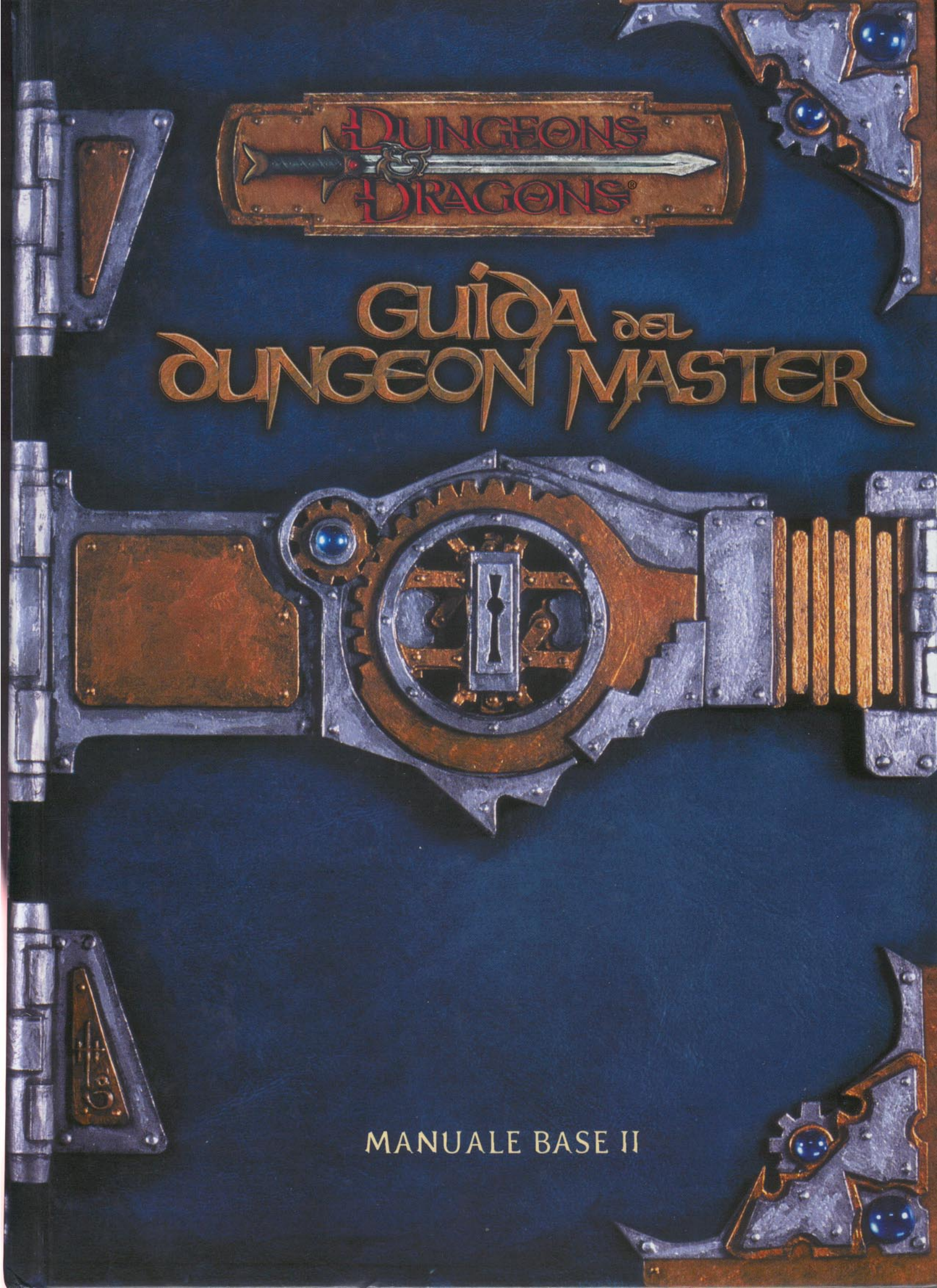

DUNGEONS & DRAGONS®
GUIDA DEL DUNGEON MASTER
MANUALE BASE II



TEAM DI SVILUPPO DELLA GUIDA DEL DUNGEON MASTER

MONTE COOK, JONATHAN TWEET, SKIP WILLIAMS

SVILUPPO DELLA GUIDA DEL DUNGEON MASTER
MONTE COOK

SVILUPPATORE E DIRETTORE AGGIUNTO
PETER ADKISON

SVILUPPATORE AGGIUNTO
RICHARD BAKER, ANDY COLLINS, DAVID NOONAN

DIRETTORE CREATIVO REGOLAMENTO D & D
ED STARK

DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO
BILL SLAVICSEK

RESPONSABILE DELL'IMMAGINE DI MARCA
RYAN DANCEY

RESPONSABILE DI CATEGORIA
KEITH STROHM

CARTOGRAFO
TODD GAMBLE

DIRETTORE CREATIVO PER LA GRAFICA
JON SCHINDEHETTE

DIRETTORE ARTISTICO
DAWN MURIN

DISEGNATORI PER D&D
TODD LOCKWOOD, SAM WOOD

SVILUPPO LOGO D&D
MATT ADELSPERGER, SHERRY FLOYD

COPERTINA
HENRY HIGGENBOTHAM

DISEGNATORI TAVOLE INTERNE
LARS GRANT-WEST, SCOTT FISCHER, JOHN FOSTER, TODD LOCKWOOD, DAVID MARTIN, ARNIE SWEKEL, KEVIN WALKER, SAM WOOD, WAYNE REYNOLDS

GRAFICI
SEAN GLENN, SHERRY FLOYD

EFFETTI SPECIALI
JOE FERNANDEZ

FOTOGRAFIA
CRAIG CUDNOHUFSKY

ALTRI COLLABORATORI DI WIZARDS OF THE COAST PER RPG E R & D

ERIC CAGLE, JASON CARL, SHAWN F. CARNES, MICHELE CARTER, WILLIAM W. CONNORS, BRUCE R. CORDELL, DALE DONOVAN, DAVID ECKELBERRY, JEFF GRUBB, ROB HEINSOO, MIRANDA HORNER, HAROLD JOHNSON, KIJ JOHNSON, GWENDOLYN FM KESTREL, STEVE MILLER, ROGER MOORE, JON PICKENS, CHRIS PRAMAS, RICH REDMAN, THOMAS M. REID, SEAN K REYNOLDS, STEVEN SCHEND, MIKE SELINKER, STAN!, JD WIKER, JENNIFER CLARKE WILKES, PENNY WILLIAMS, JAMES WYATT

SPECIALI RINGRAZIAMENTI

JIM LIN, RICHARD GARFIELD, ANDREW FINCH, SKAFF ELIAS

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI, CHIARA BATTISTINI

TRADUZIONE
CRISTIAN BRECCOLOTTI, MICHELE BONELLI DI SALCI
FIORENZO DELLE RUPI, MERCEDES PANZTECA

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
GIORGIA CALANDRONI
PIERMARIO REMERI

SI RINGRAZIANO PER LA GENTILE COLLABORAZIONE

ANDREA BARATTINI, ENRICO BEDOCCHI, LUCA CATTINI, GUIDO DE PALMA, FABIO MILITO PAGLIARA, CLAUDIA RESTA, ANDREA SALSI, STEFANO ZANERO

BASATO SULLE REGOLE ORIGINALI DI DUNGEONS & DRAGONS® CREATE DA E. GARY GYGAX E DAVE ARNESON

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707

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

DOMANDE? 0521-630320

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, e il logo Wizard of the Coasts sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Il logo d20 system è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copywright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. ©2000 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

Indice

Introduzione 6
Capitolo 1 7
Fornire le avventure 7
Insegnare il gioco 7
Fornire il mondo 8
Determinare lo stile di gioco 8
Arbitrare il gioco 9
Mantenere il gioco sempre stimolante 9
Mantenere l'equilibrio del gioco 10
Modificare le regole 11
Condurre una sessione di gioco 12
Considerazioni sulla conduzione del gioco 13
Conoscere i PG 14
Conoscere le regole 15
Preparare lo scenario 15
Stabilire il ritmo 16
Fornire l'azione 16
Determinare gli esiti 17
Trucchi comodi del DM con un foglio di carta 17
Portare a termine le cose 18
Scaletta di una sessione di gioco 18
Capitolo 2: Personaggi 19
Generazione dei punteggi delle caratteristiche 19
Razze 20
Sottorazze 20
Modificare le razze 21
Nuove razze 22
Variante: Mostri come razze 22
Creare nuove razze 24
Classi 25
Modificare le classi dei personaggi 25
Dietro le quinte: Perché alterare le classi dei personaggi? 25
Evitare gli errori 25
Liste di incantesimi per le varianti di incantatori 26
La fattucchiera 26
Creare nuove classi 27
Classi di prestigio 27
Creare classi di prestigio 27
Arciere arcano 28
Assassino 29
Difensore nanico 30
Guardia nera 31
Servitore immondo 33
Maestro del sapere 34
Ombra danzante 35
Classi di PNG 36
Adepto 37
Aristocratico 38
Combattente 38
Esperto 39
Popolano 39
Variante: Personaggi multiclasse di 1° livello 40
Personaggi al 1° livello 40
Raggiungere il 2° livello 41
Guadagnare livelli 41
Mezzi e addestramento 41
Creare personaggi di livello superiore al 1° 42
Personaggi e mondo circostante 43
PG e PNG 43
Ruolo delle classi nella società 43
Gilde e organizzazioni 44
Autorità 45
Gregari e seguaci 46
Compagni animali 46
Statistiche dei PNG 47
PNG basati sulle tabelle 47
PNG determinati a caso 47
PNG creati autonomamente 47
Come leggere le descrizioni dei PNG 47
Combinare più metodi 48
Note sulla creazione dei personaggi 48
PNG Barbaro 49
PNG Bardo 50
PNG Chierico 50
PNG Druido 51
PNG Guerriero 52
PNG Ladro 52
PNG Mago 53
PNG Monaco 54
PNG Paladino 54
PNG Ranger 55
PNG Stregone 56
Modifiche ai PNG in base alla razza e al tipo 57
Capitolo 3: Condurre il gioco 59
Distanza dell'incontro 59
Nascondersi e individuare 60
Incontri mancati 60
Combattimento 60
Iniziare un incontro 60
Nuovi combattenti si uniscono alla mischia 62
Tenere le cose in movimento 62
Simultaneità 62
Variante: Tirare ogni round 62
Azioni di combattimento 63
Arbitrare le azioni non contemplate 63
Azioni di combattimento al di fuori del combattimento 63
Arbitrare l'azione di preparare 63
Tiri per colpire 64
Variante: Colpire e mancare automaticamente 64
Variante: Tiro difensivo 64
Colpi critici 64
Variante sparare nel mucchio 65
Dietro le quinte: Colpi critici 65
Danni 66
Danni debilitante 66
Variante: Intontito 66
Variante: Morte per danno massiccio basato sulla taglia 66
Variante: Danni a zone specifiche 66
Utilizzare miniature e griglie 67
Movimento e posizione 67
Linea di visuale 67
Armi deflagranti 67
Incantesimi ad area 67
Movimento 69
Movimento non convenzionale 69
Fuga e inseguimento 69
Descrivere l'azione 70
Azioni dei PNG 70
Capacità speciali 71
Antimagia 71
Arma a soffio 72
Attacchi con lo sguardo 72
Attacchi mortali 72
Charme e compulsione 72
Eludere e eludere migliorato 73
Forma eterea 73
Forma gassosa 73
Forma incorporea 74
Freddo 74
Fuoco 74
Guarigione rapida 74
Invisibilità 75
Malattia 75
Metamorfosi 76
Olfatto acuto 76
Paralisi e blocco 77
Paura 77
Percezione tellurica 77
Perdita di punti caratteristica 77
Poteri psionici 78
Raggi 78
Resistenza agli incantesimi 78
Resistenza all'energia 80
Resistenza allo scacciare 80
Riduzione del danno 80
Rigenerazione 81
Risucchio energia 81
Scuro visione 82
Veleno 82
Visione crepuscolare 83
Vista cieca 83
Riassunto delle condizioni 83
L'ambiente 85
Frane e valanghe 85
Pericoli dell'acqua 85
La regola dell'annegamento 85
Pericoli della fame e della sete 85
Pericoli del caldo 86
Pericoli del freddo 86
Rischi del tempo atmosferico 86
Prendere fuoco 86
Altri pericoli 88
Acido 88
Ghiaccio 88
Mancanza d'aria/altitudini elevate 88
Lava 88
Fumo 88
Oggetti cadenti 88
Soffocamento 88
Tempo atmosferico 89
Prove di abilità e caratteristica 89
Modificare il tiro di dado o la CD 89
Il miglior amico del DM 90
Delineare le imprese 90
Il generico contro lo specifico 91
Gradi di successo 91
Prendere 10 91
Prove di caratteristica 91
Variante: Abilità con caratteristiche differenti 91
Variante: Successo o fallimento critico 92
Successi critici 92
Fallimenti critici 92
Tiri salvezza 94
Assegnare tiri salvezza 94
Quale scegliere? 94
Classi Difficoltà 94
Variante: Tiri salvezza con caratteristiche differenti 94
Arbitrare la magia 94
Descrivere gli effetti degli incantesimi 94
Gestire le divinazioni 95
Creare nuovi incantesimi 95
Limite ai danni per gli incantesimi 95
Variante: Tiro per gli incantesimi 96
Variante: Componenti di potere 96
Variante: Evocare mostri individuali 96
Capitolo 4: Avventure 97
Avventure localizzate 97
Statica o dinamica 98
Avventure ed eventi 98
Motivazione 99
Su misura contro predefinita 99
Struttura 99
Buona struttura 99
Cattiva struttura 100
Il flusso di informazioni 100
Incontri 100
Su misura o predefiniti 100
Gradi di sfida e livelli di incontro 100
Più mostri e livelli di incontro 101
Cos'è una sfida? 101
Difficoltà 102
Note sulle difficoltà 102
Mostri più forti 102
Luogo 102
Rendere le cose interessanti 102
Modificare la difficoltà 102
Ricompense e comportamento 103
La fine 104
Collegare le avventure 104
Episodiche o continue 104
Intrecciare più trame 104
Scaletta di fine avventura 104
Assegnare esperienza 104
Tenere un diario 104
Aggiornare i dati dei PG 104
Il dungeon 104
Il dungeon come ambientazione per avventure 105
Tipi di dungeon 105
Dietro le quinte: Perché i dungeon? 106
Caratteristiche dei dungeon 106
Pareti 106
Pavimenti 107
Porte 108
Corridoi 110
Pareti, porte e incantesimi di individuazione 110
Mobili ed elementi principali 112
Mobili ed elementi secondari 112

Ostacoli, pericoli e trappole 112
Cadute 112
Crolli e cedimenti 114
Trappole meccaniche 114
Trappole magiche 115
Dietro le quinte: Trappole 115
Ecologia del dungeon 116
Animali del dungeon 116
Fanghiglie, muffe e funghi nei dungeon 117
Fanghiglia verde 117
Muffe e funghi 117
Mostri erranti 118
Tiri per mostri erranti 118
Mostri incontrati 118
Il tesoro dei mostri erranti 118
Dungeon casuali 119
Livello del dungeon 119
Mappa e chiave di lettura 119
Incontri casuali nei dungeon 120
Determinare un incontro 120
Numero di creature 121
Ruolo 121
Rafforzare gli incontri 121
Un esempio di dungeon 126
Statistiche schematizzate 129
Esempio di gioco 130
Incontri nelle terre selvagge 132
Costruire le tabelle degli incontri nelle terre selvagge 132
Esempio: Le montagne oscure 137
Generazione delle città 137
Ricchezza e popolazione della comunità 137
Potere centrale delle comunità 137
Allineamento del potere centrale 137
Le autorità delle comunità 138
Un centinaio di idee per avventure 138
PNG nella comunità 139
Demografia razziale 140
Capitolo 5: Campagne 141
Organizzare una campagna 141
Il gruppo all'avventura 142
Iniziare la campagna 142
Variante: Mantenimento 142
Far procedere una campagna 142
Contesto 142
Costruire sul passato 143
Altre questioni relative alla campagna 144
Introdurre nuovi giocatori 144
Incoraggiare gli obiettivi dei giocatori 144
Cambiare allineamento 144
Livelli di potere del personaggio 145
Gestire i PNG 146
Tutti gli abitanti del mondo 146
Nemici 146
Dietro le quinte: Sistemi originali per infrangere le regole 146
Amici 147
Incantesimi dei PNG 149
Attitudine dei PNG 149
Arricchire di dettagli i PNG 149
Lista estesa dell'equipaggiamento 150
Capitolo 6: Creazione del mondo 153
Metodologia della creazione 153
Geografia 154
Tipo di clima/terreno 154
Ecologia 154
Dietro le quinte: Quanto è reale la vostra fantasia? 154
Demografia 154
Economia 154
Sistema monetario 154
Tasse e decime 154
Cambiavalute 155
Domanda e offerta 156
Politica 156
Sistemi politici 156
Personaggi di alto livello 157
Problemi legali 157
Classi sociali 157
Guerra e altre calamità 158
Invasioni nel gioco di D&D 158
Altre calamità 159
Religione 159
Il pantheon e l'ambientazione 159
Creare nuove divinità 160
Magia 160
Oggetti magici 160
Superstizione 161
Restrizioni poste sulla magia 161
Costruire un mondo diverso 161
Società/cultura 161
Tecnologia 162
Diversificare la magia 164
Capitolo 7: Ricompense 165
Premi esperienza 165
Premi standard 165
Mostri con GS inferiore a 1 166
Gradi di sfida per i PNG 166
Modificare i livelli di incontro 167
Assegnare i premi in PE ad hoc 167
Variante: Esperienza più lenta o più veloce 167
Modificare i gradi di sfida 167
Variante: Esperienza in forma libera 168
Variante: Premi per la storia 168
Gradi di sfida per incontri senza combattimenti 168
Premi di interpretazione di ruolo 168
Premi per la storia e premi standard 169
Penalità all'esperienza 169
Morte e punti esperienza 169
Tesoro 169
Mostri con tesoro 169
Dietro le quinte: Punti esperienza 169
Costruire un tesoro 170
PNG con tesoro 171
Altri tesori 171
Tipi di tesoro 171
Altre ricompense 172
Capitolo 8 Oggetti magici 173
Gestire gli oggetti magici 174
Come parte di un tesoro 174
Aspetto esteriore 174
Identificare un oggetto 175
Oggetti magici e individuazione del magico 175
Usare oggetti 175
Taglia e oggetti magici 176
Limiti agli oggetti magici indossati 176
Tiri salvezza contro i poteri degli oggetti magici 176
Danneggiare gli oggetti magici 176
Bonus magici 176
Dietro le quinte: Bonus cumulativi 177
Intelligenza 177
Oggetti maledetti 177
Cariche, dosi, cariche e usi multipli 178
Nuovi oggetti magici 178
Descrizione degli oggetti magici 178
Nomi degli oggetti magici .179
Oggetti magici casuali 179
Armature 179
Armi 183
Pozioni 190
Anelli 192
Verghe 195
Pergamene 199
Bastoni 204
Bacchette 206
Oggetti meravigliosi 207
Oggetti intelligenti 228
Oggetti maledetti 231
Dietro le quinte: Come inserire gli oggetti maledetti nel gioco 233
Artefatti 236
Creare oggetti magici 241
Dietro le quinte: Valore degli oggetti magici in monete d'oro 243
Oggetti perfetti 242
Materiali speciali 242
Creare armature 243
Creare armi 244
Creare pozioni 244
Creare anelli 245
Creare pergamene 245
Creare verghe 245
Creare bastoni 246
Creare oggetti meravigliosi 246
Creazione di un oggetto intelligente 246
Aggiungere nuove capacità 246
Appendice: Tabelle di riferimento veloce 247
Indice analitico 254

Tabelle

2-1: Costo in punti dei punteggi di caratteristica....20
2-2: Costo non standard in punti dei punteggi di caratteristica....20
2-3: Sottorazze comuni....21
2-4: Mostri come razze....22
2-5: Punteggi di caratteristica dei PG mostri....23
2-6: Punteggi di intelligenza dei PG mostri....23
2-7: Equivalenza dei punteggi di caratteristiche....24
2-8: Arciere arcano....28
2-9: Assassino....29
2-10: Difensore nanico....31
2-11: Guardia nera....32
2-12: Servitori immondi....33
2-13: Capacità delle guardie nere paladini caduti....33
2-14: Maestro del sapere....35
2-15: Segreti dei maestri del sapere....35
2-16: Ombra danzante....36
2-17: Adepto....37
2-18: Aristocratico....38
2-19: Combattente....38
2-20: Esperto....39
2-21: Popolano....40
2-22: Personaggi apprendisti....40
2-23: Punti ferita fissi per Dado Vita....42
2-24: Equipaggiamento iniziale di PG di livello superiore al 1°....43
2-25: Autorità....45
2-26: Modificatori ad Autorità....45
2-27: Esempi di gregari speciali....45
2-28: Allineamento casuale del PNG....47
2-29: Classe casuale del PNG....47
2-30: Razze o tipi di PNG buoni....48
2-31: Razze o tipi di PNG neutrali....48
2-32: Razze o tipi di PNG malvagi....49
2-33: PNG Barbaro....49
2-34: PNG Bardo....50
2-35: PNG Chierico....51
2-36: PNG Druido....51
2-37: PNG Guerriero....53
2-38: PNG Ladro....53
2-39: PNG Mago....54
2-40: PNG Monaco....54
2-41: PNG Paladino....55
2-42: PNG Ranger....55
2-43: PNG Stregone....56
2-44: Valore dell'equipaggiamento dei PNG....58
3-1: Distanza di individuazione....60
3-2: Difficoltà di individuazione....60
3-3: Portata del fuoco diretto....65
3-4: percorso del fuoco diretto....65
3-5: Deviazione del fuoco diretto....65
3-6: Area colpita dal fuoco indiretto....65
3-7: Deviazione del fuoco indiretto....65
3-8: Danno massiccio basato sulla taglia....67
3-9: Effetti dei danni a zone specifiche....67
3-10: Taglia delle creature e scala sulla griglia....67
3-11: Manovrabilità in volo....69
3-12: Tipi di capacità speciali....71
3-13: CD della prova di ascoltare per individuare creature invisibili....75
3-14: Malattie....76
3-15: Graduatoria della riduzione del danno....81
3-16: Veleni....81
3-17: Effetti del vento....87
3-18: Danni da oggetti cadenti....89
3-19: Tempo atmosferico casuale....89
3-20: Grado di successo variabile....91
3-21: Esempi di Classe Difficoltà....93
3-22: Danno massimo per gli incantesimi arcani....96
3-23: Danno massimo per gli incantesimi divini....96
4-1: Numeri dell'incontro....101
4-2: Difficoltà dell'incontro....102
4-3: Pareti....107
4-4: Porte....108
4-5: Allestimento del dungeon - Mobili ed elementi principali....112
4-6: Allestimento del dungeon - Mobili ed elementi secondari....113
4-7: Incantesimi per trappole magiche....117
4-8: Riassunto dei mostri erranti....118
4-9: Tipi di porte....119
4-10: Contenuti delle stanze....119
4-11: Trappole con GS 1-3....119
4-12: Trappole con GS 4+....120
4-13: Tabella principale degli incontri casuali....120
4-14: Tiro di dado modificato....121
4-15 a 4-34: Incontri nel dungeon, dal 1° al 20° livello....122 - 125
4-35: Draghi generati casualmente....125
4-36: Probabilità di incontri nelle terre selvagge....132
4-37: Modificatori del terreno al Livello di incontro....133
4-38: Elenchi degli incontri nelle terre selvagge....133
4-39: Incontri nelle terre selvagge: Le Montagne Oscure....136
4-40: Generazione casuale di città....137
4-41: Potere centrale....137
4-42: Allineamento del potere centrale....137
4-43: Abitanti di più alto livello (classi PG)....139
4-44: Abitanti di più alto livello (classi PNG)....139
4-45: Modificatore di comunità....140
4-46: Mescolanza razziale delle comunità 140
5-1: Ricchezza del personaggio per livello 145
5-2: Prezzi per servizi dei mercenari....149
5-3: Attitudine iniziale dei PNG....149
5-4: Influenzare l'attitudine dei PNG....149
5-5: Cento tratti distintivi....150
5-6: Beni e servizi aggiunti....151
6-1: Dimensioni delle comunità....155
6-2: Armi asiatiche....161
6-3: Armi rinascimentali....162
6-4: Armi deflagranti rinascimentali....162
6-5: Armi moderne....164
6-6: Armi deflagranti moderne....164
6-7: Armi futuristiche....164
7-1: Premi in punti esperienza (mostro singolo)....166
7-2: Valore del tesoro per incontro....170
7-3: Risultati medi di un tesoro....170
7-4: Tesoro....170
7-5: Gemme....172
7-6: Oggetti d'arte....172
7-7: Oggetti comuni....172
7-8: Arco potente corto composito casuale....172
7-9: Arco potente lungo composito casuale....172
8-1: Bonus magici....177
8-2: Generazione casuale degli oggetti magici....179
8-3: Armature e scudi....180
8-4: Tipo di armature casuale....180
8-5: Tipo di scudo casuale....180
8-6: Capacità speciali delle armature....180
8-7: Capacità speciali degli scudi....180
8-8: Armature specifiche....182
8-9: Scudi specifici....183
8-10: Armi....184
8-11: Determinare il tipo di arma....184
8-12: Armi comuni da mischia....184
8-13: Armi non comuni....184
8-14: Armi a distanza comuni....185
8-15: Capacità speciali delle armi da mischia....185
8-16: Capacità speciali delle armi a distanza....185
8-17: Armi specifiche....188
8-18: Pozioni....191
8-19: Anelli....192
8-20: Verghe....196
8-21: Tipi di pergamene....204
8-22: Numero degli incantesimi su pergamena....204
8-23: Livelli degli incantesimi su pergamena....204
8-24: Pergamene degli incantesimi arcani....199
8-25: Pergamene degli incantesimi divini....201
8-26: Bastoni....204
8-27: Bacchette....206
8-28: Oggetti meravigliosi minori....207
8-29: Oggetti meravigliosi medi....207
8-30: Oggetti meravigliosi maggiori....208
8-31: Intelligenza, Carisma, Saggezza, e capacità degli oggetti....228
8-32: Allineamento degli oggetti....229
8-33: Capacità primarie degli oggetti intelligenti....229
8-34: Poteri straordinari degli oggetti intelligenti....229
8-35: Scopi degli oggetti intelligenti....230
8-36: Poteri dello scopo specifico degli oggetti intelligenti....230
8-37: Ego degli oggetti....230
8-38: Maledizioni comuni degli oggetti maledetti....231
8-39: Oggetti maledetti specifici....233
8-40: Calcolare il valore dell'oggetto magico in monete d'oro....242
8-41: Prezzi base delle pozioni (per classe del mescitore)....244
8-42: Costo base per mescere una pozione (per classe del mescitore)....245
8-43: Prezzi base delle pergamene (per classe dello scriba)....245
8-44: Costo base per scrivere una pergamena (per classe dello scriba)....245
8-45: Prezzi base delle bacchette (per classe del creatore)....245
8-46: Costo base per creare una bacchetta (per classe del creatore)....246

Introduzione

Hai letto il *Manuale del Giocatore*, ne hai metabolizzato il contenuto e sei pronto a raccogliere una sfida che va oltre la semplice gestione di un personaggio. Vuoi diventare Dungeon Master (DM). Oppure, hai diretto talmente tante partite da saperne abbastanza su ciò che stai facendo. In entrambi i casi, questo libro ha in serbo qualche sorpresa e ti svelerà qualche segreto.

