimi. Se un bastone o una bacchetta possiede un potere unico, ora è una verga. Se una verga o una bacchetta da una versione precedente del gioco produce più effetti di incantesimi, ora è un bastone. Se un bastone o una verga produce un solo effetto di incantesimo, ora è una bacchetta. Verghe, bastoni e bacchette hanno un massimo di 50 cariche.

Oggetti da non convertire

Alcuni oggetti magici sono stati eliminati dal gioco. Questi includono qualsiasi oggetto che aumentano di un solo punto una caratteristica o la Classe Armatura. Gli oggetti che aumentano le caratteristiche dovrebbero fornire un bonus da +2 a +6. Gli oggetti protettivi dovrebbero fornire un'armatura, un'armatura naturale o un bonus di deviazione da +1 a +6.

È necessaria l'approvazione del DM per l'utilizzo di oggetti magici non contemplati nella nuova GDM.

MOSTRI

Il *Manuale dei Mostri* contiene le creature più conosciute delle precedenti edizioni del gioco e include tutte le creature elencate nelle tabelle di incontri casuali nella GDM.

Convertire vecchi mostri

Se uno dei mostri preferiti non è presente nel *Manuale dei Mostri*, è possibile convertirlo nel nuovo sistema di regole. Di seguito viene spiegato come fare:

Taglia e tipo: Le categorie di taglia delle precedenti versioni non combaciano con le attuali categorie di taglia. Leggere attentamente la descrizione del vecchio mostro e stabilire quanto grande questa creatura sia (vale a dire, l'effettiva altezza, larghezza, lunghezza e peso) e assegnare alla creatura una taglia in base alle informazioni contenute nell'introduzione del MM.

Assegnare alla creatura un tipo in base alle informazioni sui tipi di creature presentate nell'introduzione del MM.

Dadi Vita e punti ferita: Il numero di Dadi

Vita rimane invariato. Assegnare alla creatura un Dado Vita appropriato per il suo tipo. Le informazioni sul tipo appropriato di Dado Vita sono presentate nell'introduzione del MM.

Il valore di Costituzione della creatura modifica ogni Dado Vita che essa possiede.

Iniziativa: Assegnare alla creatura un bonus all'iniziativa in base al modificatore di Destrezza (e possibilmente al talento Iniziativa Migliorata). Controllare la sezione seguente sui punteggi di caratteristica, sui talenti e sulle abilità.

Velocità: Moltiplicare il vecchio fattore-movimento della creatura per 75 centimetri e arrotondare per eccesso al successivo multiplo di 10. Se la creatura possiede anche un fattore-movimento di scalata o di nuoto, la creatura ottiene gratuitamente anche le abilità Scalare e Nuotare. Se la creatura possiede un fattore-movimento di volo, occorre assegnarle una classe di manovrabilità. Vedere la sezione sul movimento nell'introduzione del MM per i dettagli relativi a nuoto, scalata e volo.

Classe Armatura: Sottrarre la vecchia Classe Armatura della creatura da 20; questa è l'attuale CA della creatura per il combattimento. Nelle regole attuali, la voce "Classe Armatura" indica quanto della CA deriva dalla taglia, dall'armatura naturale e dalla Destrezza. Calcolare l'armatura naturale della creatura sottraendo il modificatore di Destrezza, il modificatore di taglia (dalla sezione relativa alla taglia, nell'introduzione del MM), e 10 punti ulteriori dal normale valore di CA.

Attacchi e bonus di attacco: Elenca ogni arma della creatura, naturale o meno, assieme ai bonus relativi a ciascuna di esse. Il bonus di attacco base della creatura dipende dai suoi Dadi Vita e dal suo tipo; vedi l'introduzione del MM. La taglia della creatura, i punteggi di caratteristica e i talenti influenzano i bonus di attacco per ogni attacco come descritto nella sezione sugli attacchi nell'introduzione del MM.

Danni: Utilizzare il vecchio valore dei danni della creatura, modificato in base alla Forza, come descritto nella sezione sui danni nell'introduzione del MM.