Cominciamo allora con l'enigma più grande: il segreto per diventare Dungeon Master (da non rivelare ad anima viva, intesi?). Il segreto è: adesso sei tu che hai il potere! Non significa che hai l'obbligo di "dire a tutti cosa fare". Si tratta piuttosto di decidere come un gruppo di giocatori debba procedere nel gioco, dove e quando ambientare le avventure, decidere cosa può accadere. Tocca infatti al DM stabilire come funzionano le regole e quali adottare e quanto strettamente attenervisi. Si tratta di *questo* genere di compito.

Il DM è parte di un gruppo scelto. Infatti, non tutti hanno la creatività e la dedizione per essere dei Dungeon Master. Farlo può risultare impegnativo, ma non è un lavoro privo di soddisfazioni. Il DM è il fortunato che conduce il gioco tra l'intera cerchia degli amici. Il divertimento vero è nelle sue mani. Nel momento in cui sfoglia il *Manuale dei Mostri*, o quando dà una scorsa alle avventure pubblicate riposte su uno scaffale, sta a lui decidere cosa i giocatori dovranno affrontare in seguito. Può perfino creare un mondo intero, definirne tutti i suoi personaggi e controllarli tutti, non direttamente ma attraverso gli altri giocatori.

È bello fare il Dungeon Master.

Il DM stabilisce il gioco. Un bravo DM sicuramente crea un buon gioco. Dal momento che è lui a controllare il ritmo, il tipo di avventure, gli incontri e i personaggi non giocanti (PNG), l'intero tenore del gioco è nelle sue mani. È divertente, ma è anche una gran responsabilità. Se sei il tipo di persona a cui piace far divertire gli amici, ideare nuove cose, o uscirtene con nuove idee, allora sei il candidato ideale per fare il DM.

Una volta che il gruppo può contare su un DM, tuttavia, non è escluso che si possa fare a turno. Certi DM preferiscono cimentarsi anche in qualità di giocatori, e molti giocatori finiscono per desiderare di misurarsi nei panni del DM.

ORGANIZZAZIONE

La *Guida del Dungeon Master* fornisce le informazioni nell'ordine necessario al DM.

L'arte del Dungeon Master (Capitolo 1): Questo capitolo spiega cosa significa essere un DM e il modo di condurre una sessione di gioco, modificare una regola o collaborare con i giocatori per assicurare a tutti il divertimento. Per coloro che non sono mai stati DM in precedenza si consiglia di leggere questo capitolo per primo. Le informazioni che vi sono contenute non sono da riferire durante una partita, ma è opportuno leggerle e riflettere bene sugli argomenti trattati prima di sedersi per cominciare una partita in qualità di DM.

Personaggi (Capitolo 2): Il capitolo successivo riguarda i personaggi. Riferisce tutto quanto si trova dietro-le-quinte circa i personaggi e che non è possibile reperire nel *Manuale del Giocatore*, incluso come utilizzare i mostri come personaggi, alterare classi e razze, avanzare di livello, le classi speciali dei PNG, e un nuovo concetto chiamato classe di prestigio che i DM con maggior esperienza faranno bene a leggere.

Condurre il gioco (Capitolo 3): Il capitolo successivo si occupa di ogni aspetto del condurre l'azione durante una sessione di gioco, dal combattimento all'uso delle abilità. Se ne consiglia la lettura per saperne di più sulle varianti alle regole di combattimento, sui poteri dei mostri riportati nel *Manuale dei Mostri*, sulle regole per i pericoli ambientali (quali fuoco, freddo e inondazioni), e su come determinare le Classi Difficoltà (CD). Nel corso della partita si fa sempre riferimento a questo capitolo.

Avventure (Capitolo 4): Questo capitolo avvia il DM sul sentiero della creazione di avventure trattando dell'arte di ideare le avventure. Parla degli incontri e di come costruirli su misura per i propri giocatori. Tratta inoltre in maniera approfondita dei dungeon e degli incontri all'interno di essi, fornisce un esempio di partita e abbraccia sia le avventure nelle zone più selvagge, sia quelle in città. Durante una sessione di gioco si deve consultare questo capitolo tutte le volte in cui occorrono informazioni sulle trappole, sulla forza delle porte, o su come dar vita ad un incontro casuale in un dungeon, in una terra selvaggia o all'interno di una città.

Campagne (Capitolo 5): Il successivo passo logico nel fare il DM consiste nella campagna. Si trovano qui consigli su come iniziarne una, su come collegare le avventure e su altri importanti aspetti quali i PNG. È utile leggere questo capitolo prima di iniziare a giocare, ma le informazioni riguardanti i PNG forniscono anche un pratico riferimento durante lo svolgimento del gioco.

Creazione del mondo (Capitolo 6): Questo capitolo fa un passo indietro per volgersi alla gioia della creazione del mondo. Porta alla riflessione sulla geografia, la politica, la magia e molto altro ancora: tutti aspetti da non sottovalutare quando si crea un mondo intero.

Ricompense (Capitolo 7): Quando i personaggi portano a termine la loro avventura o completano una missione, è il momento di ricompensare i giocatori (per aver giocato bene) e i loro personaggi (per essere diventati più ricchi e potenti). In questo capitolo ci si occupa di punti esperienza e tesori. Le tabelle quivi contenute sono utili sia prima di una partita (per generare tesori casuali), sia dopo (per calcolare i punti esperienza).

Oggetti magici (Capitolo 8): Questo capitolo tratta esaurientemente l'argomento degli oggetti magici. Include le regole per crearli e identificarli e descrive gli oggetti maledetti e gli artefatti, ma il grosso del capitolo è costituito da un elenco di oggetti magici da utilizzare durante il gioco. Il riferimento a questo capitolo risulta praticamente costante non appena il gioco ha preso il via; in teoria con la stessa frequenza con cui si ricorre al *Manuale del Giocatore*.

LINEE GUIDA GENERALI

Le informazioni di questa sezione sono presentate anche a pagina 282 del *Manuale del Giocatore*, ma sono talmente importanti che vale la pena ribadirle qui. Nel gioco ricorrono sempre le regole concernenti la maniera di approssimare le divisioni e di applicare i moltiplicatori ai danni ed è di vitale importanza usare tali regole correttamente.

ARROTONDARE FRAZIONI

In generale, quando si incontra una frazione, bisogna approssimare per difetto, anche se la frazione è metà o maggiore. Ad esempio, se una *palla di fuoco* infligge al personaggio 17 danni, ma il personaggio effettua con successo il suo tiro salvezza e subisce solo metà dei danni, allora subisce 8 danni.

Eccezione: Certi tiri di dado, come i danni e i punti ferita, hanno un minimo di 1.

MOLTIPLICARE

Talvolta una regola speciale obbliga il giocatore a moltiplicare un numero o un tiro di dado. Se si applica un moltiplicatore singolo, si moltiplica il numero normalmente. Quando invece si applicano due o più moltiplicatori, si combinano in un moltiplicatore singolo, con ogni multiplo extra che somma 1 in meno del suo valore al primo multiplo. Quindi, un doppio (x2) e un doppio (x2) applicati allo stesso numero risultano in un triplo (x3, poiché 1+2=3).

Per esempio, Tordek, un nano guerriero di alto livello, infligge 1d8+6 danni con un martello da guerra. Con un colpo critico un martello da guerra infligge danni triplicati, che diventa 3d8+18 danni per Tordek. Un *martello da guerra nanico da lancio* infligge danni raddoppiati (2d8+12 per Tordek) quando viene lanciato. Se Tordek mette a segno un colpo critico mentre lancia il *martello da guerra nanico da lancio*, il suo giocatore tira danni quadruplicati (4d8+24) poiché 3+1=4.

Un altro modo di pensarlo è di convertire i multipli in addizioni. Il colpo critico di Tordek aumenta i suoi danni di 2d8+12, e il doppio del *martello da guerra nanico da lancio* aumenta i suoi danni di 1d8+6, quindi entrambi insieme aumentano i suoi danni di 3d8+18 per un totale complessivo di 4d8+24.

NOTA FINALE

Il DM ha nelle proprie mani il potere di creare mondi, controllare divinità e draghi e guidare intere nazioni. È l'arbitro del gioco, delle regole, dell'ambientazione e, in definitiva, del divertimento. Si tratta di un potere notevole. Va quindi usato saggiamente. Questo libro spiega come.



Illus. di A. Swekel

Fare il Dungeon Master significa scrivere, pianificare, agire, riferire, arbitrare e semplificare. Quando si fa il Dungeon Master, si diventa il centro focale del gioco. Se il gioco è divertente, il DM ne avrà il merito. Se è un fallimento, ne avrà la colpa. Ma non bisogna preoccuparsi: giocare una partita a D&D non è così difficile come può sembrare a prima vista. (Però non lo si deve dire ai giocatori!).

Elencati di seguito si trovano i diversi doveri del DM. Alcuni saranno più apprezzati di altri. Come per qualsiasi passatempo, bisogna concentrare la propria attenzione su quelli che si preferiscono, senza dimenticare che anche tutti gli altri doveri sono importanti.

FORNIRE LE AVVENTURE

Il compito principale del DM nel gioco è quello di creare e presentare delle avventure in cui gli altri giocatori possano dare vita ai loro personaggi. Per far ciò, occorre impiegare parte del proprio tempo (a volte una grande parte del proprio tempo) fuori dal gioco, nella preparazione.

Ciò vale sia per le avventure ideate da ciascun DM, che quando si usano avventure già preparate che sono state acquistate.

CREARE LE AVVENTURE

Creare delle avventure richiede un bel po' di tempo. Molti DM si accorgono di trascorrere più tempo a prepararsi per il gioco che non al tavolo a giocarlo. Sempre gli stessi DM considerano solitamente il momento della creazione come la parte più divertente nonché quella che riserva le maggiori soddisfazioni dell'essere Dungeon Master. Creare personaggi interessanti, ambientazioni, intrecci e sfide da presentare al gruppo dei propri amici può rivelarsi un grande sfogo creativo.

La creazione di avventure interessanti è talmente importante che gli si è dedicato un intero capitolo in questo libro, il Capitolo 4: "Avventure".

UTILIZZARE AVVENTURE ACQUISTATE

Se non si vuole trascorrere il proprio tempo a lavorare su uno scenario tutto personale, o se si vuole semplicemente l'occasione di provare qualcosa di diverso, sono in vendita molte avventure pubblicate (spesso chiamate "moduli"). In un'avventura pubblicata troverete uno scenario pregenerato con tutte le mappe, i PNG, i mostri e i tesori che occorrono, e la trama di un'avventura progettata in modo da sfruttarne la maggior parte. Alle volte, quando si usa l'avventura concepita da qualcun altro, ci si accorge che presenta delle sfide a cui non si sarebbe mai pensato da soli.

Si tenga presente, comunque, che il DM è l'unico ad avere in mano le redini dell'avventura. Perciò se c'è qualcosa che desidera cambiare, lo può fare. In effetti, accade spesso di aver bisogno di effettuare dei minimi cambiamenti perché l'avventura si adatti alla campagna ormai avviata e per condurre i giocatori all'azione. Può rivelarsi molto divertente sostituire il nemico di un'avventura con uno di cui i giocatori hanno già sentito parlare in una precedente campagna, oppure cambiare il background di un'avventura con espedienti tali che l'inventore del modulo possibilmente non avrebbe mai immaginato.

INSEGNARE IL GIOCO

Capita a volte di avere la responsabilità di insegnare ai nuovi arrivati come giocare. Non si deve considerare la cosa come una seccatura, ma al contrario come una meravigliosa opportunità. Insegnare ad altre persone come giocare, intanto procura nuovi giocatori, poi permette di avviarli sul sentiero che li porterà a diventare giocatori di ruolo di altissimo livello. È più facile imparare a giocare da qualcuno che conosce già il gioco. Quanti possono contare su un bravo insegnante che gioca delle partite divertenti, più facilmente si appassionano a giocare fino a tardi.

Una simile opportunità va sfruttata per incoraggiare i nuovi arrivati a diventare il tipo di

giocatori con cui sia desiderabile fare delle partite.

Qui di seguito si trovano alcuni suggerimenti sull'insegnamento del gioco:

- Leggi il *Manuale del Giocatore* e impara le regole relative alla creazione del personaggio così da poter aiutare i nuovi giocatori nella creazione dei personaggi. Fatti dire da ciascuno che tipo di personaggio vorrebbe usare e poi mostra loro come creare quel tale eroe attraverso le regole di D&D. Se non sanno quale personaggio scegliere, mostra i vari tipi di personaggi giocanti (PG), descrivili brevemente, e lascia che ognuno decida quale lo attrae maggiormente.
- Una volta che i PG sono stati creati, non è necessario insegnare ai giocatori tutte le regole in anticipo. Tutto ciò di cui hanno davvero bisogno sono le basi che gli consentano di capire i loro personaggi (come funzionano gli incantesimi, cosa significa CA, come usare le abilità ecc.), poiché possono comunque attingere alla maggior parte di queste informazioni procedendo nel gioco.
- Fin tanto che c'è un DM che conosce le regole, il gioco può procedere e i giocatori devono preoccuparsi solamente dei loro personaggi e di come reagire a quello che nel gioco accade loro. Egli si assicura che i giocatori esprimano sempre quello che vorrebbero che i loro personaggi facessero, e li aiuta a tradurlo in termini di gioco. Insegna loro come funzionano le regole quando ce n'è bisogno, sulla base del caso per caso. Per esempio, se un giocatore vuole che il suo mago lanci un incantesimo, oppure che il suo guerriero compia un attacco, cerca di esprimere cosa il suo personaggio si sforza di fare e il DM gli dice quale dado lanciare, quale modificatore o modificatori applicare, e cosa avviene come risultato. Dopo un paio di volte, il giocatore sa cosa fare senza aver più bisogno di chiederlo.

FORNIRE IL MONDO

Il Dungeon Master è il creatore del mondo della sua campagna. Anche se usa l'ambientazione standard della campagna di D&D o un'altra ambientazione pubblicata per il gioco di D&D, si tratta sempre del suo mondo.

L'ambientazione è qualcosa di più di un semplice scenario per le avventure, sebbene sia pure quello. Nel mondo della finzione l'ambientazione è tutto, al di là dei PG e dell'intreccio dell'avventura. Un mondo ben concepito e ben giocato sembra girare in maniera naturale intorno ai PG, cosicché essi si sentono parte di quel qualcosa, invece di sentirsene estranei. Per quanto i PG siano potenti e importanti, devono apparire come gli abitanti di un mondo di fantasia che in ultimo è ben più grande di loro.

La coerenza è la chiave di un mondo fittizio credibile. Quando tornano in città per le provviste, i PG devono incontrare alcuni degli stessi PNG che hanno visto prima. Presto impareranno il nome dell'oste, e anche quest'ultimo si ricorderà di loro. Una volta raggiunto un tale livello di coerenza, è comunque consigliato introdurre delle variazioni occasionali. Se i PG fanno ritorno alla scuderia per acquistare degli altri cavalli, si potrebbe far loro scoprire che l'uomo che dirigeva il posto è ritornato a casa nella grande città oltre le colline, e che adesso è suo nipote a portare avanti l'attività di famiglia. Questo tipo di cambiamento (del tipo cioè che non ha nulla a che vedere con i PG, ma che contemporaneamente venga notato) fa sentire i giocatori come se si avventurassero in un mondo vivo, reale quanto loro, e non soltanto un piatto scenario che esiste esclusivamente perché essi si intrufolino nei suoi dungeon.

DETERMINARE LO STILE DI GIOCO

Il DM fornisce il mondo e l'avventura. I giocatori collaborano con il DM per dar vita al gioco come ad un insieme unico. In ogni caso è il DM che ha la responsabilità di guidare il modo in cui il gioco viene giocato. Il miglior sistema per farlo è che il DM comprenda non solo ciò che vogliono i giocatori ma anche quello che egli stesso vuole. Esistono molti stili di gioco, solo alcuni sono di seguito esposti dettagliatamente come esempi.

PORTE SFONDATE A CALCI

I PG sfondano a calci la porta del dungeon, combattono i mostri e si impossessano del tesoro. Questo stile di gioco è chiaro, divertente, avvincente e orientato all'azione. Viene dedicato pochissimo tempo all'approfondimento psicologico dei personaggi giocanti, agli incontri senza combattimento, alla discussione di situazioni che non riguardano ciò che accade nel dungeon.

In un gioco simile, Il DM deve permettere che i PG affrontino mostri e avversari chiaramente malvagi e incontrino PNG chiaramente buoni disposti ad aiutare (di quando in quando). Non bisogna aspettarsi che i PG si preoccupino di cosa fare dei prigionieri o se sia giusto o sbagliato invadere e distruggere la tana del bugbear. Non bisogna nemmeno preoccuparsi del denaro o del tempo trascorso in città. Il DM deve fare tutto il necessario perché i PG tornino all'azione il prima possibile. La motivazione dei personaggi non necessita di uno sviluppo maggiore del desiderio di uccidere mostri e conquistare tesori.

L'equilibrio tra le regole è importantissimo in questo stile di gioco. Personaggi con un'abilità nel combattimento superiore a quella dei compagni portano a situazioni non leali in cui i giocatori di personaggi superdotati possono affrontare la parte più ingente delle sfide e perciò divertirsi di più. Se si utilizza questo stile, bisogna fare molta attenzione a scegliere le regole e ponderare bene prima di decidere quali modifiche e aggiunte apportarvi.

APPROFONDIMENTO DELLA NARRAZIONE

La Città Libera di Greyhawk è minacciata da sommosse politiche. I PG devono convincere i membri del consiglio in carica a risolvere le loro controversie, ma possono farlo solo quando questi hanno raggiunto un accordo, considerati i loro diversi punti di vista e obiettivi. Questo stile di gioco è intenso, complesso e impegnativo. L'attenzione si sposta dal combattimento al dialogo, sviluppando approfonditamente i personaggi e la loro interazione. Può trascorrere un'intera sessione di gioco senza che un solo dado venga lanciato.

Con un simile stile di gioco, i PNG dovrebbero essere altrettanto complessi e descritti minuziosamente quanto i PG, per quanto l'attenzione debba comunque concentrarsi sulla motivazione e sulla personalità, e non sulle statistiche di gioco. C'è da aspettarsi delle lunghe digressioni a proposito di ciò che ciascun giocatore vuole che il proprio personaggio faccia e perché. Andare in un negozio a rifornirsi di razioni, armi e corde può rivelarsi altrettanto importante che combattere con gli orchi (e non bisogna aspettarsi che i PG si mettano a combattere gli orchi senza una valida ragione). A volte capita che un personaggio agisca contro il parere del suo giocatore, perché "è così che farebbe il *personaggio*". Le avventure hanno a che fare principalmente con negoziati, manovre politiche e interazione tra i personaggi. I giocatori discutono della "storia" che collettivamente stanno creando.

In questo modo le regole diventano meno importanti. Dal momento che non ci si concentra sul combattimento, i meccanismi di gioco danno la precedenza allo sviluppo dei personaggi. Anche le abilità hanno più importanza dei bonus di combattimento, e persino i valori effettivi spesso non significano molto. Il DM può prendersi la libertà di modificare alcune regole per andare incontro ai bisogni dei giocatori e non deve preoccuparsi di semplificare il sistema di combattimento così che non sottragga tempo alla narrazione.

UNA VIA DI MEZZO

Molte campagne trovano la loro collocazione tra questi due estremi. C'è molta azione ma non mancano una storia ben definita e l'interazione tra i personaggi. I giocatori svilupperanno i loro personaggi, ma saranno ugualmente ansiosi di gettarsi nella mischia del combattimento. Si consiglia al DM di fornire una gradevole mescolanza di occasioni di combattimento e di gioco di interpretazione di ruolo. Persino in un dungeon si possono presentare PNG che non sono lì per essere combattuti, quanto piuttosto per fornire informazioni e occasioni di dialogo.

ALTRE CONSIDERAZIONI SULLO STILE

Il DM dovrebbe tenere presente anche un altro paio di considerazioni legate allo stile.

Serio contro faceto: Se, ad esempio, il DM prende le cose sul serio, altrettanto faranno i giocatori. Scherzi e osservazioni stupide possono rendere il gioco divertente, ma possono anche sminuire

l'azione. Se il DM si lascia andare a commenti buffi durante il gioco, deve aspettarsi che anche i giocatori facciano lo stesso.

Allo stesso modo, quando si scrivono avventure piuttosto allegre, bisogna creare dei PNG leggermente sciocchi, oppure introdurre nel gioco situazioni imbarazzanti o comiche. Se il re del paese è un cane parlante che si chiama Muffy o se i PG devono trovare una *braciola di evocazione elementale* invece di un *braciere di evocazione elementale*, il DM non deve aspettarsi che qualcuno prenda la cosa seriamente.

Soprattutto si raccomanda di giocare senza alterazioni. Non vanno inserite intenzionalmente battute nel gioco. Intorno al tavolo ci saranno già sufficienti motteggiamenti per mantenere la partita divertente. L'azione nel gioco dovrebbe restare piuttosto seria (per quanto saltuari momenti di scherzo vadano bene).

Convenzioni sulla scelta dei nomi: A seconda di quanto serio o comico sia il gioco, i nomi dei personaggi del gruppo dovrebbero essere in accordo con lo stile. Sebbene qualsiasi nome vada bene per un personaggio, un gruppo che annoveri tra i suoi personaggi tanto Bob il Guerriero, quanto Aldrorius Ammazzacorvo del Cardo e Bassottino manca della coerenza necessaria ad essere credibile.

Molteplici personaggi: Deve essere il DM a decidere se ciascun giocatore debba limitarsi ad un solo personaggio o possa anche averne diversi, e se gli sia concesso di farli agire contemporaneamente oppure no. In generale, è meglio mantenere un personaggio per ogni giocatore. Tuttavia, quando i giocatori sono pochi, si potrebbe consentire loro di gestire più di un personaggio al solo scopo di permettere al gruppo di raggiungere un numero di almeno quattro personaggi.

ARBITRARE IL GIOCO

Quando tutti si riuniscono intorno al tavolo per giocare la partita, il DM mantiene le redini del gioco. Questo non vuol dire che può andare a dire agli altri quello che devono fare al di là dei limiti del gioco, piuttosto significa che egli è l'arbitro decisivo per le regole del gioco. I bravi giocatori riconoscono sempre che spetta a lui l'ultima parola sui meccanismi del gioco, persino quando apporta delle modifiche alle regole del manuale. I bravi DM sanno come cambiare o invertire una regola esistente fornendo una buona giustificazione logica cosicché i giocatori non abbiano da lamentarsi (l'argomento sarà approfondito in seguito).

Per condurre a buon fine una tale responsabilità, occorre conoscere le regole. Non si pretende che il DM memorizzi l'intero manuale delle regole, ma dovrebbe avere le idee chiare sul suo contenuto, così da sapere dove andare a rintracciare la regola appropriata quando serve. Spesso si presentano situazioni non contemplate dalle regole. In casi simili, deve essere il DM a fornire una traccia su come risolvere la questione. Se ci si imbatte in un caso che non sembra avere nessuna regola che lo riguardi, è consigliabile considerare quanto segue:

- Fare riferimento a qualsiasi situazione analoga contemplata dalle regole. Cercare di estrapolare quanto vi si trova rappresentato e di applicarlo alla circostanza contingente.
- Se si è costretti ad inventare qualcosa, è necessario poi attenervisi per il resto della campagna (viene chiamata "regola personalizzata"). È la coerenza ad appagare i giocatori e a dar loro la sensazione di avventurarsi in un universo stabile e prevedibile, piuttosto che in un posto insensato e governato dal caso, soggetto solo ai capricci del DM.
- Quando si hanno dei dubbi, ricordare semplicemente questa pratica regola: condizioni favorevoli aggiungono un +2 a qualsiasi lancio di d20, mentre condizioni sfavorevoli penalizzano il lancio di -2. Si rimane spesso sorpresi nel constatare quanto spesso questa "regola segreta del DM" permetta di risolvere i problemi.

Qualora ci si imbatta in un'apparente contraddizione delle regole, è necessario considerare i seguenti fattori:

- Una regola del *Manuale del Giocatore*, del *Manuale dei Mostri* o della *Guida del* DUNGEON MASTER ha la precedenza su qualsiasi altra regola contenuta in qualsiasi altra pubblicazione di D&D. Questi tre libri rappresentano il fulcro dei regolamenti. Formano la base di tutto il gioco.
- Una regola letta in un manuale prevale su una trovata in un'avventura pubblicata, a meno che la regola presentata in quest'ultima non si riferisca a qualcosa di specifico e limitato all'avventura stessa.
- Scegliere la regola di maggior gradimento, quindi attenervisi per il resto della campagna. La coerenza è l'aspetto fondamentale nella gestione del regolamento.

MANTENERE IL GIOCO SEMPRE STIMOLANTE

Tutti i giocatori sono responsabili del contributo al gioco, ma l'onere di renderlo costantemente stimolante, di tenere desto l'interesse dei giocatori, di mantenere le cose divertenti, ricade in ultimo sul DM. Occorre tenere presente che mantenere viva l'azione è sempre più importante che spulciare un libro di regole per scovare i dettagli precisi riguardanti una determinata questione, oppure occupare il tempo in estenuanti dibattiti circa le decisioni sulle regole.

Persino una partita ben giocata a volte può impantanarsi. Forse perché è da un pezzo che i giocatori stanno giocando quella partita e cominciano a stancarsi della solita minestra. Una sessione di gioco può anche appiattirsi senza un motivo apparente. A volte la cosa non si può risolvere, dopotutto anche il DM è umano. A conti fatti, si vedrà che in certi casi è meglio annullare o tagliare corto una sessione di gioco, invece di ritrovarsi per le mani un'esperienza poco avvincente con il rischio di intralciare l'intera campagna.

Esistono tuttavia degli accorgimenti per rendere memorabile una sessione di gioco altrimenti "normale" oppure per insaporirne una insipida! Per esempio, con alcune semplici trovate è possibile accendere scintille di entusiasmo in una partita. Il DM potrebbe preparare delle finte pergamene utilizzando della carta normale "invecchiata", che può ottenere bagnandola leggermente con del caffè o del tè e poi lasciandola asciugare fin quando non diventa di un giallo screziato. Poi può sgualcirla con varie pieghe o piccoli strappi, così quando i PG trovano una mappa o un messaggio,



Lo stile di gioco "Porte sfondate a calci"

Illus. di S. Fischer

egli può "concretamente" porgerlo ai giocatori. Vecchie monete, tarocchi, un libro scompaginato scritto in una lingua sconosciuta e roba simile, sono tutti preziosi contributi che consentono ai giocatori di immedesimarsi nello spirito del gioco.

Altro tipo di aiuto visivo sono poi le illustrazioni. In tutti i manuali di D&D si trovano splendidi disegni fantasy. Bisogna esaminare attentamente questi manuali, o scovare la copertina di un libro o una qualche altra fonte artistica per avere a disposizione un'immagine che ben si adatti a qualcosa che i PG incontrano. Poi, proprio quando il fatidico incontro sta per avvenire, si estrae l'immagine dicendo: "Questo è ciò che vedete". Anche se l'immaginazione dei giocatori è fertile, a volte vedere la parvenza di qualcosa che incontrano durante il gioco (un personaggio, un mostro, un luogo) rende l'esperienza ancora più reale ed eccitante. A volte le illustrazioni si nascondono nei posti più impensati. I cataloghi di gioielli sono un'ottima fonte a cui attingere per tesori e oggetti magici, e qualche volta un libro di storia o un'enciclopedia illustrata sono altrettanto validi se non migliori di un libro fantasy.

Naturalmente non è sempre possibile avere una prova o una raffigurazione di un qualche mostro, di PNG, o dei luoghi che sono stati creati. Ci si può allora rivolgere alla migliore amica del DM: l'avvincente descrizione evocativa. È sufficiente insaporire le descrizioni su quanto i personaggi vedono, usando aggettivi e verbi particolarmente suggestivi. Non bisogna dimenticare che il DM, e il DM soltanto, è gli occhi e le orecchie dei giocatori. "Una stanza buia e umida, le cui pareti di pietra sono qua e là screziate dal muschio che cresce tra le fenditure" suona molto più eccitante di "Una camera di 3 metri per 3". Durante tutta la partita il DM deve continuare a chiedersi: cosa vedono *esattamente* i giocatori? Sentono qualcosa? Percepiscono qualche odore particolare? Uno sgradevole tanfo che si diffonde nell'aria? Sentono un vento freddo sulla loro pelle? Hanno i capelli arruffati per il caldo, o per le folate di vento umido?

Nessun giocatore potrà mai dimenticare la tensione di una battaglia combattuta su di un ponte che si sgretola in mezzo all'uragano. Il miglior modo di tenere desta l'attenzione dei giocatori è attraverso azioni avvincenti. Certo non tutti gli incontri devono necessariamente essere a rischio della vita oppure da scuotere le fondamenta della terra, ma si deve sempre pensare a come sarebbero rappresentati in un film d'azione o in un libro d'avventura. Cattivi che lanciano anatemi mentre combattono e mostri che ringhiano minacciosi. Se una battaglia contro gli gnoll è già di per sé eccitante, bisogna immaginare quanto più lo sarà se combattuta su di una sporgenza che si affaccia su una voragine di lava.

Spesso si tratta di una considerazione secondaria, ma alcuni DM si divertono a creare la giusta atmosfera durante le loro sessioni di gioco. E spesso la musica rappresenta un buon metodo per riuscirci. È un po' come avere una colonna sonora per la partita. Non sorprende quindi che quanti si divertono ad usare la musica nelle loro partite, usano spesso colonne sonore di film d'avventura, ma anche la musica classica, da camera o d'altro genere serve benissimo allo scopo. Occorre tenere presente, però, che per molti la musica è fonte di distrazione. Il DM deve essere sempre recettivo su ciò che piace ai suoi giocatori: un'atmosfera in cui i giocatori non riescono a sentire, sono distratti o non si divertono, non è mai una buona atmosfera. Altri mezzi a disposizione del DM per ricreare una certa atmosfera sono le miniature colorate, i diorami, un'illuminazione posizionata adeguatamente e persino gli effetti sonori (se la porta della stanza in cui ci si trova cigola, si potrebbe usare tale effetto quando i PG aprono una porta del dungeon).

Altro elemento usato da molti DM, e apprezzato da molti giocatori, è quello di utilizzare voci diverse a seconda dei diversi personaggi interpretati dal DM. Esercitarsi in più accenti o modi di parlare diversi e assegnarli ai vari PNG può risultare incredibilmente utile perché tali personaggi si distinguano nella mente dei giocatori.

Di tanto in tanto, provare a mimare le azioni può completare una partita che altrimenti esisterebbe solo nella propria fantasia. Se un PNG è gobbo e cammina tutto incurvato, il DM si alza in piedi e mostra ai giocatori esattamente quello che ha in mente. Quando il soffitto comincia a crollare sulla testa dei PG, deve essere il DM il primo a dare colpi sul tavolo simulando la caduta di rocce. Se qualcuno stende la mano per offrire qualcosa ad un PG, il DM può mimarne l'azione; quasi sempre il giocatore (presumendo che il suo personaggio prenda quanto gli viene offerto) seguirà istintivamente l'esempio e allungherà la mano, interpretando il suo personaggio mentre afferra qualunque cosa gli si stia porgendo. Si potrebbe persino far sedere un giocatore, il cui personaggio è invisibile, sotto il tavolo, così da ricordare a tutti che non possono vederlo, ma solo sentirne la voce scaturire dal nulla. Non bisogna dimenticare, tuttavia, che questo tipo di attività può facilmente sfuggire di mano. Per questo motivo non si devono mai e poi mai mimare i combattimenti, altrimenti qualcuno potrebbe ritrovarsi con un occhio nero!

Per finire, di quando in quando bisogna stupire i propri giocatori. Il PNG che essi ritenevano un cattivo si rivela essere un unicorno capace di mutare forma e armato solo delle migliori intenzioni. La traccia che credevano li avrebbe condotti fino alla stanza del tesoro risulta invece essere uno specchietto per le allodole (vedi pagina 13 per comprendere come le sorprese possano superare la metafisica del gioco). Se i PG si trovano nella stanza di un dungeon e un gigante di fuoco è sul punto di irrompere all'interno per attaccare, il DM deve descrivere la stanza utilizzando un tono basso o addirittura parlare sottovoce. Poi, improvvisamente, deve alzare la voce e scattare in piedi quando il gigante entra. Questo catturerà indubbiamente l'attenzione dei giocatori.

MANTENERE L'EQUILIBRIO DEL GIOCO

Molti parlano dell'equilibrio del gioco, riferendosi a quelle regole che trovano di loro gradimento come a regole "equilibrate", e a quelle che non sembrano appropriate come a regole "destabilizzanti". Ma cosa significa veramente? La funzione dell'equilibrio del gioco è quella di assicurare che la maggior parte delle scelte dei giocatori siano il più possibile eque. Una partita equilibrata è una partita in cui non c'è un personaggio che prevarica sugli altri a causa di una scelta fatta (razza, classe, abilità, talento, incantesimo, oggetto magico ecc.). Si nota anche dal fatto che i personaggi non sono troppo potenti rispetto alle minacce che devono affrontare, e neppure sono, d'altra parte, privi di ogni speranza di sconfiggere gli avversari.

L'equilibrio del gioco dipende da due fattori:

Una buona gestione da parte del DM: Un DM che osservi attentamente tutti i momenti della partita di modo che nulla sfugga al suo controllo aiuta a mantenerne l'equilibrio. PG e PNG, vittorie e sconfitte, ricompense e punizioni, tesori ritrovati e tesori dilapidati sono tutti aspetti che vanno controllati se si vuole mantenere l'equilibrio. Nessun personaggio deve mai diventare molto più potente di un altro. Se ciò accadesse, gli altri dovrebbero poter avere l'opportunità di mettersi facilmente al suo livello. Il gruppo di PG poi non dovrebbe mai diventare tanto forte da poter affrontare tutte le sfide come se fossero una passeggiata. Né dovrebbe essere costantemente sopraffatto da quel che deve affrontare. Non è divertente perdere sempre, e vincere sempre diventa ben presto noioso (questi due tipi di gioco sono noti rispettivamente come "dungeon assassini" e "soldi facili"). Quando si verifica un momento di squilibrio, è più semplice delimitarlo modificando gli scontri che i PG devono affrontare piuttosto che qualcosa relativo ai loro poteri o al loro equipaggiamento. A nessuno piace ottenere qualcosa (una nuova spada magica, ad esempio), solo per vedersela poi portare via di nuovo perché troppo destabilizzante.

La fiducia tra giocatore e DM: I giocatori dovrebbero avere fiducia nel DM. La fiducia si guadagna nel tempo facendo un uso coerente delle regole, non prendendo le parti di nessuno (vale a dire che non si favorisce un giocatore a spese di un altro) e mettendo subito in chiaro che non si è vendicativi nei confronti di un giocatore o di un PG. Se i giocatori hanno fiducia nel DM (e tramite lui nel sistema di gioco) capiscono che tutto quel che entra a far parte del gioco è stato accuratamente considerato. Se il DM sta arbitrando una certa situazione, i giocatori dovrebbero considerare corretto il suo giudizio e non contestarlo oppure chiedergli di riconsiderarlo. In tal modo possono concentrarsi sulla gestione dei loro personaggi, facendo funzionare bene il gioco e divertendosi, sicuri che sarà lui ad occuparsi di questioni come la lealtà e il realismo. Inoltre saranno sicuri che farà del suo meglio per assicurarsi che siano in grado di amare i loro personaggi, che abbiano le carte in regola per riuscire a concludere una missione e per divertirsi giocando. Raggiungendo un tale livello di fiducia, il DM è molto più libero di aggiungere o

cambiare qualcosa nel gioco senza doversi preoccupare delle eventuali proteste e verifiche dei giocatori sulle sue decisioni.

GESTIRE PG DESTABILIZZANTI

Ciononostante, a volte capita l'impensabile. I personaggi riescono a sconfiggere un nemico, eludendo quello che il nemico (come pure il DM) riteneva essere un piano di fuga infallibile, guadagnando così una *spada vorpal* che non si aveva la minima intenzione di far finire in mano loro. Personaggi a cui è stato affidato il compito di consegnare un artefatto al suo legittimo proprietario decidono invece semplicemente di tenerselo. Oppure, cosa ancora più probabile, la combinazione di certe nuove acquisizioni con un oggetto, un incantesimo o un potere che il giocatore possedeva già, si rivela destabilizzante in un modo che non era stato previsto.



Quando si commette un errore e il personaggio di un giocatore finisce per essere troppo potente, non tutto è perduto. Infatti, non è poi così difficile aumentare semplicemente le sfide che dovrà affrontare così da non dargli neanche il tempo di respirare durante i vari incontri. Tuttavia questo tipo di soluzione al problema può dimostrarsi insoddisfacente e avere come risultato che gli incontri si facciano troppo difficili per gli altri giocatori. Allo stesso tempo, come si è già osservato, non è mai divertente perdere certi aspetti di un personaggio (un nuovo incantesimo, un nuovo oggetto magico, un nuovo potere) che si rivelano elementi destabilizzanti. Dal punto di vista del giocatore, non è certo sua la colpa.



In questo caso ci sono due opzioni:

Risolvere il problema in gioco: "In gioco" è il termine per descrivere qualcosa che accade nella storia creata giocando la partita. Supponiamo, ad esempio, che un PG diventi destabilizzante usando un incantesimo *desiderio* che gli consente di lanciare tutti gli incantesimi che ha preparato non una ma due volte (ciò non dovrebbe mai accadere con un incantesimo *desiderio*, ma si sa che anche i DM sbagliano). Una soluzione in gioco potrebbe essere quella di un chierico nemico che usa un incantesimo *miracolo* per privare il personaggio della nuova capacità. Qualsiasi cosa il DM decida di fare, non deve comunque lasciar trasparire che si tratta solo di un espediente per riequilibrare il gioco. Il DM deve far sì che sembri, al contrario, semplicemente parte integrante dell'avventura (se così non è, i giocatori, indignati, salteranno su tutte le furie).





Risolvere il problema fuori dal gioco: "Fuori dal gioco" indica qualcosa che si attua nel mondo reale ma ha un impatto sul gioco stesso. Una soluzione fuori dal gioco al problema descritto nel precedente paragrafo potrebbe essere quella di chiamare in disparte il giocatore tra una sessione e l'altra e spiegargli che il gioco non è più equilibrato a causa del suo personaggio. La situazione deve cambiare o si rischia di mandare all'aria la partita. Una persona ragionevole capirà che è più importante continuare la partita, e collaborerà con il DM, sia in gioco (magari regalando un oggetto magico troppo potente a un appropriato PNG guardiano) sia fuori dal gioco (magari cancellando quel potere destabilizzante dalla sua scheda del personaggio e facendo semplicemente finta di non averlo mai avuto). Attenzione però, non tutti i giocatori sono ragionevoli. Molti detestano il fatto che il DM si sia intromesso fino a questo punto e si irritano per dover rinunciare a una grande capacità o a un oggetto magico che il loro personaggio aveva "guadagnato". Anche se non gli dicono apertamente di togliersi dalla testa, non gli perdoneranno mai per la perdita subita. Quel che è peggio, dopo uno spiacevole incidente del genere, se si cerca di riequilibrare la partita con una soluzione in gioco, questa sembrerà scontata e premeditata. Nessuno ha mai detto che fare il DM fosse una cosa semplice.

MODIFICARE LE REGOLE

Al di là del semplice arbitraggio, qualche volta capita di voler cambiare le cose. Non c'è niente di male. Tuttavia, cambiare le carte in tavola rappresenta una sfida per un DM alle prime armi.

ALTERARE IL MODO IN CUI FUNZIONANO LE COSE

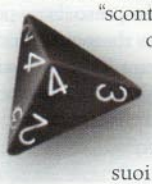
Ogni regola del *Manuale del Giocatore* ha una sua ragione d'essere. Questo non vuol dire che il DM non possa cambiare le regole all'interno della sua partita. Magari ai giocatori non piace il modo di determinare l'iniziativa, oppure è il DM a pensare che le regole per imparare nuovi incantesimi siano troppo limitanti. Le regole che si cambiano per le proprie partite vengono chiamate regole personalizzate. Data la creatività dei giocatori, praticamente tutte le campagne prima o poi finiscono con lo sviluppare le proprie regole personalizzate.

L'abilità nell'adoperare i meccanismi a proprio piacere è predominante sul modo in cui funzionano le regole dei giochi di ruolo: queste ultime forniscono una cornice perché il DM e i suoi giocatori creino una campagna. Eppure qualsiasi cambiamento apportato non dovrebbe essere preso alla leggera. Se nel *Manuale del Giocatore* vengono presentate le regole, nella *Guida del* DUNGEON MASTER si trova la spiegazione del perché quelle regole funzionano in quel modo. È necessario leggere tale spiegazione attentamente, e rendersi conto delle implicazioni nell'apportare cambiamenti.

Quando si vuole cambiare una regola bisogna porsi le seguenti domande:



- Perché sto cambiando questa regola?
- Sono proprio sicuro di sapere esattamente come funziona la regola che sto per cambiare?
- Ho considerato il perché esiste questa regola formulata in questa maniera?
- Che conseguenze ci saranno sulle altre regole e situazioni con il mio cambiamento?
- Con il mio cambiamento favorirò una razza, una classe, un'abilità, un talento ecc., più di altri?
- Soprattutto, questo cambiamento renderà molti più giocatori contenti o scontenti? (Se la risposta è "contenti" assicurarsi che il cambiamento non sia destabilizzante. Se la risposta è "scontenti" assicurarsi che valga la pena apportare tale cambiamento).



Spesso i giocatori vogliono partecipare alle modifiche alle regole. Va bene, dal momento che il gioco esiste per il divertimento di tutti i suoi partecipanti e i giocatori più fantasiosi possono trovare spesso soluzioni per armonizzare bene una regola. Il DM deve essere recettivo alle preoccupazioni dei giocatori per i meccanismi del gioco. Allo stesso tempo, però, deve fare attenzione a quei giocatori che, intenzionalmente o no, vogliono cambiare le regole per il loro esclusivo tornaconto. Il sistema di D&D è flessibile, ma è anche stato concepito per essere un corpo di regole equilibrate. I giocatori possono esprimere il desiderio di avere delle regole che li favoriscano, ma la verità è che se non ci fossero delle sfide per i personaggi, ben presto il gioco perderebbe il suo mordente. Si deve resistere alla tentazione di cambiare le regole solo per compiacere i giocatori. Assicurarsi prima che un cambiamento migliori veramente la campagna a favore di tutti.

AGGIUNTE AL GIOCO

Il DM può creare personalmente incantesimi, oggetti magici, razze e mostri! Nella propria campagna potrebbe esserci la necessità di avere un incantesimo che trasforma gli avversari in cristallo, o di un mostro ricoperto di dozzine di tentacoli che succhiano il calore delle creature viventi. Aggiungere nuove razze, incantesimi, mostri e oggetti magici può essere davvero un'esperienza divertente e gratificante.

D'altra parte, un'aggiunta al gioco può incrinarne l'equilibrio. Come si è detto prima, mantenere l'equilibrio del gioco è un'importante responsabilità del DM. La maggior parte dei fattori destabilizzanti è in effetti dovuta ad avventate e sconsiderate creazioni del DM. Non bisogna permettere che questo accada.

Un modo per giudicare se una nuova abilità, talento, incantesimo, o altra opzione, sia o meno destabilizzante, è quello di chiedersi: "Se l'aggiungo al gioco, sarà talmente valida che tutti vorranno averla?" e contemporaneamente "È tanto limitata da non importare a nessuno?". Si tenga presente che ci si lascia tentare più facilmente ed è più

semplice creare qualcosa di troppo buono piuttosto che qualcosa di non sufficientemente buono! Attenzione a quel che si fa.

COMMETTERE ERRORI

Un oggetto magico che permette ai personaggi di passare indisturbati attraverso i muri, consentendo loro facile accesso ad ogni sorta di luogo che non si sarebbe voluto essi visitassero (almeno non senza notevoli sforzi) è un errore. Un incantesimo di 4° livello che riesce a eliminare molteplici avversari senza alcun tiro salvezza è un errore. Una razza con bonus di +4 alla Forza e di +4 alla Destrezza è un errore.

Normalmente gli errori che si insinuano in una campagna sono quelli che a prima vista sembrano innocui. Un incantesimo di 1° livello che crea una folata di vento capace di mandare un avversario a gambe all'aria sembra adatto, fino a quando un astuto giocatore non comincia a scaraventare potenti avversari giù dal ciglio dei dirupi. E d'altra parte il DM potrebbe accorgersi troppo tardi che non avrebbe mai dovuto mettere una *verga di disintegrazione* senza limiti di utilizzo in quella cassa del tesoro, o che non avrebbe mai dovuto lasciarsi convincere dai giocatori che il gioco sarebbe stato molto più divertente se i colpi critici avessero moltiplicato tutti i danni per cinque.

Quando l'equilibrio è compromesso, si devono rimettere le cose a posto sia in gioco, sia fuori dal gioco, a seconda della situazione e della personalità dei giocatori coinvolti. Abilità e oggetti magici di un giocatore che sono destabilizzanti si controllano meglio in gioco, ma il cambiamento di una regola può essere controllato solo fuori dal gioco. A volte è meglio ammettere davanti a tutti di aver commesso un errore, e che adesso occorre rimediare per far sì che il gioco rimanga divertente, equilibrato e prosegua senza intoppi. Tanto più ci si dimostra ragionevoli, tanto più i propri giocatori saranno comprensivi.

CONDURRE UNA SESSIONE DI GIOCO

Dopo che ogni cosa è pronta e che ogni giocatore ha preso il suo posto intorno al tavolo, il DM entra in scena. È il suo momento. Ecco alcuni punti che sarebbe opportuno prendere in considerazione sia mentre si sta seduti al tavolo, sia prima di raggiungerlo, per aiutare a far andare le cose quanto più possibile lisce come l'olio.

CONOSCERE I GIOCATORI

Di norma, ma non sempre, il DM ha il compito di invitare i giocatori ad unirsi alla sua campagna. Se le cose stanno così, è sua responsabilità conoscere e comprendere ogni singolo partecipante abbastanza bene da essere ragionevolmente sicuro che tutti andranno d'accordo, lavoreranno bene insieme e apprezzeranno il tipo di gioco che si fa.

Molto di questo dipende dallo stile di gioco. In ultima analisi, occorre conoscere il tipo di partita che i giocatori vogliono fare; con giocatori nuovi al gioco o con un gruppo di recente formazione, questa conoscenza potrebbe raggiungersi solo dopo un po' di tempo. Il DM, come detentore del potere, deve controllare sempre che si tratti veramente di un gioco di squadra e che i giocatori siano tutti presenti, ritornando sessione dopo sessione, testimoniando i meriti del DM nel far vivere loro una divertente e gratificante esperienza di gioco.

Regole al tavolo da gioco

Una cosa che si rivela utile per tutti, tanto per i giocatori che per il DM, affinché tutti vadano d'amore e d'accordo, è quella di stabilire un corpo di regole che non abbiano nulla a che vedere con il gioco effettivo ma che governano ciò che accade tra le persone raccolte intorno al tavolo.

Quelle che seguono sono alcune considerazioni sulle regole al tavolo da gioco, che alla fine devono essere prese in considerazione. È meglio conoscere in anticipo le risposte prima di dare inizio a una regolare campagna. Il DM può stabilire autonomamente, oppure concordarle in collaborazione con i giocatori.

Giocatori assenti: Alle volte anche un giocatore puntualmente presente può mancare ad un'intera sessione di gioco. Il DM e il suo gruppo si trovano a dover risolvere il problema di cosa fare del suo personaggio. Vi sono varie possibilità:

- Qualcun altro si occupa di quel personaggio per quella sessione (anche se ciò implica che debba gestire due personaggi contemporaneamente). Questa soluzione semplifica notevolmente le cose per il DM, ma a volte il giocatore incaricato accetta il compito di malavoglia, oppure il giocatore rimpiazzato rimane scontento di quanto è accaduto al suo personaggio in sua assenza.
- Il DM si incarica di gestire il personaggio considerandolo alla stregua di un PNG. Questa potrebbe essere in realtà la soluzione migliore, ma da non fare se risultasse essere un compito troppo gravoso gestire il personaggio e contemporaneamente arbitrare la partita, danneggiando così l'intera sessione.
- Il personaggio, come il giocatore, non può essere presente per questa avventura. Questo funziona solo per alcune situazioni in gioco, ma se l'assenza del personaggio ha una sua logica, è comunque una soluzione pratica per tenerlo fuori scena per una sessione di gioco. Idealmente, la ragione della sua assenza è tale da permettere che rientri con il minimo trambusto possibile quando il giocatore è nuovamente disponibile (il personaggio, ad esempio, potrebbe avere altri incarichi da svolgere, oppure essersi ammalato non gravemente).
- Per questa sessione il personaggio rimane sullo sfondo. Probabilmente si tratta della soluzione meno desiderabile poiché mette alla prova la capacità di immedesimazione di tutti.

Bisogna accettare il fatto che i giocatori vanno e vengono. Certi si trasferiscono, la vita di un altro si fa più impegnata, e un altro ancora si stanca del gioco. Insomma, smettono di giocare. Ma contemporaneamente si presentano nuovi giocatori desiderosi di partecipare. Assicurarsi sempre di mantenere il numero dei membri del gruppo ad un livello con cui ci si senta a proprio agio. Un gruppo di normali dimensioni è composto probabilmente da quattro giocatori (cinque con il DM). Ma ci sono anche gruppi di sole due persone, e gruppi che arrivano a contarne otto o più. I gruppi molto numerosi si servono spesso di un assistente che non gioca ma che aiuta a controllare le azioni dei giocatori, dei PNG e a consultare le regole, per evitare che il DM rimanga impantanato. È possibile anche giocare uno a uno, un solo giocatore e un DM, ma questa è un'esperienza di gioco completamente differente (è un'ottima soluzione quando si tratta di missioni speciali come ad esempio un paladino alla ricerca della sua cavalcatura).

Se è possibile, il DM dovrebbe scoprire per quanto tempo i giocatori hanno intenzione di giocare, e cercare di fare in modo che si assumano un minimo impegno di presentarsi regolarmente durante quel periodo.

Integrare nuovi giocatori: Quando un nuovo arrivato si aggiunge alla compagnia, il suo personaggio deve essere integrato nel gioco (vedi Capitolo 5: "Campagne"). Allo stesso tempo, il giocatore deve integrarsi nel gruppo. Assicurarsi che il nuovo giocatore conosca le regole personalizzate, le regole al tavolo da gioco come anche le regole del gioco.

Convenzioni sui dadi: Quando qualcuno lancia i dadi e questi cadono a terra, si calcola il risultato o si ripete il tiro? Come regolarsi se il dado si ferma di traverso contro un libro? I giocatori hanno l'obbligo di lanciare i dadi laddove il DM può vedere il risultato? Non ci sono risposte giuste o sbagliate a queste domande, ma deciderne le risposte in anticipo assieme al gruppo può evitare discussioni future.

Uso del manuale: Durante una sessione di gioco è meglio che nessun giocatore consulti altri libri all'infuori del *Manuale del Giocatore*. Se il DM permette che vengano consultati altri libri, deve stabilire che questa sia una "regola al tavolo da gioco".

Discussioni sulle regole: Sarebbe meglio che i giocatori non contestino il modo di arbitrare o di stabilire le regole del DM, né che propongano nuove regole personalizzate o creino polemiche su altri aspetti del gioco (che non siano quelli immediatamente attinenti) durante il gioco stesso. Tali argomenti è meglio discuterli all'inizio o alla fine della sessione.

Battute e argomenti fuori luogo: Capita sempre che durante il gioco vengano fuori cose buffe da dire, citazioni di film, pettegolezzi piccanti, e altre conversazioni, sia ispirati da quel che sta succedendo nella sessione di gioco sia completamente estranei ad essa. Il DM deve decidere in maniera autonoma (o insieme al gruppo) quando dire basta. Da non dimenticare che si tratta pur sempre di un gioco e che la gente viene per divertirsi, ma nello

stesso tempo concentrare l'attenzione sulle azioni dei personaggi così da non lasciar passare l'intera sessione di gioco in stupide chiacchiere.

COLLABORARE CON I GIOCATORI

Due giocatori si contendono lo stesso oggetto magico. Ciascuno ritiene che il proprio personaggio possa utilizzarlo meglio o lo meriti per quel che ha fatto. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo per decidere chi deve prenderlo, il DM deve intervenire e imporre una soluzione. O, peggio, un giocatore è arrabbiato con un altro per qualcosa accaduta prima, al di fuori del gioco, quello stesso giorno. E così adesso il personaggio di uno cerca di colpire o addirittura di uccidere il personaggio dell'altro. Il DM non può restare a guardare. Sta a lui intervenire e aiutare a risolvere conflitti del genere. Il DM, in quanto tale, durante il gioco diventa una specie di negoziatore oltre che arbitro. Deve parlare ai due litiganti, insieme o uno alla volta, lontano dalla sessione di gioco e cercare di risolvere la questione. Mettere in chiaro il più gentilmente possibile che non può permettere che discussioni personali rovinino il divertimento agli altri giocatori e che non tollera che sentimenti ostili inerenti al mondo reale interferiscano sulle reazioni tra i personaggi all'interno del gioco.

Se un giocatore dovesse veramente arrabbiarsi quando un DM lo arbitra nella sessione di gioco, quest'ultimo deve essere fermo ma gentile spiegando che fa del suo meglio per essere corretto e che non può permettere che degli scatti di rabbia rovinino il divertimento a tutti. La cosa migliore è risolvere la questione fuori dalla sessione di gioco. Ascoltare le lamentele del giocatore, ma ricordare che l'ultima parola spetta al DM, e che accettando di partecipare al gioco quel giocatore ha accettato anche di sottomettersi alle sue decisioni (vedi la sezione "Quando capita qualcosa di brutto ai bravi personaggi", pagina 18).

Può succedere che il comportamento di un giocatore rovini il divertimento a tutti. Un giocatore antipatico, irresponsabile, attaccabrighe può rendere il gioco davvero spiacevole. A volte è responsabile dell'uccisione degli altri personaggi a causa delle sue azioni. Altre volte interrompe il gioco con argomenti fuori luogo, discussioni o dando in escandescenza. Altre volte ancora impedisce agli altri di giocare arrivando in ritardo o non presentandosi affatto. A quel punto il DM è costretto a sbarazzarsene. La volta successiva farà bene a non invitarlo più. È sconsigliato giocare a D&D con qualcuno con cui non si desidera trascorrere il proprio tempo in un qualsiasi altro contesto sociale.