Attacchi speciali: Utilizzare gli attacchi speciali elencati nella vecchia descrizione della creatura. Se un attacco speciale è descritto nell'introduzione del MM, utilizzare queste regole. Se l'attacco speciale non è descritto nell'introduzione del MM, trovare una creatura con una capacità simile nel MM e utilizzare quelle regole.

Difese speciali: Utilizzare le vecchie difese

speciali elencate nella descrizione della creatura. Se una difesa speciale è descritta nell'introduzione del MM, utilizzare queste regole. Se la difesa speciale non è descritta nell'introduzione del MM, trovare una creatura con una capacità simile nel MM e utilizzare quelle regole.

Creature colpite solo da armi magiche

o d'argento: Questa difesa è diventata la difesa della riduzione dei danni.

Il tipo di arma che nega la riduzione dei danni è lo stesso che era utilizzato per ferire la creatura nella vecchia versione del gioco. Posizionare la riduzione dei danni a 10 punti, oppure trovare due o tre creature simili nel MM e fornire alla creatura in questione una riduzione dei danni simile.

Resistenza alla magia: È ora chiamata resistenza agli incantesimi. Dividere il vecchio valore di resistenza alla magia per 5 e aggiungere 11 al risultato per ottenere il punteggio di resistenza agli incantesimi della creatura.

Tiri salvezza: I bonus ai tiri salvezza base dipendono dai Dadi Vita della creatura e dal suo tipo. Vedi l'introduzione del MM. I punteggi di caratteristica e i talenti influenzano i bonus per ogni categoria di tiri salvezza.

Punteggi di caratteristica: Controllare altre due o tre creature affini nel MM e assegnare alla creatura in questione dei punteggi di caratteristica simili.

In generale, più è grossa la creatura, maggiore dovrebbe essere il punteggio di Forza e Costituzione. Più la creatura è veloce, maggiore dovrebbe essere il punteggio di Destrezza.

È possibile utilizzare il vecchio punteggio di Intelligenza come linea guida per specificare i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma.

Abilità e talenti: Il numero di punti abilità e talenti disponibili per la creatura dipende dai suoi Dadi Vita e dal suo tipo; vedi l'introduzione del MM. Assumere che ogni abilità che viene scelta per la creatura sia un'abilità di classe (del

costo di 1 punto abilità per grado).

Descrizione: Utilizzare la vecchia descrizione.



Creature che utilizzano la sorpresa:

Non vi sono più tiri sulla sorpresa nelle nuove regole. Se la creatura è difficile da sorprendere, dovrebbe avere un bonus alle prove di Ascoltare e Osservare (e un buon punteggio di Saggezza).

Se la creatura è

brava nel sorprendere, dovrebbe avere un bonus alle prove di Nascondersi e Muoversi Silenziosamente (e un buon punteggio di Destrezza).

Clima/Terreno: Rimane sostanzialmente invariato, ma sempre nei termini elencati nella sezione sul clima e sul terreno nell'introduzione del MM.

Organizzazione, Grado di Sfida e Tesoro: Trovare due o tre creature simili nel MM e assegnare alla creatura in questione un'organizzazione, un grado di sfida e un tesoro comparabile.

Allineamento: Utilizzare quello elencato in precedenza.

Avanzamento: Molte creature possono raddoppiare i loro Dadi Vita.

*Traduzione e adattamento
a cura di Massimo Bianchini*

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA

Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS

Wizards of the Coast,
Belgium
P.B. 2031
2600 Berchem
Belgium
+32-70-23-32-77



TWENTY FIVE EDITION S.R.L.

Sede legale: 43100 Parma (Italy)
Tel. 0521.630320

DUNGEONS & DRAGONS

Cambia Anche Tu!

Il tuo personaggio è pronto per il nuovo
DUNGEONS & DRAGONS, e tu? Tu sai da dove cominciare.
Cerca il nuovo *Manuale del Giocatore* di D&D
nel tuo negozio di fiducia.
Noi abbiamo già fatto questo cambiamento, ora tocca a te.



DOMANDE? 0521-630320