Il DM decide quanti giocatori includere nel gioco e si attiene alla decisione presa. Se qualcuno abbandona, deve cercare di rimpiazzarlo. Se un nuovo giocatore vuole unirsi ad un gruppo che è già al completo, resiste all'impulso di lasciarlo entrare fino a quando non è sicuro di poter gestire un gruppo più numeroso. Se ci sono troppi giocatori è opportuno dividerli in due gruppi che giocano in momenti diversi. Se i giocatori sono troppo pochi, occorre reclutarne altri oppure accettare che un giocatore gestisca più di un personaggio (un buon compromesso è di almeno quattro giocatori per una sessione di gioco). L'esperienza insegna che la soluzione migliore varia dai quattro ai sei giocatori, per quanto il numero di giocatori che si riesce a gestire varia da DM a DM. Si ricordi che tanto più numerosi sono i giocatori intorno al tavolo, tanto più difficile sarà controllarli e tanto più ridotto sarà il tempo che ciascun giocatore potrà dedicare alle azioni del proprio personaggio.

Se un giocatore domina il gioco, monopolizzando l'attenzione del DM con le azioni del suo personaggio, ben presto si diffonderanno malumori tra gli altri giocatori. Occorre assicurarsi che a turno giochino tutti. Inoltre, è importante che ciascun giocatore prenda autonomamente le proprie decisioni (a volte i giocatori con più esperienza, o quelli più arroganti, cercano di dire agli altri cosa fare). Se un giocatore insiste nel voler controllare ogni cosa, è opportuno parlargli, lontano dalla sessione di gioco, e spiegargli che a causa sua tutti gli altri si divertono meno.

METAFISICA DEL GIOCO

"Suppongo che dall'altra parte del fosso debba esserci una qualche leva per disattivare la trappola" un giocatore dice agli altri "perché il DM non creerebbe mai una trappola che non sia possibile in qualche modo disattivare". Ecco un esempio di metafisica del gioco. Ogni qual volta un giocatore basa la sua tattica di gioco su una logica che dipende dal fatto che sta solo facendo un gioco, sta facendo della metafisica. Questo atteggiamento va sempre scoraggiato, perché distrae dal vero spirito del gioco di interpretazione di ruolo e pregiudica la capacità di immedesimazione.

Un DM deve sorprendere i giocatori sviandone il ragionamento. Per esempio, supponendo che vi sia davvero una leva al di là del fosso, ma che sia arrugginita e inutilizzabile. Deve fare in modo che i giocatori rimangano al loro posto e che non anticipino le sue mosse. Deve suggerire loro di pensare secondo le regole del gioco e non mettendosi nei suoi panni. Nel mondo di gioco, infatti, se qualcuno ha disseminato il dungeon di trappole, l'ha fatto con uno scopo. Basta che il DM comprenda le ragioni di tali trappole, e i PG dovranno fare lo stesso.

In breve, quando è possibile i giocatori devono essere esortati ad una logica interna e inerente al gioco. Rispetto alla situazione appena descritta, la risposta più appropriata da parte di un giocatore astuto deve essere "Suppongo che dall'altra parte del fosso debba esserci una qualche leva per disattivare la trappola, perché gli gnomi che l'hanno costruita dovevano pur avere il modo di neutralizzarla". Perfetto, meraviglioso! Si dimostra così di

CONSIDERAZIONI SULLA CONDUZIONE DEL GIOCO

I seguenti oggetti sono intesi a migliorare il gioco, ma non sono comunque obbligatori.

Schermo del DM: Si tratta di uno schermo di cartone che, posizionato verticalmente sul tavolo, si frappone tra il DM e i giocatori. Riporta pratiche tabelle e riferimenti alle regole con la funzione di rendere il gioco più veloce. Il DM può inoltre trascrivervi altre sue note, così che siano visibili a lui ma noi ai giocatori. Dietro lo schermo il DM può sistemare i suoi appunti e le sue mappe, tirare i dadi nascondendone i risultati ai giocatori. L'unico inconveniente è che un tale schermo si interpone tra il DM e i giocatori come una barriera che può creare una certa distanza. Quei DM che desiderano avere a portata di mano tutte le informazioni riportate sullo schermo, ma che nello stesso tempo preferiscono non trincerarvisi dietro, lo tengono disteso sul tavolo, magari nascondendovi sotto i loro appunti.

Computer: Vi sono molte ragioni per cui mettere sul tavolo anche un computer. Si possono immagazzinare tutti i vari appunti e le mappe in file facilmente reperibili e consultabili durante il gioco. Esistono programmi concepiti apposta per i DM che gestiscono i PNG, i PG, i mostri, i tesori e le informazioni d'altro genere. Alcuni sono in grado di creare incontri casuali, generare personaggi e persino numeri a caso. Ma non tutti i gruppi di giochi di ruolo li amano, poiché tendono a sviare l'attenzione del DM dai giocatori e dal gioco. Se un DM si ritrova a fissare lo schermo più a lungo dei suoi giocatori, farà bene a considerare l'opportunità di ridurne l'utilizzo durante il gioco, limitandolo alla sola generazione del materiale tra una sessione e l'altra.

Miniature: Per rappresentare personaggi, mostri e l'apparato scenico durante il gioco si può ricorrere a figure in plastica o in metallo. Il DM può muoverle su una griglia per mostrare raggi di azione, movimenti tattici, linee di visuale e aree di effetto degli incantesimi (una lavagna vinilica, magari quadrettata, su cui si possa scrivere con pennarelli cancellabili, risulta utilissima). Anche senza una griglia, le miniature si possono usare per mostrare l'ordine di marcia e le relative posizioni, o si può ricorrere ad una scala di 2,5 cm = 1,5 m per controllare con precisione le distanze sul tavolo. A volte è la posizione durante un combattimento a fare la differenza tra restare in vita e morire, e le miniature aiutano tutti a mettersi d'accordo sulla posizione dei personaggi e dei mostri. Inoltre colorarle è già di per sé divertente. Con un pizzico di fortuna, i giocatori riusciranno a trovare miniature nelle pose che assumerebbero i loro personaggi, e a colorarle per renderle ancora più somiglianti a questi ultimi.

Segnalini: Se non si è particolarmente interessati all'aspetto visivo delle miniature, ma si ritiene comunque interessante l'opportunità di rappresentazioni tattiche insite in esse, allora si può usare veramente di tutto per rappresentare personaggi e mostri: pedine della dama, monete, pezzetti di carta, insomma tutto quel che si vuole.

aver ragionato in modo scaltro e nel pieno rispetto della verosimiglianza del mondo di gioco.

CONOSCERE I PG

Il vantaggio di un DM rispetto ad uno scrittore di romanzi d'avventura è quello di conoscere i propri giocatori. Sa quello che piace loro, conosce verosimilmente come agiranno, le loro capacità e quel che sta succedendo in quel dato momento nella sua campagna. Ecco perché occorre, anche quando si usano avventure pubblicate, impegnarsi affinché siano opportunamente integrate nella propria campagna. Un bravo DM deve sempre conoscere i seguenti punti riguardanti i personaggi che prendono parte al suo gioco.

Le statistiche base dei personaggi: Con questo termine si includono classe, razza, livello, punti ferita, bonus di attacco e ai tiri salvezza, incantesimi e capacità speciali. Un DM dovrebbe essere in grado, considerando i punti ferita, la Classe Armatura e le capacità speciali di un mostro, di giudicare se la prova sia proporzionata. Ad esempio, comparando la CA del mostro con i bonus di attacco dei personaggi del gruppo (e soprattutto dei guerrieri). Immaginando la media dei lanci di dadi, i guerrieri riusciranno a colpire la creatura? Avranno bisogno di tiri superiori alla media? (Se così è, la sfida è grande). Avranno bisogno di un 20 naturale? (Se così è, la sfida è quasi certamente troppo difficile).

Il DM deve esaminare il bonus di attacco del mostro e valutare i danni che può infliggere. Una volta messi a confronto questi dati con la CA e i punti ferita dei personaggi, il mostro è in grado di colpire i personaggi o di ferirli in modo grave? È in grado di ucciderne quasi certamente qualcuno? Se il bonus di attacco del mostro sommato ad un tiro di un d20 con un risultato nella media, colpisce la CA del personaggio e il danno medio inflitto è maggiore del totale dei punti ferita del personaggio, il mostro lo uccide. Considerando la CD dei tiri salvezza per gli attacchi speciali del mostro, i personaggi resistono verosimilmente all'attacco?

Sono domande e analisi come queste a permettere a un DM di valutare mostri, incontri e avventure e di determinare se siano o meno appropriate al suo gruppo. A questo proposito possono risultare utili le assegnazioni del Grado di Sfida, ma nessuno conosce il proprio gruppo di personaggi meglio di un DM (vedi Capitolo 7: "Ricompense" per i dettagli relativi al Grado di Sfida). Si consiglia di tenere una scheda aggiornata di tutti i personaggi, delle loro caratteristiche, incantesimi, pf, CA, e così via. Un buon metodo per riuscirvi è chiedere ai giocatori di consegnare una nuova copia della loro scheda del personaggio ogni qual volta vi apportino delle modifiche. Sono informazioni utilissime al fine di mantenere il gioco equilibrato, monitorare la perdita di punti ferita e l'esaurimento di incantesimi durante il gioco. Si tratta anche di una soluzione praticissima soprattutto quando un giocatore è costretto a saltare una sessione, perché il DM potrà consegnare la scheda aggiornata del personaggio a chiunque si appresti a gestirlo in quella sessione.

Cosa piace e non piace ai giocatori: Alcuni gruppi detestano gli intrighi politici e li evitano o li ignorano, preferendo invece calarsi nel dungeon. Altri gruppi amano, più verosimilmente, cominciare con una prova impegnativa di combattimento. Alcuni gruppi amano avventure con mind flayer e psionici. Altri no. Il DM dovrebbe sempre essere a conoscenza di ciò che piace al suo gruppo, quindi di sapere se un particolare incontro e una particolare avventura saranno graditi.

Per esempio, un DM può pensare che la brama dell'oro sia una motivazione all'interno del suo gruppo. Sa quindi che per coinvolgerlo nell'avventura che ha preparato (o acquistato), deve esserci un tesoro, e che i PG devono saperlo in anticipo. Tuttavia, un altro gruppo potrebbe essere attratto dalle gesta eroiche. Essendo disinteressati ai soldi, i PG dovrebbero precipitarsi immediatamente in aiuto di un ducato in pericolo a causa di un mago in grado di controllare le tempeste.

Non vi è nulla di più frustrante per un DM che creare un'avventura, fornire ai PG il mordente per spingerli all'azione per poi ritrovarsi con giocatori che non solo la snobbano ma addirittura rifiutano di giocarla. E nessun DM vuole che una propria avventura rimanga non giocata. Deve allora informarsi su quali siano le motivazioni e gli interessi di un gruppo per evitare questa demoralizzante evenienza.

Cosa accade durante la campagna: Finalmente una cosa semplice. Dal momento che il DM dirige tutto ciò che avviene nel gioco, ha sempre la necessità di sapere quel che accade. In questo caso è sempre opportuno conoscere quello che fanno i personaggi e parte dei loro piani. Se i PG decidessero di lasciare la zona in cui si trovano e di dirigersi verso le montagne alla ricerca di un loro vecchio mentore, è bene ricordarselo quando il DM preparerà l'avventura di quella sessione e pianificherà quelle delle future sessioni.

È sempre meglio tenere un resoconto di quanto accade nel gioco. Un ordine cronologico si dimostrerà utile a rintracciare il momento in cui è successo qualcosa e a porlo in relazione con altri fatti (sarà in particolar modo pratico per controllare le attività di nemici ricorrenti). Soprattutto, è bene assicurarsi di avere sempre a portata di mano i nomi per i PNG (specie per quelli che si è costretti a tirar fuori all'improvviso nel bel mezzo di una partita), così da evitare che il nome di un re cambi bruscamente di sessione in sessione. Naturalmente il DM deve anche ricordare tutto quel che è stato portato a termine dai PG, dove sono stati, i nemici che hanno sconfitto e via dicendo.

CONOSCERE L'AVVENTURA E ALTRI MATERIALI

Se si sta arbitrando il gioco, è necessario conoscere ogni cosa. Bene, forse non proprio tutto, ma sicuramente abbastanza per tenere viva l'azione. Se si è a conoscenza del fatto che i PG vogliono dirigersi verso le montagne, è utile allora aver considerato in anticipo il modo in cui viaggiare per le montagne condiziona i loro movimenti, cosa può accadere tra quelle montagne (magari consultando un'enciclopedia o un libro di viaggio), e altre considerazioni (attrezzi per la scalata, incontri sulle montagne e così via).Tanto meglio se si ha davvero la possibilità di provare a scalare una parete di roccia, o se lo si è già fatto. Non c'è niente di meglio dell'esperienza personale per tingere di particolari realistici una descrizione.

Più precisamente è meglio prepararsi quanto più sia possibile, e in anticipo, per un'avventura. Meglio aver già chiaro in mente quel che accadrà e quando, lo schema della zona (sia il paesaggio su vasta scala, che le aree di incontro individuali), in cosa si imbatteranno i PG recandosi in una particolare area, quali saranno le reazioni dei PNG al momento dell'incontro coi PG, e gli eventi che verosimilmente si verificheranno (come per esempio una conversazione o un combattimento).

Quando si gioca un'avventura pubblicata, questo tipo di preparazione si riduce all'attenta lettura del materiale e, all'occorrenza, al prendere appunti. Può essere utile annotare alcuni o tutti tra i seguenti punti:

- Numeri di pagina del libro delle regole, per le quali si sa già che, in un dato incontro, occorrerà consultare.
- I cambiamenti necessari a rendere l'avventura confacente alla propria campagna.
- I cambiamenti da effettuare per soddisfare i gusti dei giocatori o i propri.
- Azioni pianificate da far compiere ai PNG in una certa situazione (imboscate, discorsi in punto di morte, sequenze di incantesimi ecc.).
- Espedienti per ricordarsi delle regole, della struttura dell'avventura, di eventi che possono verificarsi (come verifiche casuali degli incontri) oppure le conseguenze di determinate azioni.

Preparare un'avventura per conto proprio, richiede (ovviamente) una preparazione molto più lunga. Tale preparazione può includere alcuni, o tutti, i seguenti elementi:

- Mappe dell'area (su larga scala) e di aree minori specifiche dove verosimilmente si verificheranno gli incontri. Possono essere tanto semplici quanto più minuziose a seconda dei gusti.
- Una legenda della mappa o delle mappe che fornisca dettagli sulle zone speciali e su quel che vi si può incontrare, inclusi avversari, alleati, tesori, trappole, situazioni ambientali, e possibilmente anche descrizioni scritte di quanto i PG vedono, sentono, e sperimentano una volta entrati in quell'area.
- Elenco dei PNG con incluse le loro statistiche e appunti sulle loro possibili reazioni.
- Segnalibri per il manuale (o appunti sui numeri delle pagine) per quelle regole che il DM potrebbe dover consultare.

- Appunti sulla storia nel suo insieme o sull'intreccio dell'avventura, se è complesso.
- Statistiche per ogni nuovo mostro che il DM intende introdurre.

Questa preparazione potrebbe tradursi in un bel po' di lavoro. Non tutte le avventure richiederanno pagine e pagine di appunti per essere giocate. La cosa varia da avventura ad avventura e da DM a DM. Non a tutti i DM piace preparare anticipatamente appunti dettagliati. Alcuni si divertono di più "improvvisando". Ad altri ancora piacerebbe essere più preparati, ma non ne hanno il tempo. Per la conduzione del gioco, ogni DM deve trovare lo stile che più gli si addice.

CONOSCERE LE REGOLE

Se si presume di aver bisogno delle regole riguardanti le tattiche aeree per la battaglia in cui i PG cavalcano i grifoni e vengono attaccati dai gargoyle, è bene rivedere tali regole prima di giocare. Quando nel corso di un'avventura ci si imbatte in regole che si usano solo raramente, e se occorre rileggerle nel bel mezzo di una partita, il gioco rallenta. È sempre una buona idea dare una scorsa alle regole di uso comune (come ad esempio le descrizioni di incantesimi che i PNG o i PG hanno preparato, o persino le regole base per il combattimento) prima di una sessione di gioco.

Quando un giocatore ha una domanda su di una regola, il DM dovrebbe essere la persona più indicata per fornire la risposta. La padronanza delle regole è una delle ragioni per cui si fa riferimento al DM come ad un arbitro.

Non importa quanto bene si conoscano le regole, potrebbe sempre esserci quel giocatore che ricorda un punto che al DM non viene in mente. La maggior parte dei giocatori, comportandosi come si conviene, evita di pontificare a discapito del DM pur conoscendo le regole meglio di quest'ultimo. Se qualcun altro dovesse correggere una sua citazione di una regola, o aggiungervi qualcosa che ha dimenticato, il DM dovrebbe ringraziarlo prontamente per il suo aiuto. Quando la collaborazione è intesa a migliorare il gioco, ne traggono tutti beneficio.

PREPARARE LO SCENARIO

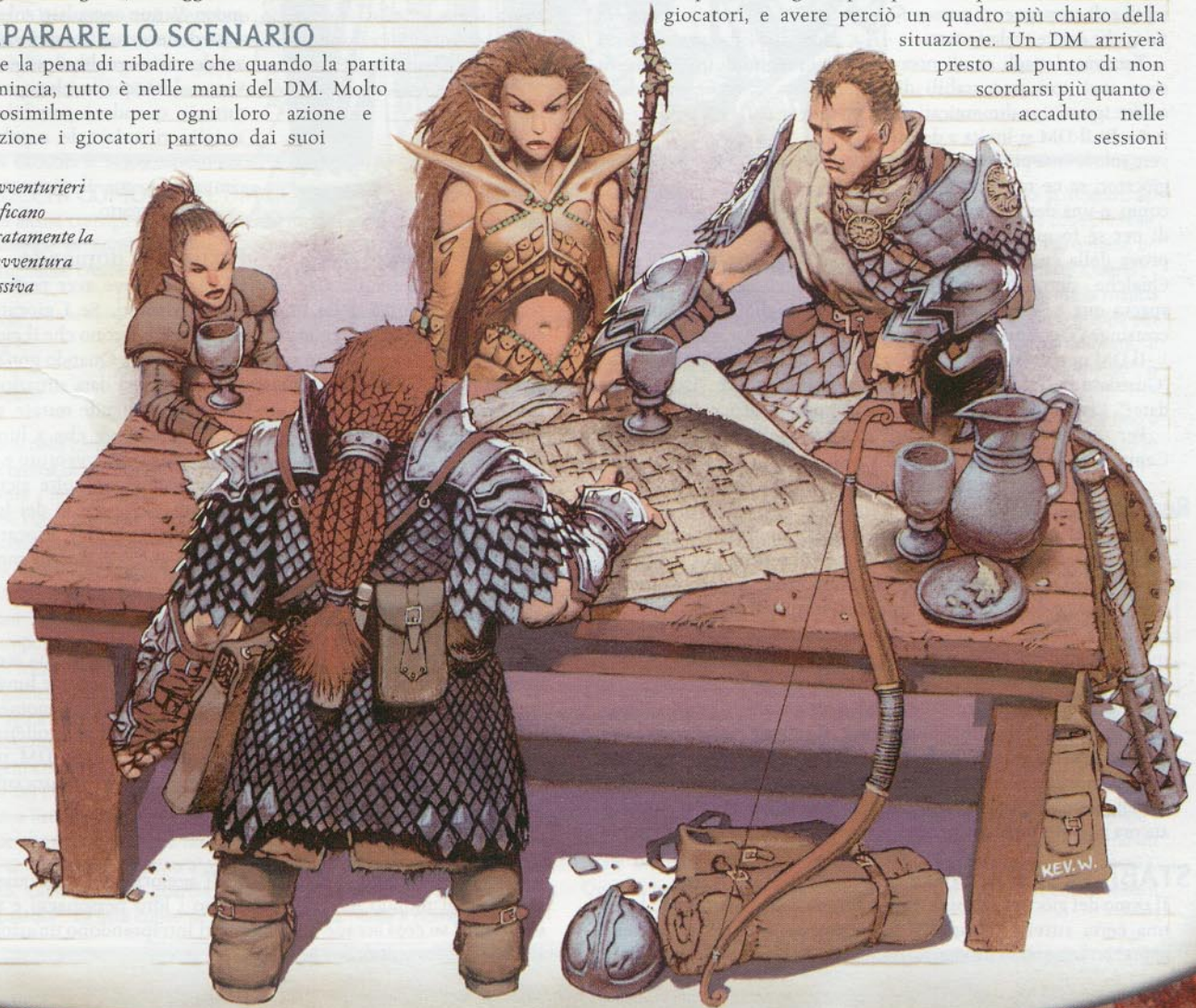
Vale la pena di ribadire che quando la partita comincia, tutto è nelle mani del DM. Molto verosimilmente per ogni loro azione e reazione i giocatori partono dai suoi suggerimenti. Se il gioco viene condotto seriamente, essi sono più disposti a prenderlo seriamente. Se procede in un tono più leggero e rilassato, anch'essi fanno qualche battuta e qualche commento fuori luogo. È il DM a stabilire il tono del gioco.

Ricapitolare

"L'ultima volta siete riusciti soltanto a scoprire l'entrata alla tana del basilisco e avete appreso che lì vicino vive una tribù di goblin che apparentemente adora la creatura come una divinità. Eravate quasi alla fine del vostro quinto giorno di viaggio verso la Foresta di Thangrat. Mialee, la maga, è stata ferita gravemente combattendo i primi esploratori goblin. Krusk a quel punto voleva andare dritto all'accampamento goblin e combatterli subito. Ma l'avete invece convinto ad aiutarvi a trovare un luogo idoneo per un accampamento sicuro e difendibile. Stando ai suoni che avevate udito in precedenza durante quel giorno, evidentemente i goblin si stavano nel frattempo preparando alla battaglia. Adesso, mentre il sole tramonta dietro le montagne lontane, sembra che persino lo stesso basilisco si agiti nella sua tana. Cosa fate?"

Nel bel mezzo di una campagna avviata, ricapitolare quanto accaduto nella sessione (o nelle sessioni) precedente all'inizio di una nuova sessione, spesso è utile per ricreare il giusto spirito e ricordare a tutti cosa stava accadendo. A volte il distacco dovuto al passaggio di alcuni giorni di vita reale e il fatto che i personaggi si trovino sempre nella stessa situazione può risultare frustrante sia per i giocatori che per il DM. Essi potrebbero, quindi, aver dimenticato dettagli importanti che andrebbero a pregiudicare le loro scelte se non venissero loro ricordati.

Naturalmente, questo significa che il DM deve prendere appunti su quanto avviene così da non essere pure lui soggetto ad amnesie. Al limite, va bene anche scrivere qualche riga su quanto avviene alla fine di una sessione di gioco e lasciare questi appunti in evidenza perché siano facilmente reperibili all'inizio della sessione successiva. Al DM può capitare, tra una sessione e l'altra, di ripensare al gioco più spesso di quanto non facciano i giocatori, e avere perciò un quadro più chiaro della situazione. Un DM arriverà presto al punto di non scordarsi più quanto è accaduto nelle sessioni



Gli avventurieri pianificano accuratamente la loro avventura successiva

Illus. di K. Walker

precedenti, specialmente dal momento che le avventure su cui di volta in volta lavora scaturiscono spesso proprio dagli eventi passati.

Descrivere

Si ricordi che, mentre una buona descrizione è la chiave per una buona comprensione dei giocatori (si veda pagina 10), l'umore è tanto importante quanto la scena. L'emozione è tanto importante quanto i dati forniti dai sensi. Il DM deve descrivere ai giocatori le sensazioni legate ad ogni cosa. Deve rispondere alle loro domande. Aiutarli a trovare una risposta per il loro personaggio quando hanno difficoltà a farlo. Quando anche un solo personaggio sperimenta qualcosa, il DM ha il compito di chiamare in disparte quell'unico giocatore e descrivergli quell'esperienza. Qualora si trattasse di un esploratore mandato in avanscoperta, al ritorno quest'ultimo ha l'incombenza di riferire con parole sue quanto ha visto. I giocatori vedono attraverso i suoi occhi, basandosi sulle parole che sceglie di usare.

Naturalmente, di tanto in tanto, il DM può anche decidere di descrivere l'esperienza di un personaggio all'intero gruppo. Dettagli di minor importanza, quali per esempio il gusto di una data pozione magica o cosa si trova sotto un letto, sono abbastanza trascurabili e di conseguenza possono anche essere svelati a tutti.

Tuttavia, dettagli simili non sono mai così trascurabili da essere ignorati o dimenticati del tutto. Se il DM si limita a descrivere solo le cose più importanti, i giocatori se ne rendono presto conto, e una descrizione già di per sé fornisce loro la prova della sua importanza. Qualche dettaglio insignificante sparso qua e là non solo aggiunge sapore alla narrazione, ma costringe i giocatori alla congettura.

Diventare Dungeon Master richiede solide fondamenta e accurata progettazione, proprio come costruire un castello



Illus. di W. Reynolds

Il DM non deve precedere le azioni dei giocatori. Non deve dire "Guardate nell'alcova?". Al massimo dovrebbe dire "Dove guardate?". L'anticipazione può risultare troppo rivelatrice.

Per ulteriori dettagli sulla descrizione dell'azione si veda il Capitolo 3: "Condurre il gioco".

Redigere mappe

Se uno dei giocatori traccia una mappa, mentre i personaggi esplorano un luogo sconosciuto (e qualcuno deve pur disegnare una mappa), il DM deve dargliene l'opportunità, descrivendo la configurazione del posto in tutti i minimi particolari richiesti, incluse le dimensioni di una stanza. Il DM deve essere magnanimo di ripetizioni se gli vengono richieste, oppure egli potrebbe persino fare uno schizzo a grandi linee di un'area.

Naturalmente, esistono eccezioni a questa regola. Quando i PG si perdono in un labirinto, il punto della situazione è che non sanno dove si trovano. In casi come questo, il DM non deve prendersi la briga di aiutare chi disegna la mappa. Se i giocatori si muovono furtivi all'interno di un labirinto e ne tracciano una mappa sbagliata, è ancora più divertente quando si vedono costretti a ritornare indietro.

STABILIRE IL RITMO

Il ritmo del gioco determina quanto tempo il DM deve concedere a una certa attività intrapresa dai personaggi. Giocatori diversi apprezzeranno ritmi differenti. Alcuni si fermano a raccogliere ogni moneta di rame incontrata per strada, altri imparano che non vale la pena sprecare il tempo di gioco in questo modo. Alcuni vogliono assaporare ogni incontro, altri si lanciano solo sui "più succulenti".

Il DM deve comunque fare del suo meglio per compiacere il gruppo ma, nel dubbio, mantenere viva l'azione. Non bisogna pensare che sia necessario che i personaggi interpretino periodi di riposo rifornendosi di provviste o svolgendo mansioni quotidiane. A volte, è vero, questo genere di dettagli può fornire l'opportunità di sviluppare i personaggi, ma più spesso è solo una perdita di tempo.

Il DM dovrebbe decidere in anticipo, se possibile, la durata di una sessione di gioco. In tal modo non solo si dà la possibilità a tutti di organizzarsi, ma egli può valutare il tempo a disposizione e adattare il ritmo del gioco di conseguenza. È buona norma terminare una sessione gioco ad un buon punto d'arresto (vedi la sezione "Portare a termine le cose", sotto). La durata consigliata per una partita serale va dalle tre alle quattro ore. Alcuni giocatori amano giocare sessioni più lunghe, di norma nei fine settimana. Anche se si ha l'abitudine di giocare per meno tempo, a volte è divertente giocare una sessione più lunga, stile "maratona".

Riferimento alle regole

Durante il gioco è meglio leggere le regole il meno possibile. Se i manuali esistono per aiutare, sfogliarli può rallentare il gioco. Vanno consultati solo in caso di necessità (magari utilizzando vari segnalibri per ritrovare subito quello che serve), tuttavia, quando è possibile, è meglio ricordare le regole a memoria. Forse il ricordo sarà impreciso, ma il gioco non viene interrotto.

Formulare domande

Il DM non deve aver paura di fermarsi per porre delle domande importanti. Se i giocatori sembrano annoiati, è meglio chiedere se preferiscono che il gioco venga accelerato o piuttosto se vogliono fermarsi. Quando non si è sicuri di come si porranno nei confronti di una data situazione, basta chiedere. Ed è importante fare delle domande mirate, per conoscere gli obiettivi dei giocatori, sia a breve che a lungo termine. Le risposte aiutano il DM a preparare le avventure e gli incontri per la volta successiva. Si ricordi che a volte alcuni giocatori preferiscono mantenere segreti gli obiettivi dei loro personaggi, per cui si consiglia di interrogare i giocatori individualmente, fuori dalla sessione di gioco, o per lo meno lontano dal tavolo.

Effettuare una pausa

Quando si conclude un incontro di combattimento o una scena carica di tensione, è opportuno fare una pausa. Durante le lunghe sessioni di gioco, in particolare, è consigliabile stabilire momenti di pausa da dedicare a spuntini, bibite, spedizioni alla toilette o semplicemente per rilassarsi. In questi momenti il DM può decidere di riposare un po' la sua mente oppure di cominciare a preparare la prossima azione.

FORNIRE L'AZIONE

I giocatori si rivolgono al DM per gli aggiornamenti su quanto avviene nel mondo in cui si muovono i loro personaggi e per informarsi su cosa accade quando questi intraprendono un'azione. Il DM deve fornire delle risposte.

Gestire le azioni dei PG

Quando un giocatore dice al DM cosa fa il suo personaggio, quest'ultimo deve riferirgli il risultato della sua azione il prima possibile. Di tanto in tanto, lasciare un giocatore con il fiato sospeso può aggiungere tensione al gioco, ma questa è l'eccezione, non la regola. Se un personaggio vuol compiere qualcosa che non sia contemplato dalle regole, il DM deve fare del suo meglio per riuscire a estrapolare una nuova regola da quelle già esistenti, che lo aiuti a gestire l'insolita situazione nel migliore dei modi (vedi la sezione "Arbitrare il gioco", pagina 9).

I giocatori vanno esortati a non soffermarsi troppo a lungo a riflettere su cosa fare, onde non rallentare l'azione. Un personaggio che se la prende comoda quando viene il suo turno, rallenta tutti. Se necessario, occorre fissare un limite di tempo (ad esempio 30 secondi).

La cosa più importante da ricordare per quanto concerne le azioni del personaggio è che ciascun giocatore controlla il proprio. Il DM non deve costringere il personaggio a compiere una specifica azione (a meno che tale personaggio non sia sotto l'influenza di un incantesimo). Non deve dire ad un giocatore come il suo personaggio vede le cose. Se anche un PNG con un alto punteggio di Carisma cercasse di persuadere un personaggio, nessun tiro di dado riuscirebbe a forzare l'azione di quest'ultimo (può, tuttavia, sventare una prova di abilità Percepire Inganni). Quando gestisce un PNG, il DM ha la libertà di mentire, ingannare, adulare o diffamare un personaggio, ma non deve avvalersi della propria autorità per usurpare a un giocatore il controllo sul suo personaggio.

Gestire le azioni dei PNG

Di norma i PNG dovrebbero sottostare alle stesse regole dei PG. Occasionalmente il DM può in un modo o nell'altro riadattare le regole per loro (vedi sotto), ma in linea di massima i PNG dovrebbero vivere e morire, riuscire e fallire secondo il volere dei dadi, esattamente come avviene per i PG.

Nel decidere l'azione dei PNG il DM deve essere rapido quanto lo sono i giocatori nel decidere quelle dei loro personaggi, o possibilmente ancora di più. Al fine di velocizzare il gioco, si consiglia di prepararе in anticipo le azioni di ogni singolo PNG (dal momento che il DM conosce in anticipo quello che accade, può prepararvisi meglio dei giocatori). Si consiglia inoltre di annotare le strategie relative ai PNG di fianco alle loro statistiche di gioco.

Si tenga sempre presente che i PNG sono comunque dei personaggi veri e propri. La loro "mera" funzione di PNG non va pertanto sottolineata ai giocatori, lasciando intendere che le loro azioni non sono altrettanto furbe o importanti di quelle dei PG. Se anche così fosse, non lo dovrebbe *sembrare*. Lo scopo è quello di plasmare nel gioco un mondo che appaia come reale, di conseguenza le persone che lo popolano dovrebbero agire come tali.

DETERMINARE GLI ESITI

Il DM è il giudice assoluto di ogni singolo avvenimento all'interno del gioco. Punto e basta.

Tirare i dadi

Certi tiri di dado, se visti dai giocatori, rivelano troppo. Un giocatore che tira il dado per verificare se il suo personaggio riesce a trovare qualche trappola e si accorge che il risultato ottenuto è piuttosto basso, sa che l'informazione fornita dal DM in base al tiro di dado, è probabilmente inattendibile. ("No. Nessuna trappola lungo quel percorso per quel che riesci a vedere."). Il gioco risulta molto più avvincente quando il giocatore di un personaggio che cerca di nascondersi o di muoversi silenziosamente non conosce in anticipo l'esito di tale tentativo.

Nei casi in cui il giocatore non dovrebbe essere informato dell'esito del tiro di dado, è il DM ad effettuare il tiro, tenendo i dadi dietro uno schermo o comunque nascosti alla vista del giocatore. Mentre si diverte a tirare i dadi non visto (bisogna ammetterlo, è una delle cose più divertenti!), contemporaneamente riesce a tenere sotto controllo quel che il giocatore conosce e quel che invece ignora.

Prendere in considerazione di effettuare le seguenti prove di abilità lontano dagli sguardi del giocatore interessato:

Ascoltare
Cercare
Diplomazia
Muoversi Silenziosamente
Nascondersi

TRUCCHI COMODI DEL DM CON UN FOGLIO DI CARTA

Ecco alcuni consigli su come usare dei fogli di carta durante una partita.

Matrice di combattimento: Quando si gestisce una battaglia, è consigliabile creare un facile schema come il seguente:

	1	2	3
Arnon	X		*Benedizione* termina
Barg	X		
Orchi	X		
Scheletri			

I nomi nella colonna di sinistra sono quelli dei PG e PNG, elencati secondo l'ordine di iniziativa (Arnon attacca per primo, Barg per secondo ecc.), mentre i numeri dell'intestazione rappresentano i round. Distanziare i nomi l'uno dall'altro in modo da poterne all'occorrenza aggiungere o rimuovere uno. Mettere un segno per ciascun giocatore (inserire una "X" nella relativa colonna) tutte le volte che è il suo turno in un round. Nell'esempio soprastante, Arnon, Barg e gli orchi hanno compiuto le loro azioni nel primo round di combattimento. Questo tipo di tabella estemporanea è altrettanto pratica per ricordarsi di eventi quali la durata degli incantesimi (notare la voce "*Benedizione* termina" in alto a destra del grafico nella colonna corrispondente al terzo round).

Pagina utile: Creare una "pagina utile". La si tiene insieme alle altre annotazioni fino a quando non serve. Su di essa è possibile annotare vari oggetti che potrebbero risultare utili per lo svolgimento del gioco. Pratici aiuti del DM includono i seguenti:

- Una lista di venti nomi a caso. A volte si ha il bisogno di imbattersi in personaggi minori che non si prevedeva entrassero in contatto con i PG. I giocatori tendono a prestare maggiore attenzione ad un "Shalako, capitano della guardia" che non soltanto a "un capitano della guardia". La lista consente di fornire prontamente il nome di una persona, di una città, di un fiume o di qualsiasi altra cosa si incontri, accrescendone l'importanza potenziale. I nomi rendono le cose più reali.
- Una specie di diagramma di flusso più o meno casuale. Più o meno un grappolo di cerchi vuoti collegati da linee tracciate a caso. Quando i personaggi vengono inseguiti dentro la foresta, ecco pronta la mappa per la scena della caccia. Funziona benissimo anche come mappa per una rete di caverne, piani delle fogne, strade di città affollate, il diagramma di una organizzazione "sotto l'impulso del momento", o addirittura i livelli delle macchinazioni di un nemico.
- Pochi oggetti magici, incantesimi o mostri scelti casualmente e fino a quel momento poco utilizzati all'interno della campagna, nel caso in cui si avesse bisogno al volo di qualche nuovo incontro o idea.

Diario di bordo: Iniziare ogni sessione di gioco con un foglio di carta bianca. Segnare la data della sessione e tutte le condizioni di partenza della stessa (anno di gioco, stagione e così via). Segnare i nomi dei PG così da averli a portata di mano e rivolgersi a ciascun giocatore chiamandolo con il nome del suo personaggio. Poi, non appena succede qualcosa all'interno del gioco, prenderne nota sul foglio. È così possibile tenere aggiornati i punti ferita, le condizioni speciali quali veleno e malattia, e altre cose che è importante ricordare. Alla fine della sessione si avrà un foglio di carta che, pur non essendo un diario fedele, aiuta a ricordare i dettagli. È possibile conservare questo foglio in un raccoglitore insieme a tutti quelli raccolti durante altre sessioni di gioco, così da creare un archivio a cui fare riferimento in seguito.

Se si usa un foglio di carta a quadretti, si possono contrassegnare i quadretti per indicare il trascorrere del tempo. Per indicare 30 minuti usare una sbarretta, da trasformare in una X allo scadere di un'ora. Quando termina la durata di un incantesimo, si può anche sottolineare il quadretto corrispondente.

Osservare
Raggirare
Utilizzare Corde

Applicare questa regola in base alle eventualità. Se possibile lasciare sempre che siano i giocatori a tirare. Quando si ha intenzione di aumentare la tensione, tirare e non rivelare agli altri il punteggio ottenuto.

Classe Difficoltà, Classe Armatura e Tiri Salvezza

Il DM non deve riferire al giocatore il risultato da ottenere per riuscire in un tiro. Né deve dire quali siano tutti i modificatori al tiro. Deve invece ricordare ai giocatori che occuparsi di tutte queste cose è compito suo, e quindi, quando essi tirano il dado, deve limitarsi a dire loro se hanno avuto successo oppure fallito.

Così facendo i giocatori concentrano la loro attenzione sulle azioni dei personaggi, invece che sui numeri. E il DM può anche nascondere un'eventuale inganno (vedi sotto).

Imbrogli del DM e percezioni dei giocatori

Possono accadere cose terribili nel gioco solo perché i dadi vanno di traverso. Tutto procede per il meglio, quando all'improvviso i giocatori fanno una serie di tiri sfortunati. Un round più tardi, metà della compagnia è fuori combattimento e l'altra metà è quasi certamente sopraffatta dai nemici rimasti. Se tutti i personaggi muoiono la campagna è bella che finita, il che non è piacevole per nessuno. Cosa si fa a quel punto? Stare a guardare mentre tutti finiscono massacrati, o "imbrogliare" e far scappare via gli avversari, oppure alterare il risultato dei dadi cosicché i PG alla fine vincano miracolosamente? In realtà due sono gli elementi da considerare.

Imbrogliare? La risposta è che il DM in realtà *non* può imbrogliare. È l'arbitro, la sua parola è legge. E quindi, è nei suoi diritti dirigere le cose in un modo o in un altro per far felici tutti oppure per far proseguire il gioco senza intoppi. Non c'è nessun divertimento quando un personaggio esperto viene investito da un carro. In linea di principio un personaggio non dovrebbe morire in un modo banale a causa di un lancio sfortunato dei dadi, a meno che in quel momento non stia facendo qualcosa di veramente stupido.

Comunque, non c'è giustizia né divertimento a meno che il DM e i giocatori non obbediscano alle stesse regole. A volte i PG sono fortunati e uccidono un PNG che il DM prevedeva di far restare a lungo sulla scena. Allo stesso modo può accadere che le cose si mettano male per i PG, e siano perseguitati dai disastri. Sia il DM che i giocatori devono accettare tanto il bene quanto il male. Questo è un modo di giocare perfettamente accettabile, e se esiste un metodo standard per fare il DM, eccolo qua.

Altra questione importante è, comunque, che il giocatore si renda o meno conto del fatto che il DM altera le regole. Anche decidendo che, di tanto in tanto, sia lecito barare per far sopravvivere i personaggi così che il gioco continui, *questa decisione non va comunicata ai giocatori*. Ai fini del gioco è importante che essi credano che i loro personaggi siano sempre in pericolo. Se infatti ritenessero che il DM non permetta mai che accada loro qualcosa di brutto, consciamente o inconsciamente cambierebbero il loro modo di giocare. La vittoria ha un sapore meno dolce quando viene conquistata senza fatica. E se, in seguito, *capita davvero* qualcosa di brutto ad un personaggio, il giocatore può pensare che il DM stia cercando di eliminarlo, poiché ritiene che abbia salvato altri giocatori quando i loro personaggi si trovavano nei guai.

Quando capita qualcosa di brutto ai bravi personaggi

I personaggi subiscono contrattempi, perdono oggetti magici, guadagnano penalità ai punteggi di caratteristica, perdono livelli, e muoiono (a volte ripetutamente). Eventi sfortunati sono parte integrante del gioco, almeno quanto avere successo, salire di livello, conquistare tesori e raggiungere la grandezza. Ma, quando qualcosa di brutto accade ai loro personaggi, non sempre i giocatori prendono la cosa nel verso giusto.

Occorre quindi ricordare loro che le cose brutte accadono. Le difficoltà sono il fulcro portante del gioco. Occorre far notare che l'imprevisto di oggi può portare al successo di domani. Se un personaggio muore, il DM dovrebbe incoraggiare gli altri giocatori (magari agendo d'astuzia) a far sì che i loro personaggi lo *rianimino*. Se una tale opzione non è disponibile, il DM può rassicurare il giocatore che ha subito la perdita che vi sono numerose opportunità tra i nuovi tipi di personaggi che ancora non ha sperimentato. Da qualche parte un bardo sta scrivendo una ballata sull'eroica morte di quel personaggio caduto, proprio mentre il gruppo dà il suo benvenuto al nuovo PG. Il gioco continua.

È raro, ma possibile, che un intero gruppo venga spazzato via. In tal caso, non si deve lasciare che questa catastrofe metta fine a tutto il gioco. Alcuni PNG avventurieri potrebbero ritrovare e *rianimare* i PG, facendone per sempre i loro debitori (un colpo di scena per antonomasia). I giocatori possono creare un gruppo temporaneo allo scopo di recuperare i corpi degli avventurieri caduti per *rianimarli* o almeno per dar loro degna sepoltura. Oppure, tutti quanti possono armarsi di nuovi personaggi e ricominciare da capo. Questa è un'opportunità per una svolta drammatica.

PORTARE A TERMINE LE COSE

Sarebbe meglio non terminare una sessione di gioco nel bel mezzo di un incontro. Lasciare tutto in sospeso è il modo peggiore di finire. È difficile ricordarsi in seguito di informazioni quali ordine di iniziativa, durata degli incantesimi e di altri dettagli a distanza di due sessioni. L'unica eccezione a questa regola è quando si finisce il gioco con un colpo di scena. Vale a dire che la storia si arresta proprio quando succede qualcosa di eclatante, avviene una serie di eventi sorprendenti, o semplicemente le cose si mettono al meglio. Lo scopo è quello di mantenere vivo nei giocatori l'interesse e la tensione fino alla sessione successiva.

Se un giocatore dovesse assentarsi durante una sessione e per questo il DM decidesse che il suo personaggio lascia per un po' la compagnia, deve anche assicurarsi di trovare il modo di riammetterlo facilmente in gioco al ritorno di quel giocatore. A volte un colpo di scena serve allo scopo: il PG arriva di corsa nel folto della cavalleria per trarre d'impiccio i suoi vessati amici.

Qualche volta il DM potrebbe proporre a tutti di discutere su quanto accaduto al termine della sessione (sono sufficienti pochi minuti). Ascoltando le reazioni dei giocatori conoscerebbe meglio cosa piace o non piace loro. Potrebbe inoltre lodare i giocatori per le loro sagge decisioni o per le impareggiabili imprese di quella sessione (sempre che tali informazioni non siano troppo rivelatrici per l'avventura). È importante concludere positivamente.

Il DM può scegliere di assegnare i punti esperienza al termine di ogni sessione, o aspettare la fine di un'avventura. Dipende da lui. Tuttavia, di solito si assegnano alla fine di ogni singola sessione, di modo che quei giocatori che avanzano conseguentemente di livello, abbiano il tempo di scegliere nuovi incantesimi, acquistare nuove abilità e dedicarsi ad altri dettagli relativi all'avanzamento di livello.

SCALETTA DI UNA SESSIONE DI GIOCO

1. Sistemare l'area di gioco. Se il gioco non si svolge a casa propria, organizzare le cose in maniera tale da restare soddisfatti dei posti assegnati intorno al tavolo. Assicurarsi che vi sia lo spazio sufficiente per sistemare appunti, libri e così via. Assicurarsi che tutti riescano a sentire e a vedere bene.
2. Verificare che tutti abbiano familiarità (o la riacquistino) con i loro personaggi e la situazione attuale.
3. Trovare un volontario che si occupi di disegnare le mappe e/o prendere appunti.
4. Determinare l'ordine di marcia dei personaggi. Più in generale dove si troveranno rispetto agli altri durante l'avventura, così che sia ben chiaro "chi" si trova "dove". Scrivere tale informazione, o avvalersi delle miniature o di altro.
5. Descrivere la scena iniziale.
6. Chiedere ai giocatori cosa fanno i loro personaggi.
7. Dirigere tutti gli avvenimenti e gli incontri dell'avventura (o la parte dell'avventura di quella sessione), facendo qualche pausa quando serve.
8. Condurre le cose a un buon punto di arresto o ad un colpo di scena appropriato.
9. Terminare la sessione.
10. Chiedere ai giocatori cos'hanno intenzione di fare la prossima volta.
11. Assegnare i punti esperienza. In alternativa, il DM può farlo all'inizio della successiva sessione, oppure una volta sola dopo alcune sessioni (vedi Capitolo 7: "Ricompense").



Illus. di A. Swekel

I personaggi sono normalmente di competenza dei giocatori e non del Dungeon Master. Detto questo, il DM può avere una forte influenza sulle opzioni dei giocatori in procinto di creare o sviluppare i propri personaggi. Ad esempio, potrebbe concedere l'utilizzo di PG minotauri, ma saranno necessari alcuni consigli per rendere gestibili queste opzioni.

GENERAZIONE DEI PUNTEGGI DELLE CARATTERISTICHE

In aggiunta al metodo standard per la generazione dei punteggi delle caratteristiche presentato a pagina 7 del *Manuale del Giocatore* (tirando 4d6, scartando il più basso e distribuendoli come desiderato), ecco otto varianti opzionali da tenere in considerazione nel corso della campagna.

Personaggi organici: Tirare 4d6 sei volte, scartando il dado più basso ogni volta. Attribuire i punteggi (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma) nell'ordine in cui sono stati lanciati. Tirare nuovamente una caratteristica a propria scelta, sostituendo il valore ottenuto se il nuovo lancio è superiore. Infine scambiare due punteggi di caratteristica tra loro. Questo metodo permette al giocatore di avere qualche scelta ma non gli consente di assegnare tutti i punteggi delle caratteristiche esattamente dove vuole. Il personaggio così dovrà fare i conti con delle limitazioni indesiderate (proprio come nella realtà) oppure avere una dote personale insolita per la sua classe (come un punteggio di Forza alto per uno stregone).

Personaggi medi personalizzati: Tirare 3d6 sei volte e distribuire i risultati a proprio piacimento. Questo metodo genera personaggi più vicini alle persone comuni ma permette comunque una propria personalizzazione. Il giocatore ha diritto a tirare nuovamente tutte le caratteristiche se i modificatori comportano un totale pari o inferiore a -3 oppure se neanche un punteggio di caratteristica è superiore a 12.

Personaggi medi casuali: Tirare 3d6 sei volte e assegnare i risultati nell'ordine in cui sono stati ottenuti (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza, Carisma). Questo è il metodo più rigido. Spesso produce personaggi praticamente inutilizzabili, ma rende i punteggi alti veramente speciali. Il giocatore ha diritto a tirare nuovamente tutte le caratteristiche se i modificatori di caratteristica comportano un totale pari o inferiore a -3 oppure se neanche un punteggio di caratteristica è superiore a 12.

Personaggi potenziati: Tirare 5d6 sei volte, scartando ogni volta i due dadi più bassi e distribuire i risultati a proprio piacimento. Questo metodo è raccomandato per una campagna dove i personaggi hanno bisogno di essere davvero forti per sopravvivere. Il giocatore ha diritto a tirare nuovamente tutte le caratteristiche se i modificatori di caratteristica comportano un totale pari o inferiore a +2 oppure se neanche un punteggio di caratteristica è superiore a 15.

Con un rilancio: Tirare 4d6 sei volte, scartando ogni volta il dado più basso. Per una volta durante questo procedimento il giocatore può invece scegliere di tirare nuovamente il dado più basso. I risultati possono essere distribuiti a piacimento. Questo metodo genera personaggi leggermente migliori rispetto al metodo di base e permette ai giocatori di migliorare un punteggio particolarmente basso o di ottenerne uno particolarmente alto. Ad esempio, se un giocatore lancia 4d6 e ottiene come risultati 1, 2, 6 e 6 per un totale di 15, può scegliere di ritirare l'1 e provare a migliorare il punteggio in questione (e perfino sperare di ottenere un 18, se il dado lanciato di nuovo è un 6).

Acquisto punteggi standard: Tutte le caratteristiche partono a 8. Si prendono 25 punti e si distribuiscono tra tutte le caratteristiche. Per i punteggi fino a 14 lo scambio avviene sulla base di 1 punto per 1, mentre per avere punteggi superiori a 14, il costo è superiore (vedi Tabella 2-1:

"Costo in punti dei punteggi di caratteristica"). Questo metodo permette la massima personalizzazione della propria scheda, ma il DM farà bene a tenere in considerazione che i PG si procureranno sempre almeno un punteggio molto alto.

Tabella 2-1: Costo in punti dei punteggi di caratteristica

Punteggio di caratteristica	Costo in punti	Punteggio di caratteristica	Costo in punti
9	1	14	6
10	2	15	8
11	3	16	10
12	4	17	13
13	5	18	16

Acquisto punteggi non standard: Utilizzare la Tabella 2-1: "Costo in punti dei punteggi di caratteristica" del metodo standard di acquisto, ma i giocatori hanno un numero inferiore o superiore di punti a loro disposizione con cui acquistare i propri punteggi, come indicato nella Tabella 2-2:

Tabella 2-2: Costo non standard in punti dei punteggi di caratteristica

Tipo di campagna	Punti a disposizione
Campagna a basso livello di potere	15 punti
Campagna impegnativa	22 punti
Campagna difficile	28 punti
Campagna ad alto livello di potere	32 punti

Assortimento di punteggi base: Utilizzare i seguenti punteggi, distribuiti a proprio piacimento: 15, 14, 13, 12, 10 e 8. Questo metodo è una versione velocizzata dell'acquisto standard tramite punti ed è ottimo per creare velocemente dei PNG.

RAZZE

A volte i giocatori vogliono giocare uomini gatto, ogre o elfi drow al posto delle razze del *Manuale del Giocatore*. Le razze presentate nel *Manuale del Giocatore* forniscono ai giocatori molte opzioni tra cui scegliere, ma alcuni DM potrebbero voler offrire una scelta più ampia, specialmente se il gioco va avanti già da tempo. Nuove possibilità di scelta possono dare soddisfazione ai giocatori e conferire alla campagna un sapore del tutto particolare. Un sistema semplice di personalizzare una campagna è proprio quello di cambiare le razze disponibili per i giocatori al momento della creazione dei personaggi.

SOTTORAZZE

Gli halfling più alti e magri vengono chiamati spilungoni. Gli elfi silvani sono elfi riservati e ritrosi che vivono nei boschi. I nani delle montagne sono ancora più robusti delle loro controparti più comuni. Queste derivazioni delle razze standard vengono chiamate sottorazze.

Le razze standard dei personaggi di D&D sono suddivise in sottorazze per evidenziare le loro differenze di forma, di aspetto e di adattamento. Eccettuate alcune differenze minori, i membri di una sottorazza appaiono di solito simili alle razze descritte nel *Manuale del Giocatore*. Le sottorazze rendono variegate e interessanti le scelte dei giocatori, ma il DM può anche creare delle sottorazze riservate solamente ai PNG. Un'ottima maniera di introdurre una sottorazza nella campagna è quello di creare un incontro tra i personaggi e un PNG. Presentando la sottorazza attraverso un PNG si può mostrare ai giocatori come si comportano i membri della sottorazza in questione. A volte i giocatori non saranno interessati a interpretare una sottorazza, ma apprezzeranno comunque l'evento come un momento nuovo e interessante della campagna. Le maggiori sottorazze del *Manuale del Giocatore* vengono riportate alle relative voci nel *Manuale dei Mostri*.

Il DM può anche scegliere di non permettere ai PG di fare uso delle sottorazze. Dopotutto, le sottorazze tendono a deviare dalle razze tipiche descritte nel *Manuale del Giocatore* e complicano le scelte razziali, normalmente semplici (ma comunque importanti). Alcune di quelle presentate nel *Manuale dei Mostri*, come i drow, i duergar e altre versioni malvagie delle creature, potrebbero poi risultare inappropriate per una partita, oppure troppo potenti se rapportate alle altre scelte di razza dei PG.

Un metodo raccomandato è quello di stabilire una linea di base a cui attenersi. Il DM può scegliere di abbandonare i nani standard e optare per una campagna composta da nani delle profondità, duergar, derro, nani delle montagne e altre sottorazze naniche assortite. Il vantaggio di stabilire una linea di base, e di limitare l'accesso alle varie "sottorazze di nani", è quello di offrire ai giocatori la scelta più semplice con cui iniziare subito con il solo *Manuale del Giocatore*. Non è necessario cercare altre fonti di informazione sulle razze dei personaggi se non lo desiderano. Anche se alcuni giocatori ambiscono ad opzioni molto dettagliate, un buon DM riesce a mantenere le scelte delle opzioni semplici per permettere ai giocatori di concentrare la loro attenzione altrove.

Per creare una nuova sottorazza, il DM può partire pensando a uno specifico aspetto o differenziazione (cultura, clima o statura fisica). Poi, tenendo la descrizione standard del *Manuale del Giocatore* come riferimento, deve determinare i cambiamenti che la differenziazione può avere generato nella descrizione della razza. Una sottorazza potrebbe avere modifiche particolari ai punteggi delle caratteristiche, abilità gratuite diverse (un bonus razziale di +1 o +2 ad alcune prove di abilità), una diversa classe preferita, linguaggi diversi o perfino capacità speciali diverse, come la resistenza dei nani ai veleni o l'abilità degli elfi con l'arco.

Va ricordato che le razze standard hanno degli svantaggi che equilibrano i loro vantaggi. Una sottorazza non dovrebbe ricevere un bonus alla Forza e un modificatore negativo al Carisma senza ulteriori considerazioni aggiuntive, dal momento che la Forza (in generale) è molto più importante del Carisma. La sottorazza nanica creata potrebbe invece avere un +2 alla Forza e un -2 al Carisma ma potrebbe anche perdere le capacità di scurovisione e di esperti minatori, tipiche dei nani.

In generale, il DM deve puntare all'equilibrio. Un bonus a un punteggio di caratteristica va bilanciato con una penalità equivalente (vedi Tabella 2-7: "Equivalenza dei punteggi di caratteristica"). Un bonus relativo a una capacità verrà sostituito con un altro bonus di una capacità diversa, un'abilità gratuita con un'altra abilità gratuita e una capacità speciale (come i bonus ai tiri salvezza o la scurovisione) con un'altra capacità speciale di valore paritario. Le capacità sono molto varie tra loro e le modifiche alle abilità hanno grande importanza, quindi spetta al DM trovare l'equilibrio corretto per lo svolgimento delle campagne. Si faccia riferimento al *Manuale dei Mostri* per alcuni buoni esempi, e si considerino le seguenti variazioni:

Sotterranea: Eventuali versioni delle razze standard insediatesi nel sottosuolo potrebbero essere dotate di scurovisione, esperti minatori e una serie di differenti nemici razziali. La familiarità di un elfo con l'arco (un'arma più adatta a un uso di superficie) potrebbe essere sostituita con quella relativa ad un'altra arma più consona all'uso sotterraneo, come una balestra a mano.

Allineata: Una sottorazza potrebbe tendere in modo particolare a un certo allineamento e cambiare la propria cultura e il proprio aspetto invece che le proprie caratteristiche di gioco. Potrebbe avere anche una diversa classe preferita o diverse opzioni di linguaggio.

Magica: Eventuali differenziazioni di razza che avessero più o meno affinità con la magia potrebbero cambiare le classi preferite, le modifiche ai punteggi di caratteristica (specialmente all'Intelligenza, alla Saggezza o al Carisma) e anche alcune capacità speciali, come ad esempio l'uso libero di alcuni trucchetti per gli gnomi.

Focalizzata: Alcune sottorazze potrebbero essere dotate di una particolare attrazione per la costruzione di oggetti, per la distruzione, per il furto, per la guerra, per un certo tipo di animali, per la navigazione, per la vita nomade, per gli atti di carità o per qualsiasi altra cosa che il DM possa pensare. Una simile affinità probabilmente cambierebbe la classe preferita della razza e i bonus alle sue prove di abilità, e potrebbe anche influenzare le modifiche ai punteggi di caratteristica.

Selvaggia: Le versioni meno civilizzate delle razze standard preferiscono classi come il barbaro e lo stregone e ottengono dei bonus alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge o di Addestrare Animali.

Più grande o più piccola: Le sottorazze di dimensioni più grandi o più piccole delle loro controparti di base possono offrire delle opzioni interessanti. Halfling di taglia Media o elfi di taglia Piccola farebbero uso di regole e di equipaggiamento simili a quelli utilizzati da altri personaggi della loro nuova taglia. Ipoteticamente una campagna potrebbe essere composta da gnomi Minuscoli o da nani Grandi. Va comunque fatta molta atten-



zione all'introduzione di personaggi Minuscoli o Grandi, in quanto possono avere una forte influenza sulla campagna stessa (ad esempio, necessitano di armi apposite).

Acquatica: Versioni acquatiche (o costiere, o isolane) delle razze standard potrebbero avere branchie per respirare sott'acqua, un bonus alle prove di Nuotare e un'affinità verso alcune forme di vita acquatiche. Le razze impossibilitate a respirare aria solitamente sono troppo limitate per essere usate in una campagna. Va anche fatta attenzione a non proporre semplici versioni acquatiche di ogni razza e di ogni creatura di base, in quanto il meccanismo diventa rapidamente prevedibile.

Deserto, foresta, montagna (tipi di clima o di terreno): Il clima, infine, può trasformare una cultura e una razza in una sottorazza più adattabile all'ambiente in cui si trova a vivere (halfling del deserto, gnomi polari e così via). Queste sottorazze differiscono dalle loro controparti di base principalmente nei bonus di prova sulle abilità o nelle abilità gratuite. Così come per le versioni acquatiche delle razze di base, anche questo metodo di diversificazione delle razze può diventare scontato e prevedibile per i gusti dei giocatori nel caso se ne faccia abuso.

Tabella 2-3: Sottorazze comuni

Nani	Elfi
Nani delle colline*	Elfi alti*
Nani delle profondità	Elfi acquatici (elfi marini)
Derro	Drow (elfi scuri)
Duergar (nani grigi)	Elfi grigi
Nani delle montagne	Elfi selvaggi (grugach)
	Elfi dei boschi (elfi silvani)

Gnomi	Halfling
Gnomi delle rocce*	Piedilesti*
Svirfneblin (gnomi delle profondità)	Spilungoni
Gnomi delle foreste	Halfling delle profondità

* I nani, gli elfi, gli gnomi e gli halfling standard sono descritti nel *Manuale del Giocatore*.

MODIFICARE LE RAZZE

A volte il DM potrebbe desiderare di modificare una delle razze comuni (quelle disponibili per i PG nel *Manuale del Giocatore*). Questo è un procedimento diverso da quello della creazione di una sottorazza, in quanto implica attribuire connotazioni differenti all'intera razza comune. Una campagna potrebbe non fare uso di sottorazze ma disporre comunque di alcune razze del *Manuale del Giocatore* modificate.

La ragione principale per modificare le razze del *Manuale del Giocatore* è quella di conferire alla campagna un sapore unico o particolare. In alcune campagne, ad esempio, i nani non fanno mai uso di incantesimi arcani, mentre in altre potrebbero essere maestri consumati di quelle arti magiche.

Cambiamenti attraverso le limitazioni

I parametri di una campagna definiscono i benefici e le restrizioni dei personaggi giocanti di varie razze. A volte, al fine di determinare dei ruoli specifici che il DM vuole assegnare ai giocatori, possono essere poste delle limitazioni alle classi selezionabili. Le limitazioni possono essere una o più tra le seguenti:

- Nani e halfling non possono essere maghi, stregoni, bardi, monaci, druidi, paladini o ranger.
- Gli elfi non possono essere druidi, paladini o monaci.
- I mezzelfi non possono essere paladini o monaci.
- I mezzorchi non possono essere maghi, bardi, druidi, paladini o ranger.

Le classi di guerriero, chierico e ladro non hanno mai limitazioni. Ognuna viene considerata come parte fondamentale di qualsiasi razza o cultura, anche se il DM può sempre inventare delle eccezioni.

È pienamente consentito per il DM specificare "Nel mio mondo..." e descrivere qualsiasi cambiamento o restrizione che ritenga necessaria. Egli deve essere pronto a ricevere delle contestazioni se nega qualcosa che normalmente viene consentito ai giocatori nel *Manuale del Giocatore*. Tuttavia il DM è il DM, e la campagna è sua. È comunque importante assicurarsi che i giocatori

comprendano la spiegazione di tali cambiamenti, in modo che non si sentano limitati arbitrariamente. Di solito è bene bilanciare tali restrizioni con concessioni di altro tipo: denaro supplementare di partenza, abilità gratuite o altre piccole ricompense di base. Farlo potrebbe sembrare una piccola forma di corruzione, ma in fin dei conti non si tratta altro che di uno scambio equilibrato.

Va tenuto presente che a volte una restrizione può conferire un significato più intenso a un concetto. Ad esempio, se viene creata una nuova classe o una classe di prestigio chiamata mago da battaglia elfico, il DM vorrà, logicamente, renderla limitata ai soli elfi (le classi di prestigio vengono illustrate in seguito in questo capitolo).

Si faccia attenzione a non limitare una razza eccessivamente rispetto alle altre, e non si diano limitazioni alla selezione delle classi di guerriero, chierico, mago o ladro da parte di una razza, non senza un'attenta riflessione sugli effetti che la scelta potrebbe avere sulla gratificazione dei giocatori o sull'effetto nella campagna. In un'ambientazione in cui a una razza non siano consentiti i chierici, ad esempio, i membri di tale razza saranno profondamente irrispettosi della religione. Una razza priva di maghi in un mondo in cui opera la magia deve avere altre classi di personaggi che compensino questa assenza (come degli stregoni o dei chierici molto potenti), altrimenti le altre razze l'avrebbero sopraffatta da tempo.

Cambiamenti attraverso aggiunte e rimozioni

Modificare una razza aggiungendo o sottraendo alcuni dei suoi aspetti funziona esattamente allo stesso modo della creazione di una sottorazza, ma i cambiamenti apportati si applicano alla razza nella sua interezza. Un DM potrebbe considerare la scurovisione inappropriata per i nani nella sua campagna, mentre un altro potrebbe essere convinto che nella sua campagna gli elfi non debbano morire per l'età avanzata.

I DM che applicano questi cambiamenti lo fanno per conferire alla loro campagna un sapore unico, ma devono fare attenzione ad eventuali problemi di logica o di equilibrio. Ad esempio, se i nani non sono dotati di scurovisione, molti giocatori potrebbero scegliere una razza diversa, e coloro che solitamente giocano un nano potrebbero pensare di avere fatto una cattiva scelta rispetto, ad esempio, a un mezzorco. Analogamente, in una campagna in cui il DM abbia deciso di rendere i propri elfi immortali, l'equilibrio di gioco vero e proprio rimane, ma i giocatori potrebbero infastidirsi per le incongruenze logiche che ne derivano. Se gli elfi non muoiono di vecchiaia, i giocatori potrebbero chiedersi le ragioni per cui il mondo non ne sia invaso. Si tratta di problemi che forse non sono insormontabili, ma che necessitano che il cambiamento sia ben ponderato alla base. L'equilibrio va mantenuto inserendo un'abilità diversa laddove una ne viene tolta. Riflettendo sui problemi in maniera logica si possono trovare delle spiegazioni razionali. Ad esempio, gli elfi potrebbero avere un tasso di nuove nascite bassissimo ed essere continuamente impegnanti in battaglie contro le forze del male, il che terrebbe il loro quantitativo basso nonostante la loro immunità biologica all'invecchiamento.

NUOVE RAZZE

Il DM può offrire ai giocatori opzioni per nuove razze sia usando le creature del *Manuale dei Mostri* che usando nuove creature da lui inventate. In ogni caso, questo fondamentale aspetto della campagna va trattato con cura.

Variante: Mostri come razze

Ogni creatura del *Manuale dei Mostri* è dotata delle statistiche di cui un giocatore necessita per giocare, ma per la maggior parte le statistiche non sono adatte a rappresentare dei PG. La Tabella 2-4: "Mostri come razze" elenca quei mostri che sono rispettivamente facili, difficili e molto difficili da incorporare come PG in una campagna. Il DM può usare questa lista come guida di base, vietando però ai giocatori di interpretare creature di Intelligenza pari o inferiore a 2, che non avrebbero modo di comunicare, o creature talmente diverse dagli altri PG in grado di disturbare l'andamento della campagna. (Le creature nelle categorie Difficile e Molto Difficile della tabella, ad esempio, sono troppo inconsuete per poter far parte della maggior parte delle campagne). Alcune creature possiedono strane capacità innate o grandi poteri fisici, e sono quindi inadatte ad essere gestite dai giocatori (tranne che in campagne ad alto livello di potere). Ad esempio, un gigante delle colline è in grado di seminare la devastazione intorno a lui, e un eventuale PG che interpretasse un beholder, con la sua vasta gamma di poteri magici, squilibrerebbe il gioco in maniera drastica. Anche qualcosa all'apparenza innocua, come una creatura dotata di ali, va ponderata con attenzione. La capacità di volare può permettere di evitare degli incontri fondamentali (specialmente all'aperto) e rende praticamente inutili abilità come Scalare e Saltare. Tali creature non vanno concesse ai PG a meno che non si intenda giocare una campagna ad alto livello di potere.

TABELLA 2-4: MOSTRI COME RAZZE

Facile (alcuni poteri strani)

Razza	Livello equivalente
Goblin	Normale
Coboldo	Normale
Orco	Normale
Hobgoblin	Normale
Aasimar	Livello di classe +1
Tiefling	Livello di classe +1
Lucertoloide	Livello di classe +2
Gnoll	Livello di classe +2
Troglodita	Livello di classe +2
Bugbear	Livello di classe +3
Mezzo-celestiale*	Livello di classe +3
Mezzo-immondo*	Livello di classe +3
Centauro	Livello di classe +5
Ogre	Livello di classe +5
Minotauro	Livello di classe +8

Difficile (poteri strani e limitazioni)

Razza	Livello equivalente
Mezzo-drago*	Livello di classe +3
Lupo mannaro*†	Livello di classe +3
Pixie**	Livello di classe +4
Orso mannaro*††	Livello di classe +4
Satiro (con flauto)	Livello di classe +5
Troll	Livello di classe +8

Molto difficile (grandi poteri speciali)

Razza	Livello equivalente
Cane intermittente	Livello di classe +4
Ogre magi	Livello di classe +9
Unicorno	Livello di classe +6
Gigante delle colline	Livello di classe +12

* Scegliere una razza di base come quella di appartenenza della creatura.

** Non è in grado di lanciare *danza irresistibile di Otto*.

† Il personaggio deve essere almeno di 2° livello.

†† Il personaggio deve essere almeno di 6° livello.

Livelli di partenza dei mostri

Creature come gli orchi, i coboldi o i goblin possono essere ottimi PG, dal momento che sono umanoidi, sono in grado di comunicare, hanno 1 DV (o meno) e non sono dotati di alcuna capacità speciale in grado di sbilanciare il gioco. Tali personaggi vanno trattati normalmente, con dei Dadi Vita appropriati alla loro classe. Il loro livello equivalente nella Tabella 2-4: "Mostri come razze" è "normale", il che significa, ad esempio, che un orco barbaro di 3° livello è più o meno pari a qualsiasi altro barbaro di 3° livello. Ad alcune creature potrebbe essere vietata la scelta di alcune classi (non esistono dei goblin paladini, ad esempio), ma la scelta definitiva spetta al DM.

Altre creature, come i lucertoloidi, i bugbear e perfino gli ogre, possono essere facilmente aggiunte in una campagna standard, dal momento che sono comunque prive di poteri speciali. Tuttavia sono talmente forti che i loro livelli di classe non corrispondono al loro vero potere. Il DM dovrebbe permettere ai giocatori di creare simili personaggi potenti solo se il giocatore avesse comunque diritto a creare un personaggio standard di livello più alto e di equivalente potere. Se quindi il DM normalmente concede ai suoi giocatori di creare personaggi di 5° livello, può concedere in alternativa di creare un personaggio ogre (senza alcun livello di classe). Se normalmente concederebbe di partire con personaggi di 8° livello, può concedere un ogre con tre livelli di classe o un minotauro senza livelli.

Se un mostro possiede 1 Dado Vita o meno, oppure se è una creatura archetipo come un vampiro o un licantropo (vedi il *Manuale dei Mostri*), deve iniziare la campagna con uno o più livelli di classe, come un normale personaggio. Se un mostro possiede 2 Dadi Vita o più, può iniziare senza alcun livello di classe (anche se può guadagnarne in seguito). I licantropi sono un caso a parte. Un licantropo dovrebbe partire con un livello di classe pari almeno al numero di Dadi Vita di cui è dotato in forma animale. Un PG licantropo con un livello di classe più basso sarebbe un problema, in quanto la capacità di assumere la forma e i Dadi Vita dell'animale non rientrerebbe più nelle capacità consentite al personaggio.

Anche se la creatura appartiene a una razza che normalmente avanza per Dadi Vita invece che per livelli di classe, come un unicorno, un PG (come eccezione individuale) può ottenere livelli di classe piuttosto che Dadi Vita.

Punteggi di caratteristica per i mostri

Anche se il *Manuale dei Mostri* fornisce i punteggi di caratteristica per le creature tipiche appartenenti a una certa razza, qualsiasi mostro che diventi un avventuriero si differenzia dalla media del resto dei mostri. Quindi, nel creare un PG partendo dal *Manuale dei Mostri*, è consigliato controllare se la creatura possiede o meno delle caratteristiche pari o superiori a 10. Se ne ha, si sottrae 10 (se il punteggio è pari) o 11 (se il punteggio è dispari) per ottenere i modificatori di caratteristica razziali. Ad esempio, un minotauro tipico ha un punteggio di Forza pari a 19, quindi il suo modificatore di caratteristica razziale è +8 (19-11=8). Si lancia il punteggio di caratteristica (4d6, scartando il dado più basso) e si aggiunge il modificatore di caratteristica razziale per ottenere il punteggio finale di Forza del PG minotauro.

Per i punteggi inferiori al 10, la procedura è diversa. Prima viene lanciato il punteggio della caratteristica (4d6, scartando il dado più basso) e poi si confronta il risultato con il punteggio di caratteristica medio del mostro nella Tabella 2-5: "Punteggi di caratteristica dei PG mostri" (per la Forza, la Destrezza, la Costituzione, la Saggezza e il Carisma) o nella Tabella 2-6: "Punteggi di Intelligenza dei PG mostri". Ad esempio, un minotauro tipico ha un punteggio di Intelligenza di 7, quindi il giocatore consulterà la colonna 6-7 nella Tabella 2-6. Se tirando i dadi per il punteggio di Intelligenza del suo PG minotauro ottiene un 10, incrociando il valore 10 a sinistra della tabella con la colonna 6-7, ne emerge che l'Intelligenza finale del suo PG minotauro è pari a 6.

La tabella per l'Intelligenza, separata dalle altre, garantisce che nessun PG rischi di ottenere un'Intelligenza minore di 3 (opzionalmente, i PG mezzorchi potrebbero usare la colonna 8-9 della Tabella 2-6, se il DM intendesse applicare questa caratteristica anche a loro nella propria campagna). Questa differenza è importante, in quanto le creature dotate di un'Intelligenza inferiore a 3 sono difficilmente utilizzabili in gioco e il DM deve riflettere molto attentamente prima di concedere a un PG un'Intelligenza inferiore a 3.

Altre statistiche dei mostri

Le creature dotate di 1 o meno Dadi Vita hanno connotazioni e Dadi Vita normali, basati sulla loro classe di appartenenza.



Un troll addestrato ed equipaggiato da guerriero

Illus. di W. Reynolds

Tabella 2-5: Punteggi di caratteristica dei PG mostri

Tiro dadi	Punteggio di caratteristica del mostro (For, Des, Cos, Sag, Car) 1	2-3	4-5	6-7	8-9
18	1	4	8	12	16
17	1	4	8	11	15
16	1	4	8	10	14
15	1	4	7	9	13
14	1	4	6	8	12
13	1	3	5	7	11
12	1	3	5	7	10
11	1	3	5	7	9
10	1	2	4	6	8
9	1	2	4	6	7
8	1	2	4	6	6
7	1	1	3	5	5
6	1	1	2	4	4
5	1	1	1	3	3
4	1	1	1	2	2
3	1	1	1	1	1

Tabella 2-6: Punteggi di Intelligenza dei PG mostri

Tiro dadi	Intelligenza del mostro 3	4-5	6-7	8-9
18	3	6	10	14
17	3	6	9	13
16	3	6	8	12
15	3	6	8	11
14	3	6	8	10
13	3	5	7	9
12	3	5	7	9
11	3	5	7	9
10	3	4	6	8
9	3	4	6	8
8	3	4	6	8
7	3	3	5	7
6	3	3	5	6
5	3	3	5	5
4	3	3	4	4
3	3	3	3	3

Quelle con 2 Dadi Vita o più hanno statistiche basate sui Dadi Vita in questione più quelle conferite dal proprio livello di classe (se ve ne sono).

Ad esempio, un ogre senza alcun livello di classe ha 4d8 DV, un bonus di attacco di +3, un talento e 8 punti abilità (più il modificatore di Intelligenza). Il primo DV viene considerato il massimo ottenibile, il che fornisce alla creatura 8+3d8 + (bonus di Costituzione x4) punti ferita.

Una creatura priva di livelli di classe possiede l'equipaggiamento di base di una creatura della sua specie. Una creatura dotata di livelli di classe possiede un equipaggiamento pari a un valore calcolato sull'ammontare totale dei suoi livelli (vedi Tabella 2-24: "Equipaggiamento iniziale di PG di livello superiore al 1°").

Esperienza per i mostri

Una creatura dotata dei soli livelli di classe, come un PG orco, ottiene PE normalmente. Una creatura dotata di livelli di classe più livelli di mostro, come un ogre, ha un livello del personaggio pari al suo livello di classe più il suo livello di mostro, e comincia con il numero minimo di PE necessari per essere a quel livello. Quando la creatura avanza di livello, ne aggiunge al suo livello di classe, seguendo le regole dei personaggi multiclasse spiegate nel *Manuale del Giocatore* (contando la sua classe di mostro come classe preferita).

Ad esempio, un PG ogre senza livelli di classe può entrare in una campagna come farebbe un normale personaggio di 5° livello. L'ogre inizia al 4° livello (in quanto ha 4 Dadi Vita), con 6.000 PE (il necessario per essere di 4° livello; vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*). Una volta guadagnati altri 4.000 PE, l'ogre passa al 5° livello e guadagna una classe di 1° livello.

Interpretare i mostri

Molte delle creature nel *Manuale dei Mostri* sono malvagie. Tali creature non solo avranno grosse difficoltà in ambienti normali come le città degli umani, ma potrebbero anche rivelarsi scomode per il genere di campagna che il DM intende condurre. Tuttavia non è difficile trovare una motivazione per rendere un mostro appartenente a una razza malvagia di allineamento neutrale o perfino buono. Alcune delle seguenti opzioni di background possono essere utili, se il giocatore le trova gradite e adatte al personaggio che intende giocare:

- Allevato da umani, elfi, nani o altre razze non malvagie.
- Salvato da un orribile destino per mano di una creatura buona.
- Pentito e redentosi volontariamente.
- Deluso dalle vie del male.
- In fuga da altre creature malvagie.
- Alterato magicamente o sotto l'effetto di una *costrizione*.

Molti PNG considerano i mostri come creature malvagie, indipendentemente dal loro vero allineamento. In una città umana o elfica, un goblin verrà sempre temuto, dileggiato o (nel migliore dei casi) guardato con diffidenza. Spetta al DM decidere quanto accentuare la difficoltà di interpretare un mostro nelle aree più civilizzate. Il giocatore dovrà decidere quanto animalesco o quanto addomesticato è diventato il mostro, e quanto aderire al comportamento tipico della propria razza. Potrebbe rivolgersi al DM per dei consigli, quindi si raccomanda di riflettere anticipatamente su questo genere di situazioni. È meglio avere un minotauro che gode nel mettere in fuga gli omuncoli intorno a lui o che si sforza di inserirsi nell'ambiente degli umani?

Va ricordato che ciò che vale per i PG vale anche per i PNG. I PNG mostri possono avere classi, punteggi di caratteristica fuori dal comune e anche Dadi Vita al massimo.

Creare nuove razze

Le creature descritte nel *Manuale dei Mostri* possono rendere la scelta della razza dei PG interessante, ma non è comunque a questo scopo che sono state create. Buona parte dei mostri sono intesi come avversari dei PG (ed è appunto per questo che sono mostri). Quindi alcuni DM potrebbero voler creare nuove razze appositamente per permettere ai giocatori nuove opzioni di scelta.

La creazione di una nuova razza è un procedimento difficile. In generale, si raccomanda l'uso delle razze descritte nel *Manuale del Giocatore* come esempi e guide. Nel dubbio, la nuova razza dovrebbe avvicinarsi più possibile a quelle descritte nel volume. I mostri del *Manuale dei Mostri* non sono stati creati per essere razze accessibili ai PG, e dovrebbero essere usati solo come mostri e come PNG. Se si intende creare una razza felina dotata di ottima Destrezza, si prendano gli elfi come esempio. Essi possiedono un bonus di +2 alla Destrezza ma una penalità di-2 alla Costituzione. Se la razza felina vuole avere una Destrezza fuori dal comune, dovrebbe subire una penalità equivalente per bilanciare il tutto.

Ecco un segreto importante: non tutti i punteggi di caratteristica hanno eguale importanza. Si consideri il caso di un mezzorco, che ha penalità all'Intelligenza e al Carisma e un bonus solo alla Forza. Questo perché né una penalità all'Intelligenza né una al Carisma da sole valgono quanto un bonus alla Forza. Tornando all'esempio della razza felina, anche la Destrezza è una caratteristica molto importante e quindi un bonus alla Destrezza non può essere equilibrato solo da una penalità al Carisma, ma richiede anche qualche altro svantaggio supplementare.

La tabella sottostante elenca un rapporto generico tra i bonus applicati a una caratteristica e le rispettive penalità da applicare ad altre caratteristiche per mantenere un equilibrio di base. Va notato che a volte lo scambio bonus/penalità non funziona sempre in entrambi i sensi. Ad esempio, un bonus alla Forza è grossomodo equivalente a una penalità alla Costituzione, ma un bonus alla Costituzione non è uguale a una penalità alla Forza.

TABELLA 2-7: EQUIVALENZA DEI PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Bonus al punteggio di caratteristica	Caratteristiche penalizzate
Forza	Destrezza
	Costituzione
	Intelligenza e Carisma
	Intelligenza e Saggezza
	Saggezza e Carisma
Destrezza	Forza
	Costituzione
	Intelligenza e Carisma
	Intelligenza e Saggezza
	Saggezza e Carisma
Costituzione	Destrezza
	Intelligenza
	Saggezza
	Carisma
Intelligenza	Saggezza
	Carisma
Saggezza	Intelligenza
	Carisma
Carisma	Intelligenza
	Saggezza

Naturalmente nulla vieta di penalizzare un punteggio più importante di quello che riceve un bonus. Si potrebbe creare una razza di creature gentili e di splendido aspetto ma estremamente cagionevoli, con un bonus al Carisma di +2 e una penalità alla Forza di -2; va però tenuto presente che non molti giocatori vorranno scegliere questa razza. Se così non fosse, tuttavia, nulla impedisce al DM di procedere. Si faccia riferimento al Capitolo 1: "L'arte del Dungeon Master" se si crede di aver inserito qualcosa di sbagliato nella propria campagna (in questo caso una razza) di potenza inadeguata, inferiore o superiore che sia.

Normalmente, nella creazione di nuove razze vanno tenute in considerazione le stesse direttive elencate per la creazione delle sottorazze o per l'utilizzo dei mostri come razze giocabili. Occorre prestare attenzione alle capacità speciali e in particolar modo a quelle relative al movimento e al combattimento. Inoltre va ricordato che le dimensioni di un personaggio cambiano molti degli aspetti a lui correlati. Eventuali benefici devono sempre essere controbilanciati da penalità. Occorre infine fare molta attenzione all'ambiente e alla cultura della razza per capire bene come definirne i dettagli.

Un metodo interessante da tenere presente per la creazione di nuove razze è il concetto delle semirazze. Il *Manuale del Giocatore* offre già il mezzelfo e il mezzorco. Il *Manuale dei Mostri* fornisce le regole per la creazione di mezzo-celestiali, mezzo-draghi, mezzo-

demoni e ulteriori ibridi come lo stirpeplanare (un incrocio tra un aasimar e un tiefling).

I mezzo-ogre, mezzo-troll, elfi-orchi, orchi-ogre (orog), gnomi-halfling e orchi-goblin sono ulteriori possibilità interessanti come razze selezionabili dai PG. Il DM può decidere di precludere alcuni incroci considerandoli impossibili, come i nani-elfi, gli halfling-umani o gli gnomi-ogre. La scelta finale spetta a lui.

CLASSI

Un DM deve riflettere attentamente sulle classi disponibili nel suo mondo, in quanto sono le classi stesse a definire tutte le creature che lo popolano. Qui di seguito vengono presentate idee per modificare le classi dei personaggi del *Manuale del Giocatore*, le classi di prestigio speciali e le classi di PNG (che comprendono tutti coloro che non possono essere considerati propriamente guerrieri o stregoni ma che necessitano comunque di meccaniche di gioco particolari).

MODIFICARE LE CLASSI DEI PERSONAGGI

Si prenda l'esempio del guerriero della lama del deserto, un guerriero con una selezione di armi limitata ma con una rapida specializzazione nel coltello. Oppure quello di un mago del fuoco, un incantatore dotato di incantesimi del fuoco particolarmente potenti ma a cui è negato l'utilizzo di quegli incantesimi che fanno uso di aria, acqua e terra. Oppure un sacerdote-combattente che agisce come un chierico ma con la possibilità della selezione delle armi e dei bonus per colpire di un guerriero, meno incantesimi al giorno e senza l'utilizzo degli incantesimi di guarigione.

Per la maggior parte dei DM, le classi di personaggi del *Manuale del Giocatore* sono abbastanza elastiche da soddisfare ogni esigenza e gusto, specialmente facendo uso delle possibilità dei multiclasse, della grande varietà di abilità e talenti e delle varie opzioni di dettaglio, come le scuole specializzate per i maghi e la selezione dei domini per i chierici. Se si desidera creare una campagna in cui la religione e l'influenza divina siano dominanti e dove quasi tutti sono dotati di poteri concessi dalle divinità, non è necessario ristrutturare le classi nella loro interezza. È sufficiente dire che tutti (o quasi tutti) in quella società sono dei personaggi multiclasse, e che sono dotati di almeno un livello da chierico. Si delibera che in questo mondo il chierico multiclasse non subisce penalità e che chiunque può esserlo gratuitamente, senza penalità in PE.

Questo implica, naturalmente, che il sistema delle classi è stato leggermente modificato. Ulteriori modifiche consentono a un DM di creare ulteriori classi per avere una maggiore varietà, oppure per soddisfare un'esigenza richiesta dagli sviluppi della campagna. I vari aspetti di una classe (Dadi Vita, bonus di attacco base, incantesimi per livello) sono facilmente modificabili. Tuttavia, anche se cambiare le cifre è facile, si tengano sempre bene a mente le implicazioni che ne conseguono. Un ladro con il bonus di attacco base di un guerriero diventa di gran lunga superiore a un ladro normale, a meno che questo suo nuovo aspetto non venga bilanciato da qualche altra penalità. Analogamente, un mago dotato di un numero superiore di incantesimi al giorno risulterebbe sbilanciato rispetto alle altre classi, se non gli venisse applicata qualche penalità significativa.

Le capacità speciali sono in qualche modo più complesse da alterare. Si tenga sempre a mente un modello dotato sia di punti forti che di punti deboli, e non si cerchi di creare una classe in grado di fare tutto. Un paladino ha molte capacità di attacco, di difesa e curative speciali, ma non gli è concesso né di usare incantesimi di attacco né di muoversi in silenzio. Il mago è un incantatore potente, ma ha scarse abilità in combattimento. Esempi più riusciti di nuove classi possono essere una nuova versione del ladro chiamata spadaccino, priva della capacità di attacco furtivo ma con più talenti atti al combattimento e al movimento, o un druido con meno incantesimi giornalieri ma con una maggiore capacità di mutare forma.

Occorre comunque tenere presente che se il risultato è una variante di classe che offre capacità di sotterfugio e di furtività superiori a quelle del ladro o più adatta al combattimento del guerriero, le modifiche sono state eccessive. Le varianti devono essere create per aggiungere varietà e colore, e non per sopravanzare le classi già esistenti. Va anche tenuto a mente che peggiorare un aspetto di una classe che è già scarso in partenza non è necessariamente un metodo per favorire l'equilibrio. Un mago con un peggiore bonus di attacco base o una restrizione nell'intraprendere azioni di combattimento rispetto a quelle di base non peggiora poi di molto (non si sarebbe comunque gettato in mischia, se avesse potuto evitarlo). Quei Dungeon Master particolarmente pignoli riguardo all'equilibrio delle classi dovranno astenersi dall'apportare modifiche. È un procedimento difficile, e i problemi che questo comporta di solito non sono prevedibili finché non emergono all'interno del gioco stesso.

Evitare gli errori

Le classi del barbaro e del guerriero sono indicative delle difficoltà che si incontrano nell'equilibrare le classi dei personaggi. Entrambi sono eccellenti combattenti, ma lo diventano in due modi diversi. Il guerriero guadagna sempre più talenti e specializzazioni nel combattimento, mentre il barbaro acquista potenza nel corso di temporanei scatti di rabbia. Osservando i bonus e le modifiche che ognuno dei due ottiene, ne emerge che anche se il progresso dei bonus di attacco base è lo stesso, un guerriero con dei talenti ben scelti surclassa il barbaro anche quando questo è in preda alla sua ira. (Se il barbaro non è in preda all'ira, non è nemmeno paragonabile al guerriero). Questa situazione viene riequilibrata assegnando al barbaro altri vantaggi speciali: il barbaro ha una velocità superiore, più punti abilità, una selezione di abilità di classe più ampia, la capacità di schivare e un tipo di Dadi Vita più generoso. Questi sono tutti aspetti che vanno considerati nel calcolo dell'equilibrio della classe di un personaggio.

Quando si modifica una classe vanno seguiti i passi sottostanti:

DIETRO LE QUINTE: PERCHÉ ALTERARE LE CLASSI DEI PERSONAGGI?

Le classi di base dei personaggi sono facili da inserire in qualsiasi campagna. Sono facilmente adattabili, e il meccanismo delle abilità e dei talenti permette di personalizzarle ampiamente. La maggior parte dei personaggi concepiti può essere trasposta nel gioco facendo uso delle classi già esistenti. Modificare le classi è uno strumento da utilizzare per adattare meglio alcuni dettagli allo svolgimento della campagna. Non dovrebbe essere usato spesso, in quanto raramente se ne presenta la necessità.

Quei DM che creano i propri mondi potrebbero notare che le classi necessitano di qualche ritocco per renderle uniche all'interno di quella campagna. Se nel creare un nuovo mondo viene introdotta una cultura che da secoli ha nutrito un profondo odio verso la magia, la classe del guerriero può essere trasformata in quella di un cacciatore di demoni, disporre di una selezione di armi limitata e talenti speciali mirati in modo particolare contro gli esterni. Il ranger potrebbe diventare un cacciatore di maghi, il chierico un protettore con un uso facilitato di *dissolvi magie* e vari incantesimi difensivi, e tutte le classi di PG potrebbero essere dotate della capacità di utilizzare *individuazione del magico* una volta al giorno.

A volte tuttavia i giocatori vorranno usare una certa classe ma chiederanno al DM di cambiare uno o due privilegi. Michele, ad esempio, vuole giocare un ranger che non desidera avere più di un nemico prescelto. Vuole giocare come uccisore di bestie e il suo personaggio odia i lupi crudeli. Inoltre è anche interessato al cavallo da guerra del paladino. Il DM può decidere di accettare lo scambio delle capacità da ranger per la cavalcatura da paladino. Se poi crede che non sia uno scambio equo, può concedere al personaggio di Michele anche la capacità di *individuazione del male*. (Dopotutto, viene ceduta una capacità utilizzabile al 1° livello e anche in seguito per una che non entrerà in gioco fino al 5° livello). Permettere a un giocatore di giocare come vuole è sempre un obiettivo meritevole. Certo, a volte non può essere raggiunto (il giocatore chiede troppo, oppure chiede qualcosa che non si concilia con la campagna) ma il tentativo di accordarsi su modifiche ragionevoli va sempre effettuato.

1. Cercare la classe di base che più si avvicina al risultato finale che si vuole ottenere.
2. Controllare se un'altra classe è dotata di capacità speciali che possono essere scambiate con qualcosa che la classe di partenza possiede per creare il risultato desiderato.
3. Esaminare tutte le altre classi e confrontare la classe modificata con ognuna di loro, facendo attenzione ai seguenti elementi:

- Dadi Vita
- Progressione del bonus di attacco base
- Progressione dei tiri salvezza
- Punti abilità
- Lista delle abilità di classe, comprese le abilità esclusive
- Competenza nelle armi e nelle armature
- Incantesimi al giorno
- Lista di selezione degli incantesimi
- Privilegi speciali di classe

Nessuna classe deve rivelarsi nettamente superiore alle altre, e va posta particolare attenzione ai privilegi speciali di classe e agli incantesimi.

Liste di incantesimi per le varianti di incantatori

Un metodo piuttosto semplice di modificare una classe di personaggio già esistente o, a tutti gli effetti, di inventarne una nuova, consiste nel modificare la lista degli incantesimi di una classe di incantatore. A volte alterare la lista degli incantesimi può sembrare un semplice rimescolamento delle scuole di specializzazione di un mago o dei domini di un sacerdote. Non è un'impressione del tutto sbagliata: i sacerdoti dotati di domini radicalmente diversi o due diversi maghi specializzati a volte *sembrano* appartenere a due classi totalmente diverse. Alterare l'assortimento degli incantesimi in una lista, tuttavia, può modificare una classe in maniera ben più drastica di una semplice specializzazione.

Scambiare i livelli dei vari incantesimi in modo che la classe modificata possa, ad esempio, avere un accesso più rapido agli incantesimi di illusione ma ottenere i fondamentali incantesimi di attacco di invocazione soltanto in seguito è una forma interessante di variante. Le liste e i livelli degli incantesimi sono state compilate per creare un accurato equilibrio di gioco, quindi spostare un incantesimo più avanti o più indietro probabilmente non è una buona idea. Ma non si deve necessariamente credere che tutti gli incantesimi siano ugualmente importanti. Mettere su una lista di incantesimi *palla di fuoco* e *volare* al 2° livello e spostare *vedere invisibilità* e *bocca magica* al 3° per bilanciare non è uno scambio equo. Anche se *vedere invisibilità* e *bocca magica* sono entrambi incantesimi utili, non rappresentano elementi fondamentali nell'equilibrio del gioco come *palla di fuoco* (il primo incantesimo significativo a danno multiplo) e *volare* (che spesso fa la differenza tra riuscire ad evitare uno scontro o meno). Quando si scambiano gli incantesimi lungo una lista, è bene farlo con una logica precisa. Un incantatore potrebbe essere bravo nelle divinazioni e negli ammaliamenti, ma scarso in quegli incantesimi con effetto drammatico più diretto. Oppure potrebbe essere particolarmente esperto nel guarire, ma inadatto agli incantesimi che influenzano la mente e le emozioni.

Anche se gli incantesimi vengono bilanciati con attenzione da livello a livello, spesso capita che l'incantatore che ne risulta è comunque troppo potente. Ad esempio, *palla di fuoco* e *fulmine* sono incantesimi più o meno equivalenti, ma se viene creato un incantatore dotato di *fulmine* al 2° livello e *palla di fuoco* al 4° livello, il personaggio risulterà comunque più potente del mago o dello stregone su cui si basava.

Il metodo più diretto per creare nuove liste di incantesimi è prendere vari incantesimi da alcune classi diverse e mescolarli assieme. Combinando gli incantesimi di due classi si creano varianti di classe interessanti e potenzialmente equilibrate. Va fatta attenzione a non creare il consueto ibrido onnipotente: una classe col potere distruttivo di un mago e le capacità curative di un chierico. Non si devono scegliere i migliori incantesimi di ogni lista e assegnarli tutti ad un unico incantatore. Come nello scambio degli incantesimi, deve esserci una logica portante che dia equilibrio nella creazione della lista (una dotata sia di punti forti che di punti deboli). La nuova lista degli incantesimi potrebbe essere ricca di incantesimi offensivi, ma priva di incantesimi di alterazione e di movimento. Gli incantatori dotati di accesso agli incantesimi di più classi dovrebbero avere accesso a meno incantesimi rispetto agli appartenenti delle due classi originali: la versatilità ha un suo prezzo.

Le classi in cui il lancio di incantesimi è secondario (come il ranger, il paladino e forse il bardo) offrono un'opportunità ancora migliore di essere ritoccati, dal momento che le loro liste sono più piccole e quindi più facilmente interscambiabili. Cambi più sottili, come nel caso di un paladino di una divinità della guarigione, dotato di soli incantesimi curativi, o di un ranger addestratore di animali con incantesimi relativi soltanto agli animali, sono facili da creare. Cambiamenti maggiori sono sempre applicabili, come il bardo divino (il cantore) i cui incantesimi provengono dalla lista dei chierici.

La Fattucchiera

Ecco un esempio di creazione di una nuova lista di incantesimi per una variante della classe di incantatore: la fattucchiera. La fattucchiera, una figura tipica della letteratura fantastica e del mondo della favole, è un'incantatrice in grado di manipolare molte forme di magia (illusioni minori, incantesimi basati sulla salute e sulla vita, la magia della natura, le divinazioni più semplici e gli incantesimi che alterano la forma e l'aspetto delle cose) ma che è veramente brava solamente in alcune di esse. La sua lista quindi è limitata, ma contiene incantesimi da mago, da chierico e da druido. Fa uso della tabella degli incantesimi giornalieri dello stregone (vedi Tabella 3-17: "Stregone", pagina 52 del *Manuale del Giocatore*) e i suoi incantesimi sono basati sul Carisma. La lista che segue è stata compilata in base alle seguenti considerazioni:

Incantesimi *curare*: Solamente i più deboli, e senza che la fattucchiera possa avere la capacità di lanciare incantesimi *curare* spontaneamente. La fattucchiera non è dotata della quantità di incantesimi curativi concessi a un chierico o a un druido, ma può offrire dei piccoli aiuti a coloro che predilige.

Illusioni: Solamente fino ai livelli intermedi. La fattucchiera può ingannare i suoi avversari, ma non con la stessa potenza di un mago.

Divinazioni: Solamente le forme di divinazione più dirette, come la *chiaroveggenza* e lo *scrutare*, e comunque in tutte le loro forme.

Charme: Presente in grande quantità in questa lista.

Mutaforma: Un altro punto di forza della fattucchiera, da *cambiare sembianze* a *trasformazione*. La fattucchiera è dotata di gran parte degli incantesimi che le permettono di alterare la propria forma o quella altrui.

Natura: Dal linguaggio degli animali al controllo del tempo atmosferico, la fattucchiera ama manipolare queste forme di magia, specialmente a causa del fatto che spesso conduce una vita solitaria nelle terre selvagge.

Incantesimi appariscenti: Qualsiasi cosa che vada da un *fulmine* a un *muro di fuoco* a una *mano di Bigby* è adeguata. L'archetipo della fattucchiera non pare indicare incantesimi palesemente aggressivi o in grado di creare grossi costrutti magici. Non evoca mostri, non piazza sigilli e non si teletrasporta da un posto all'altro. La sua magia è più sottile.

Vari: Incantesimi come *vento sussurrante*, *Capanna di Leomund*, *scagliare maledizione* (e altri sempre basati sulla maledizione) assieme ad alcuni incantesimi di comunicazione completano la lista. Per aggiungere colore, i primi sei livelli della lista di incantesimi della fattucchiera sono composti ognuno da 13 incantesimi.

Lista degli incantesimi da fattucchiera

La fattucchiera deve scegliere di avere accesso a uno dei due incantesimi contrassegnati con un asterisco (*). Non le è permesso scegliere un incantesimo asteriscato di allineamento opposto al suo.

Livello 0: *cura ferite minori, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma, virtù.*

1° livello: *cambiare sembianze, charme, comando, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, cura ferite leggere, devastazione, identificare, immagine silenziosa, incuti paura, ipnosi, sonno, ventriloquio.*

2° livello: *alterare se stesso, calmare emozioni, cecità/sordità, cura ferite moderate, estasiare, immagine minore, individuazione dei pensieri, invisibilità, localizza oggetto, parlare con gli animali, ritarda veleno, spaventare, vento sussurrante.*

3° livello: *capanna di Leomund, cerchio magico contro caos/legge*, cerchio magico contro il bene/il male*, chiaroudienza/chiaroveggenza, contagio, creare cibo e acqua, rimuovi cecità/sordità, dissolvi magie, forza spettrale, linguaggi, respirare sott'acqua, scagliare maledizione, suggestione.*

4° livello: *autometamorfosi, charme sui mostri, creazione minore, divinazione, emozione, localizza creatura, metamorfosi, neutralizza veleno, parassiti giganti, paura, rimuovi maledizione, rivela bugie, scrutare.*

5° livello: *comando superiore, creazione maggiore, crescita animale, giara magica, immagine permanente, incubo, inviare, miraggio arcano, regressione mentale, scrutare superiore, sembrare, sogno, visione falsa.*

6° livello: *animare oggetti, banchetto degli eroi, conoscenza delle leggende, controllare tempo atmosferico, costrizione/cerca, fuorviare, immagine proiettata, repulsione, scopri il percorso, sguardo penetrante, suggestione di massa, trasformazione di Tenser, visione del vero.*

7° livello: *demenza, dito della morte, piaga strisciante, querciaviva, respingere legno, trasporto vegetale.*

8° livello: *antipatia, intrappolare l'anima, metamorfosi di un oggetto, orrido avvizzimento, rivela locazioni, simpatia.*

9° livello: *fatale, lamento della banshee, previsione, rifugio, terremoto, trasformazione.*

CREARE NUOVE CLASSI

È naturalmente possibile creare classi totalmente nuove, o meglio alterare in maniera talmente drastica le classi esistenti in modo che non siano più riconoscibili come tali. Un ranger, ad esempio, potrebbe essere modificato nella maniera seguente:

- Limitare la selezione delle sue armi e renderla simile a quella delle competenze nelle armi dei ladri
- Cambiare la sua capacità di nemico prescelto in modo che possa ottenerla una volta soltanto e che i bonus entrino in gioco ogni qual volta il personaggio combatta contro dei non morti.
- Assegnargli l'attacco furtivo dei ladri ma cambiandolo in modo che sia utilizzabile contro i non morti (e solo contro di essi).
- Cambiare la sua lista di incantesimi in modo da comprendere principalmente incantesimi rivolti contro i non morti o utilizzati per il sotterfugio e la furtività.
- Concedergli, al 3°livello, la capacità del paladino di punire il male, da usare solo contro i non morti.

La classe risultante viene quindi denominata cacciatore di non morti, un personaggio che si muove nell'ombra specializzato nel rintracciare e nell'uccidere i non morti.

Il metodo di mescolare e combinare le capacità di diverse classi è il modo migliore per creare una classe nuova, in quanto offre un punto da cui partire e un'idea su cosa fare e cosa non fare per creare un personaggio equilibrato.

CLASSI DI PRESTIGIO

Nella Città di Greyhawk, una tenebrosa gilda di sicari a pagamento domina attraverso il potere e la paura su tutta la città. Solo le donne e gli uomini più spietati e più scaltri possono diventare membri della gilda. Per diventare assassini devono superare addestramenti e prove rigidissime e dimostrare il loro valore, in modo da imparare ad amministrare la morte come solo un vero assassino professionista sa fare. Nel frattempo, più a sud, una piccola cabala segreta di incantatori chiamati maestri del sapere esercita la propria arte di divinazione e si concentra sui suoi studi. Solo i mistici più dotati e desiderosi di sapere possono entrare a far parte delle sue schiere.

Gli assassini e i maestri del sapere sono due esempi di classi di prestigio. Se un personaggio è dotato dei requisiti necessari, può scegliere una classe di prestigio nella quale avanzare di livello come multiclasse. Scegliere una classe di prestigio non comporta la penalità in punti esperienza consuetamente associata ai personaggi multiclasse. Le classi di prestigio permettono ai DM di creare ruoli specifici e posizioni esclusive per le varie classi all'interno di una campagna. Questi ruoli speciali conferiscono capacità e poteri che altrimenti sarebbero inaccessibili ai PG e servono a concentrare i loro sforzi verso una direzione ben determinata. Un personaggio dotato di una classe di prestigio è un personaggio più specializzato, comunque migliore di uno che non ne sia dotato.

Un personaggio di 1° livello appena creato non può far parte di una classe di prestigio. Le capacità conferite da una classe di prestigio sono inappropriate per lui. È possibile entrare a far parte di una classe di prestigio solo quando si posseggono tutti i requisiti necessari specificati dal caso in questione. Quasi sempre è richiesto un livello intermedio (almeno 5° o 6°), oltre ad altri requisiti non legati alle regole ma specifici all'interno del mondo del gioco, come il pagamento di una quota d'iscrizione, esercizi d'addestramento speciali, cerche particolari e così via.

Permettere ai PG di accedere alle classi di prestigio è una regola totalmente opzionale e viene sempre applicata a discrezione del DM. Anche se di seguito vengono indicati alcuni esempi, le classi di prestigio sono assai particolari e spesso sono specifiche per ogni campagna; il DM potrebbe anche decidere di non usarle o di riservarle solo ai PNG.

I Dungeon Master dovrebbero usare le classi di prestigio come strumenti per popolare e arricchire il proprio mondo e come ricompense per i giocatori che riescono ad aumentare il proprio livello. Sono assai utili per introdurre i personaggi nell'ambientazione e immergerli nel contesto del mondo in cui vivono.

Creare classi di prestigio

Le classi di prestigio sono simili alle classi regolari, tranne per il fatto che hanno dei prerequisiti che vanno soddisfatti prima di potersi rendere disponibili.

I prerequisiti sono di varia natura, ma esistono alcune regole generiche. La maggior parte dei personaggi dovrebbe avere una possibilità di qualificarsi, se lavora bene e duramente. Una classe di prestigio basata sul concetto di essere il campione di Heironeous, ad esempio, non dovrebbe richiedere ad un aspirante di essere necessariamente un guerriero o un paladino, anche se in apparenza queste sarebbero le classi più appropriate per un candidato. La classe di prestigio potrebbe invece richiedere un bonus di attacco base di almeno +8. In questo modo i guerrieri e i paladini potrebbero entrare a far parte della classe all'8° livello, ma i chierici e i ladri potrebbero fare altrettanto all'11° livello e i maghi al 16°. Questo genere di requisito favorisce certi tipi (e certi livelli) di personaggi ma non preclude la strada a nessuno.

A volte, tuttavia, le classi di prestigio possono essere create per essere più discriminanti. Una classe di prestigio di gnomo inventore richiederà senza dubbio che il personaggio aspirante sia uno gnomo. Questo tipo di restrizione accentua le differenze tra le razze e aiuta a definire meglio il mondo di gioco in modi molto tangibili. Alcuni esempi di requisiti adeguati comprendono:

- Razza
- Allineamento
- Bonus di attacco base
- Numero di gradi in un'abilità specifica
- Talenti specifici, incluse le competenze specifiche nelle armi
- Capacità di lanciare incantesimi divini (o arcani)
- Capacità di lanciare un incantesimo specifico
- Alcune capacità speciali specifiche, come l'attacco furtivo (con un certo numero di dadi di danno aggiuntivi), scacciare e intimorire i non morti, o eludere

Se un personaggio viene a trovarsi in una posizione in cui non è più dotato dei requisiti necessari per una classe di prestigio (a causa di un cambio di allineamento, della perdita di un livello e così via), perde tutte le capacità speciali che la classe di prestigio gli conferiva, ma conserva i DV, i bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza.

Le classi di prestigio offrono numerose capacità speciali, tra cui alcune che non è possibile ottenere in nessun altro modo. Riuscire ad entrare in una classe di prestigio è difficile, e avanzare di livello nella nuova classe comporta molti sacrifici, quindi le ricompense devono essere adeguate. Quando si crea una classe di prestigio, si esaminano le capacità speciali di classe e si usano come direttive di partenza, modificandole. Una classe di prestigio dovrebbe comportare benefici e potere pari almeno a quelli di una normale classe di un personaggio e, se i requisiti sono soddisfatti, dovrebbe risultare ancora più potente. L'ammontare di potere di una classe di prestigio va sempre equilibrato con i suoi requisiti. Se i requisiti precludono la classe di prestigio ai personaggi inferiori al 10° livello, la classe dovrà essere migliore di una che sia disponibile per i personaggi superiori al 5° livello. (In questa sezione sono inclusi sei esempi di classe di prestigio).

Le classi di prestigio vanno usate per stabilire e sviluppare i

Tabella 2-8: Arciere arcano

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Freccia incantata +1
2°	+2	+3	+3	+0	*Freccia infusa*
3°	+3	+3	+3	+1	Freccia incantata +2
4°	+4	+4	+4	+1	*Freccia infallibile*
5°	+5	+4	+4	+1	Freccia incantata +3
6°	+6	+5	+5	+2	*Freccia in fase*
7°	+7	+5	+5	+2	Freccia incantata +4
8°	+8	+6	+6	+2	*Raffica di frecce*
9°	+9	+6	+6	+3	Freccia incantata +5
10°	+10	+7	+7	+3	*Freccia della morte*

seguenti temi all'interno di una campagna.

Distinzioni razziali: Ogni razza può avere diverse classi di prestigio, che variano dai fabbri nanici agli esploratori halfling e perfino ai poeti-combattenti elfici.

Distinzioni culturali: Se i barbari Torrashi delle gelide terre del nord sono in grado di cavalcare i lupi e lavorano assieme a loro durante le battute di caccia, può essere creata una classe di prestigio (i cavalieri dei lupi) che permetta a un personaggio di parlare e fare amicizia con i lupi, combattere in sella a loro e così via.

Ordini religiosi: È plausibile che ogni religione all'interno di una campagna abbia una classe di prestigio basata sull'idea di essere il campione di una divinità specifica.

Membri di una gilda o di un gruppo: Entrare a far parte della Banda dei Coltelli, dei Massacratori o della Cabala dei Maghi conferisce alleati e altri benefici a coloro che vi riescono. Si tratta di un ottimo sistema per introdurre classi di prestigio specifiche all'interno di una campagna.

Arciere arcano

L'arciere arcano è un condottiero delle bande guerriere elfiche, ed è un guerriero che fa uso della magia per aumentare la sua potenza in battaglia. Gli arcieri arcani godono di grande reputazione anche al di fuori dei boschi, in tutti i regni, per la loro precisione soprannaturale nel tiro con l'arco e per la loro capacità di infondere magia nelle frecce. Se agiscono in gruppo sono in grado di infondere paura nel cuore di un intero esercito.

Guerrieri, ranger, paladini e barbari diventano arcieri arcani per aggiungere l'uso della magia alle loro capacità di combattimento, mentre maghi e stregoni entrano in questa classe di prestigio per aggiungere al loro repertorio alcune capacità di combattimento. Monaci, chierici, druidi, ladri e bardi diventano raramente arcieri arcani.

Gli arcieri arcani PNG spesso stanno a capo di un gruppo di normali arcieri, oppure si riuniscono in piccoli gruppi d'élite composti di soli arcieri arcani. Sono specialmente questi gruppi a rendere gli elfi tanto temuti in battaglia.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un arciere arcano, un personaggio deve soddisfare tutti i requisiti che seguono.

Razza: Elfo o mezzelfo.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Arma Focalizzata (qualsiasi arco che non sia una balestra), Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Lanciare incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 1° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'arciere arcano (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi, (Des), Orientamento (Sag), Osservare (Sag) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'arciere arcano.

Competenza nella armi e nelle armature: Un arciere arcano è competente in tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere, medie e negli scudi. Da notare che le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche.

Freccia incantata: Al 1° livello, ogni freccia non magica incoccata e scagliata da un arciere arcano diventa incantata e ottiene un bonus di potenziamento +1. A differenza delle armi magiche incantate tramite normali procedure, l'arciere non deve spendere punti esperienza o denaro per eseguire questa procedura. Tuttavia le frecce magiche dell'arciere funzionano solo se lanciate da lui. Per ogni due livelli di arciere arcano che il personaggio guadagna oltre il 1° livello nella classe di prestigio, la freccia magica guadagna un ulteriore +1 di potenza (+1 al 1° livello, +2 al 3° livello, +3 al 5° livello, +4 al 7° livello e +5 al 9° livello).



Un arciere arcano

Freccia infusa: Al 2° livello un arciere arcano ottiene questa capacità magica, che gli permette di infondere un incantesimo ad area di effetto in una freccia. Quando la freccia viene lanciata, l'area dell'incantesimo si dirama dal punto in cui la freccia si pianta, anche se l'incantesimo normalmente sarebbe centrato solo sull'incantatore. Questa capacità permette all'arciere di usare la gittata dell'arco al posto di quella dell'incantesimo. Lanciare l'incantesimo e lanciare la freccia richiedono un'azione standard, e la freccia deve essere lanciata nel round in cui l'incantesimo viene lanciato, altrimenti l'incantesimo va perduto.

Freccia infallibile: Al 4° livello l'arciere arcano ha il potere di lanciare una freccia una volta al giorno ad un bersaglio a lui conosciuto entro la gittata raggiungibile, e la freccia raggiungerà il bersaglio anche cambiando direzione e dietro gli angoli. Solo un ostacolo insormontabile o la fine della gittata della freccia possono impedirle di raggiungere il suo bersaglio. Ad esempio, se il bersaglio si trova all'interno di una stanza senza finestre e con la porta chiusa, la freccia non potrà raggiungerlo. Questa capacità annulla i modificatori di copertura e di occultamento, ma per il resto l'attacco viene effettuato normalmente. Questa è una capacità magica. (Tirare la freccia è parte dell'azione).

Freccia in fase: Al 6° livello l'arciere arcano ha il potere di lanciare una freccia una volta al giorno ad un bersaglio a lui conosciuto entro la gittata raggiungibile. La freccia vola dritta verso il bersaglio in linea retta e oltrepassa ogni barriera non magica e ogni muro sul suo cammino. (Un *muro di forza*, un *muro di fuoco* o altre barriere simili riescono a fermare la freccia). Questa capacità annulla i modificatori di copertura, di occultamento e perfino di

armatura, ma per il resto l'attacco viene effettuato normalmente. Questa è una capacità magica. (Tirare la freccia è parte dell'azione).

Raffica di frecce: Al posto dei suoi attacchi regolari, l'arciere arcano di 8° livello per una volta al giorno ha il potere di scagliare una freccia per ogni bersaglio entro la sua gittata fino a un massimo di un bersaglio per ogni livello di arciere arcano che possiede. Ogni attacco viene effettuato con il bonus di attacco primario e ogni nemico può essere bersagliato da una sola freccia. Questa è una capacità magica.

Freccia della morte: Al 10° livello l'arciere arcano ha il potere di incantare una *freccia della morte*, che costringe il bersaglio eventualmente colpito a superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20), oppure ad essere ucciso immediatamente. È necessaria una giornata per creare una *freccia della morte*, e la freccia funziona solamente se lanciata dall'arciere arcano che l'ha creata. L'incantamento non può durare per più di un anno, e l'arciere può essere in possesso solo di una freccia di questo tipo per volta.

Un assassino



Assassino

L'assassino è un maestro nell'infliggere colpi fulminei e letali e un esperto dell'infiltrazione e del travestimento. Gli assassini spesso agiscono come spie, informatori, sicari o strumenti di vendetta. Sono bene addestrati nell'anatomia, nella furtività, nei veleni e nelle arti oscure, le quali permettono loro di portare a termine missioni di morte con terrificante e spaventosa precisione.

Monaci, bardi e ladri che diventano assassini sono la diretta incarnazione del classico individuo che attende nell'ombra impugnando una lama pronta a colpire. Guerrieri, ex-paladini, ranger, druidi e barbari che diventano assassini guerrieri acquistano grandi capacità mirate a uccidere sia in combattimento che nell'ombra. Stregoni, maghi e chierici possono diventare gli assassini più temibili, in quanto grazie ai loro incantesimi possono insinuarsi e colpire senza possibilità di essere fermati.

Come PNG, gli assassini operano all'interno di gilde e società segrete nascoste nelle profondità delle città o in remote fortezze nelle terre selvagge. A volte si trovano al servizio di potenti personaggi malvagi, singolarmente o in gruppo. A volte un assassino preferisce lavorare da solo, ma solo i più esperti sono in grado di lavorare senza alcun supporto o assistenza.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un assassino, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.
Muoversi Silenziosamente: 8 gradi.
Nascondersi: 8 gradi.
Camuffare: 4 gradi.
Speciale: In aggiunta, commettere un delitto per l'unica ragione di voler entrare negli assassini.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'assassino (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Comunicazione Segreta (Sag), Decifrare Scritture (Int, abilità esclusiva), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Leggere Labbra (Int, abilità esclusiva), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Percepire Inganni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Svuotare Tasche (Des), Utilizzare Corde (Des) e Utilizzare Oggetti Magici (Car, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'assassino.

Competenza nelle armi e nelle armature: L'addestramento in un'arma di un assassino si focalizza su armi adatte alla furtività e agli attacchi nascosti. Gli assassini sono competenti nell'uso di arco corto (normale o composito), balestra (a mano, leggera o pesante), dardi, manganello, pugnale (qualsiasi tipo), spada corta e stocco. Gli assassini sono competenti nelle armature leggere ma non negli scudi. Da notare che le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche. Se l'assassino trasporta dell'equipaggiamento pesante deve essere applicata una penalità alle prove di Nuotare.

Attacco furtivo: Se un assassino è in grado di sorprendere un avversario quando non è in grado di difendersi efficacemente dal

Tabella 2-9: Assassino

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+0	+0	+2	+0	Attacco furtivo +1d6, attacco mortale, uso dei veleni	0	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+0	+1 tiro salvezza contro veleno, schivare prodigioso (bonus Des alla CA)	1	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+1	Attacco furtivo +2d6	1	0	-	-
4°	+3	+1	+4	+1	+2 tiro salvezza contro veleno	1	1	-	-
5°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +3d6, schivare prodigioso (non attaccato sui fianchi)	1	1	0	-
6°	+4	+2	+5	+2	+3 tiro salvezza contro veleno	1	1	1	-
7°	+5	+2	+5	+2	Attacco furtivo +4d6	2	1	1	0
8°	+6	+2	+6	+2	+4 tiro salvezza contro veleno	2	1	1	1
9°	+6	+3	+6	+3	Attacco furtivo +5d6	2	2	1	1
10°	+7	+3	+7	+3	+5 tiro salvezza contro veleno, schivare prodigioso (+1 contro trappole)	2	2	2	1

suo attacco, egli può colpire un punto vitale per danni extra. Nella pratica, ogni volta che al bersaglio dell'assassino viene negato il bonus di Destrezza alla CA (che abbia o meno un bonus di Destrezza), l'attacco dell'assassino infligge +1d6 danni. Questi danni supplementari aumentano di 1d6 ogni livello dispari (+2d6 al 3° livello, +3d6 al 5° livello e così via). Se l'assassino dovesse infliggere un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati.

Occorre precisione e penetrazione per mettere a segno un colpo critico, quindi gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova entro un raggio di 9 metri.

Con un manganello o con un colpo senz'armi, l'assassino può compiere un attacco furtivo che infligge danni debilitanti invece che danni normali. Non può usare un'arma che infligge danni normali se vuole provocare danni debilitanti in un attacco furtivo, neanche con la solita penalità di -4, poiché deve fare un uso ottimale della sua arma per compiere un attacco furtivo.

Un assassino può compiere un attacco furtivo solo sulle creature viventi con un'anatomia distinguibile. Non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee non hanno zone vitali da colpire. Ogni creatura immune a colpi critici non è vulnerabile agli attacchi furtivi. L'assassino deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da capire quale sia un punto vitale e deve essere in grado di raggiungerlo. L'assassino non può compiere un attacco furtivo mentre colpisce una creatura con occultamento o mentre colpisce gli arti di una creatura le cui parti vitali sono fuori portata.

Se un assassino ottiene dei bonus per gli attacchi furtivi da altre fonti (come i suoi livelli di ladro), i bonus ai danni vanno sommati.

Attacco mortale: Se l'assassino riesce a studiare la sua vittima per tre round e a condurre un attacco furtivo con un'arma da mischia che riesce a infliggere danni, l'attacco furtivo può avere l'effetto aggiuntivo di paralizzare o uccidere la vittima (a scelta dell'assassino). Mentre studia la vittima, l'assassino può effettuare anche altre azioni, purché la sua attenzione rimanga concentrata sul bersaglio e quest'ultimo non si accorga dell'assassino oppure non lo identifichi come un nemico. Se la vittima di un simile attacco fallisce il suo tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + il livello di classe dell'assassino + il modificatore di Intelligenza) contro l'effetto mortale, viene uccisa. Se fallisce il tiro salvezza contro l'effetto di paralisi, il corpo e la mente della vittima si indeboliscono, rendendola inerme e incapace di agire per 1d6 round +1 round per livello dell'assassino. Se la vittima supera il tiro salvezza, l'attacco viene considerato un normale attacco furtivo. Una volta che l'assassino ha completato i suoi 3 round di studio della vittima, deve effettuare il suo attacco mortale entro i 3 round seguenti. Se tenta un attacco mortale e lo fallisce (poiché la vittima supera il suo tiro salvezza) o se non lancia il suo attacco mortale entro i 3 round, sono necessari altri 3 round di studio prima di poter tentare un nuovo attacco mortale.

Uso dei veleni: Gli assassini sono esperti nell'uso dei veleni e non corrono mai il rischio di avvelenarsi per errore mentre applicano il veleno su una lama.

Incantesimi: A partire dal 1° livello, un assassino ottiene la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi arcani. Per lanciare un incantesimo l'assassino deve avere un punteggio di Intelligenza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un assassino con Intelligenza 10 o inferiore non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus degli assassini sono basati sull'Intelligenza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Intelligenza dell'assassino (se esiste). Quando l'assassino ottiene 0 incantesimi di un determinato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al suo 1° livello, ottiene solo gli incantesimi bonus. Un assassino senza incantesimi bonus di un determinato livello non può ancora lanciare nessun incantesimo di quel livello. La lista degli incantesimi dell'assassino è riportata sotto. Un assassino prepara e lancia gli incantesimi esattamente come un mago.

Tiro salvezza bonus contro veleno: Gli assassini si addestrano nell'uso di veleni di ogni tipo e gradualmente sviluppano alcune immunità ai loro effetti. Tali immunità si concretizzano in un bonus naturale ai tiri salvezza a partire dal 2° livello, che aumenta di +1 per ogni due livelli guadagnati dall'assassino (+1 al 2° livello, +2 al 4°, +3 al 6° e così via).

Schivare prodigioso: A partire dal 2° livello l'assassino acquisisce la capacità straordinaria di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Al 2° livello e oltre mantiene (se ce l'ha) il bonus di Destrezza alla CA indipendentemente dall'essere colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. (Se viene immobilizzato, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA).

Al 5° livello l'assassino non può più essere attaccato sui fianchi; egli può reagire ad attacchi su lati diversi come reagisce all'attacco da una sola direzione. Questa difesa nega ai ladri la possibilità di utilizzare attacchi sui fianchi per compiere un attacco furtivo sull'assassino. L'eccezione a questa difesa è che un ladro con almeno quattro livelli in più dell'assassino può attaccarlo sui fianchi (e così compiere un attacco furtivo).

Al 10° livello l'assassino acquisisce un senso intuitivo che lo avverte del pericolo delle trappole, dandogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole.

Se l'assassino possiede un'altra classe che gli concede la capacità di schivare prodigioso, occorre sommare assieme tutti i livelli di tutte le classi che concedono la capacità, e la capacità finale di schivare prodigioso deve essere calcolata sul totale.

Lista degli incantesimi da assassino

Gli assassini possono scegliere i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° **livello:** *cambiare sembianze, foschia occultante, individuazione del veleno, movimenti del ragno, suono fantasma.*

2° **livello:** *allineamento imperscrutabile, alterare se stesso, oscurità, passare senza tracce.*

3° **livello:** *anti-individuazione, dissimulare, invisibilità, oscurità profonda.*

4° **livello:** *invisibilità migliorata, libertà di movimento, porta dimensionale, veleno.*

Difensore nanico

Il difensore è un sostenitore convinto della causa dei nani, di un aristocratico nanico, di una divinità nanica o dello stile di vita nanico. Come indica il nome stesso, il personaggio è un abile combattente addestrato nelle arti di difesa. Una linea di difensori nanici viene considerata una difesa migliore di un muro di pietra spesso 3 metri, e assai più pericolosa.

Molti difensori nanici sono guerrieri, paladini, ranger o chierici, ma anche gli ex-barbari, gli stregoni, i maghi e i druidi possono fare buon uso delle capacità difensive di questa classe di prestigio. I ladri, i bardi e i monaci normalmente sono troppo dipendenti dalla mobilità per poter usare le capacità di classe del difensore nanico nel modo appropriato.

I difensori nanici PNG sono di solito soldati di una cittadella nanica, segregati nelle loro unità speciali e separati dai guerrieri e dai combattenti regolari. A volte un difensore nanico nomade e solitario può essere incontrato nel corso di una sua missione, tuttavia sarà talmente taciturno al riguardo da rendere impossibile capire alcunché sul suo incarico.

Requisiti

Per diventare un difensore nanico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi legale.
Razza: Nano.
Bonus di attacco base: +7.
Talenti: Resistenza Fisica, Robustezza, Schivare.

Abilità di classe

Le abilità di classe del difensore nanico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Osservare (Sag) e Percepire Inganni (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del difensore nanico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I difensori nanici sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura e negli scudi. Da notare che le penalità di armatura alla

Tabella 2-10: Difensore nanico

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Bonus CA	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	+1	Posizione difensiva 1 volta al giorno
2°	+2	+3	+0	+3	+1	Percezione difensiva (Bonus Des alla CA)
3°	+3	+3	+1	+3	+1	Posizione difensiva 2 volte al giorno
4°	+4	+4	+1	+4	+2	
5°	+5	+4	+1	+4	+2	Posizione difensiva 3 volte al giorno
6°	+6	+5	+2	+5	+2	Riduzione del danno (3), percezione difensiva (non attaccato sui fianchi)
7°	+7	+5	+2	+5	+3	Posizione difensiva 4 volte al giorno
8°	+8	+6	+2	+6	+3	
9°	+9	+6	+3	+6	+3	Posizione difensiva 5 volte al giorno
10°	+10	+7	+3	+7	+4	Riduzione del danno (6), percezione difensiva (+1 contro trappole)

prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche.

Posizione difensiva: Quando ce n'è la necessità, il difensore può diventare un solido bastione di difesa. In posizione difensiva, un difensore ottiene una forza e una resistenza fenomenali, ma è impossibilitato a lasciare la postazione che sta difendendo. I benefici che ottiene sono i seguenti:

- Forza +2
- Costituzione +4
- Bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza
- Bonus per schivare +4 alla CA

L'incremento della Costituzione aumenta i punti ferita del difensore di 2 punti per livello; tuttavia questi punti vengono perduti alla fine della posizione difensiva, quando la Costituzione scende di 4 punti. Questi punti ferita supplementari non vengono perduti per primi come accade per i punti ferita temporanei. Un difensore in posizione difensiva non può utilizzare abilità o capacità che necessitino un cambiamento di posizione come Muoversi Silenziosamente o Saltare. Una posizione difensiva dura 3 round più il modificatore di Costituzione del personaggio (comprensivo del miglioramento). Il difensore può porre fine alla posizione difensiva volontariamente prima che scada il limite indicato. Alla fine dell'effetto difensivo il difensore rimane spossato e subisce una penalità di -2 alla Forza per la durata dell'incontro. Il difensore può assumere la posizione difensiva solo per un numero limitato di volte al giorno, come determinato dal suo livello (vedi Tabella 2-10: "Difensore nanico"). Assumere la posizione in sé non richiede tempo, ma il difensore può farlo solo nel corso della sua azione. (Un difensore non può, ad esempio, entrare in posizione difensiva quando viene colpito da una freccia in modo da poter usufruire dei punti ferita aggiuntivi che la Costituzione migliorata fornisce).

Percezione difensiva: A partire dal 2° livello il difensore nanico acquisisce la capacità straordinaria di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Al 2° livello e oltre mantiene (se ce l'ha) il bonus di Destrezza alla CA indipendentemente dall'essere colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. (Se viene immobilizzato, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA).



Un difensore nanico

Al 5° livello il difensore nanico non può più essere attaccato sui fianchi; egli può reagire ad attacchi su lati diversi come reagisce all'attacco da una sola direzione. Questa difesa nega ai ladri la possibilità di utilizzare attacchi sui fianchi per compiere un attacco furtivo sul difensore nanico. L'eccezione a questa difesa è che un ladro con almeno quattro livelli in più del difensore nanico può attaccarlo sui fianchi (e così compiere un attacco furtivo).

Al 10° livello il difensore nanico acquisisce un senso intuitivo che lo avverte del pericolo delle trappole, dandogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole.

Percezione difensiva è cumulativa con schivare prodigioso. Se il difensore nanico possiede un'altra classe che gli concede la capacità di schivare prodigioso, occorre sommare assieme tutti i livelli di tutte le classi che concedono la capacità, e la capacità finale di percezione difensiva deve essere calcolata sul totale.

Riduzione del danno: Al 6° livello il difensore nanico ottiene la capacità straordinaria di ignorare una parte del danno di ogni colpo o attacco. Ogni volta che il difensore nanico subisce dei danni bisogna sottrarre 3 danni dal totale. Al 10° livello questa riduzione del danno aumenta a 6. Questa capacità può ridurre il danno a 0, ma non al di sotto dello 0. (Cioè, il difensore nanico non può guadagnare punti ferita in questo modo).

Guardia nera

La guardia nera è la personificazione del male. Non ha nulla da invidiare a un demone mortale. Questa creatura malvagia, il cavaliere nero per eccellenza, gode di una terribile e meritata reputazione. La guardia nera, abituata a trattare con diavoli e demoni e al servizio di divinità oscure, è odiata e temuta da tutti. C'è chi chiama queste creature malvagie antipaladini a causa della loro natura completamente asservita al male.

La guardia nera è dotata di numerosi poteri: può inviare i suoi servi oscuri ad eseguire il suo volere, può attaccare in silenzio e a tradimento, oppure direttamente e con violenza sbaragliando le forze del bene che si mettono sulla sua strada. I guerrieri, gli expaladini, i ranger, i monaci, i druidi e i barbari possono diventare guardie nere da combattimento formidabili. I ladri e i bardi che diventano guardie nere potenziano enormemente le loro capacità

TABELLA 2-11: GUARDIA NERA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+0	Individuazione del bene, uso dei veleni	0	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+0	Benedizione oscura, punire il bene	1	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+1	Comandare non morti, aura di disperazione	1	0	-	-
4°	+4	+4	+1	+1	Attacco furtivo +1d6	1	1	-	-
5°	+5	+4	+1	+1	Servitore immondo	1	1	0	-
6°	+6	+5	+2	+2		1	1	1	-
7°	+7	+5	+2	+2	Attacco furtivo +2d6	2	1	1	0
8°	+8	+6	+2	+2		2	1	1	1
9°	+9	+6	+3	+3		2	2	1	1
10°	+10	+7	+3	+3	Attacco furtivo +3d6	2	2	2	1

e i loro incantesimi, mentre gli stregoni, i chierici e i maghi che scelgono questa via vengono chiamati diabolisti e sono ancora più avvezzi a trattare coi demoni del resto delle guardie nere.

Come PNG, le guardie nere di solito comandano legioni di non morti, esterni malvagi o altri mostri con l'intento di riconquistare la propria eredità perduta o di espandere i loro domini già esistenti. A volte si mettono al servizio di altri potenti personaggi malvagi in qualità di comandanti oscuri. In alcuni casi agiscono anche da soli come assassini a pagamento o seminatori erranti di caos e di distruzione.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare una guardia nera, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus di attacco base: +6.

Conoscenze (religioni): 2 gradi.

Nascondersi: 5 gradi.

Talenti: Incalzare, Spaccare l'Arma Potenziato.

Speciale: La guardia nera deve aver stabilito un contatto pacifico con un esterno malvagio da lui evocato o con qualcun altro in modo da contrarre il tocco del male puro.

Abilità di classe

Le abilità di classe della guardia nera (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della guardia nera.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le guardie nere sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura e negli scudi. Da notare che le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche.

Individuazione del bene: La guardia nera può fare uso di individuazione del bene a volontà come capacità magica. Questa capacità ha gli stessi effetti dell'incantesimo *individuazione del bene*.



Una guardia nera

Uso dei veleni: Le guardie nere sono esperte nell'uso dei veleni e non corrono mai il rischio di avvelenarsi per errore mentre applicano il veleno su una lama.

Benedizione oscura: Una guardia nera applica il proprio modificatore di Carisma (se positivo) come bonus a tutti i tiri salvezza.

Incantesimi: A partire dal 1° livello una guardia nera ottiene la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi divini. Per lanciare un incantesimo la guardia nera deve avere un punteggio di Saggezza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo, quindi una guardia nera con Saggezza 10 o inferiore non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus delle guardie nere sono basati sulla Saggezza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD pari a 10 + livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza della guardia nera (se esiste). Quando la guardia nera ottiene 0 incantesimi di un determinato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al suo 1° livello, ottiene solo gli incantesimi bonus. (Una guardia nera senza incantesimi bonus di un determinato livello non può ancora lanciare nessun incantesimo di quel livello). La lista degli incantesimi della guardia nera è riportata sotto. Una guardia nera ha accesso a qualsiasi incantesimo della lista e può scegliere liberamente quale preparare, proprio come un chierico. Una guardia nera prepara e lancia gli incantesimi esattamente come un chierico (ma non può lanciare spontaneamente incantesimi *curare* o *infliggere*).

Punire il bene: Una volta al giorno, una guardia nera di 2° livello o superiore può tentare di punire il bene con un normale attacco in mischia. Occorre sommare il suo modificatore di Carisma (se positivo) al tiro per colpire e aggiungere 1 danno extra per livello di classe. Per esempio, una guardia nera di 9° livello con una spada lunga infliggerebbe 1d8+9 danni, più tutti i bonus addizionali per alto punteggio di Forza o effetti magici che si applicherebbero normalmente. Se la guardia nera punisce accidentalmente una creatura che non è buona, la punizione non ha effetto ma per quel giorno è sprecata. Punire il bene è una capacità soprannaturale.

Aura di disperazione: A partire dal 3° livello la guardia nera emana un'aura malefica che infligge a tutti i nemici entro 3 metri una penalità al morale di -2 su tutti i tiri salvezza. L'aura di disperazione è una capacità soprannaturale.

Comandare non morti: Quando una guardia nera raggiunge il 3° livello ottiene la capacità soprannaturale di comandare e intimorire i non morti (vedi il *Manuale del Giocatore*, pagine 139-140). Il suo controllo dei non morti è pari a quello di un chierico di due livelli inferiore.

Attacco furtivo: Se una guardia nera è in grado di sorprendere un avversario quando non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, egli può colpire un punto vitale per danni extra. Nella pratica, ogni volta che al bersaglio della guardia nera viene

negato il bonus di Destrezza alla CA (che abbia o meno un bonus di Destrezza), l'attacco della guardia nera infligge +1d6 danni al 4° livello e un altro +1d6 aggiuntivo per ogni tre livelli successivi (+2d6 al 7° livello, +3d6 al 10° livello e così via). Se la guardia nera dovesse infliggere un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati.

Gli attacchi a distanza possono contare come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova entro un raggio di 9 metri. Gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova entro un raggio di 9 metri. Una guardia nera non può condurre un attacco furtivo per infliggere danni debilitanti. La guardia nera deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da capire quale sia un punto vitale e deve essere in grado di raggiungerlo. La guardia nera non può compiere un attacco furtivo mentre colpisce una creatura con occultamento o mentre colpisce gli arti di una creatura le cui parti vitali sono fuori portata.

Una guardia nera può compiere un attacco furtivo solo sulle creature viventi con un'anatomia distinguibile. Non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee non hanno zone vitali da colpire. Ogni creatura immune a colpi critici non è vulnerabile agli attacchi furtivi.

Se una guardia nera ottiene dei bonus per gli attacchi furtivi da altre fonti (come i suoi livelli di ladro), i bonus ai danni vanno sommati.

Lista degli incantesimi da guardia nera

Le guardie nere possono scegliere i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° **livello:** *arma magica, cura ferite leggere, devastazione, evoca mostri I*, incuti paura, infliggi ferite leggere.*

2° **livello:** *cura ferite moderate, evoca mostri II*, forza straordinaria, frantumare, infliggi ferite moderate, oscurità, rintocco di morte.*

3° **livello:** *contagio, cura ferite gravi, evoca mostri III*, infliggi ferite gravi, oscurità profonda, protezione dagli elementi.*

4° **livello:** *cura ferite critiche, evoca mostri IV*, infliggi ferite critiche, libertà di movimento, veleno.*

* Solo creature malvagie.

Paladini caduti

La guardie nere che possiedono livelli da paladino (vale a dire che ora sono ex-paladini) ottengono capacità extra in base ai livelli da paladino che posseggono. Coloro che hanno sperimentato la luce della giustizia e le hanno voltato le spalle diventano i nemici più terribili.

Tabella 2-13: Capacità delle guardie nere paladini caduti

Livelli da paladino	Capacità extra
1-2	Punire il bene una volta al giorno. (In aggiunta alla capacità concessa a tutte le guardie nere di 2° livello, quindi una guardia nera che sia anche un paladino caduto può punire il bene fino a due volte al giorno).
3-4	*Imposizione delle mani.* Una volta al giorno la guardia nera può curarsi un numero di danni pari al suo bonus di Carisma moltiplicato per il suo livello. La guardia nera può utilizzare questa capacità magica solo per curare se stessa o il suo servitore immondo.
5-6	Danni dell'attacco furtivo incrementati di +1d6.
7-8	Evocazione immonda. Una volta al giorno la guardia nera può fare uso di un incantesimo *evoca mostri I* per chiamare a sé una creatura malvagia. Per questo incantesimo il livello dell'incantatore è il doppio di quello di classe di guardia nera.

SERVITORE IMMONDO

Una volta raggiunto il 5° livello, una guardia nera può evocare un pipistrello immondo, un gatto, un topo crudele, un cavallo, un corvo, un pony o un rospo da tenere al suo servizio. (Vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche di base di queste creature). Questa creatura può essere usata come guardiano (come il pipistrello), come aiutante (nel caso del gatto) o come cavalcatura (nel caso del cavallo). Il servitore della guardia nera ottiene nuovi DV e capacità speciali in base ai livelli di personaggio del suo padrone. La guardia nera può avere un solo servitore immondo alla volta. Se il servitore muore, la guardia nera può evocarne un altro il giorno seguente, che avrà tutte le capacità accumulate concesse a un servitore della guardia nera al suo attuale livello.

Tabella 2-12: Servitori immondi

Livello del personaggio guardia nera	DV bonus	Armatura naturale	Modificatore alla Forza	Int	Speciale
12 o meno	+2 DV	+1	+1	6	Eludere migliorato, condividere incantesimi, legame empatico, condividere tiri salvezza
13-15	+4 DV	+3	+2	7	Parlare con la guardia nera
16-18	+6 DV	+5	+3	8	Legame di sangue
19-20	+8 DV	+7	+4	9	Resistenza agli incantesimi

Livello del personaggio guardia nera: Il livello di personaggio della guardia nera (vale a dire il suo livello da guardia nera più il suo livello di classe originale).

Dadi Vita bonus: Si tratta di Dadi Vita d8 extra, ognuno dei quali procura anche il modificatore di Costituzione, come di consueto. I Dadi Vita extra migliorano il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza del servitore, come di consueto.

Armatura naturale: Un bonus al punteggio di armatura naturale del servitore.

Modificatore alla Forza: Da aggiungere al punteggio di Forza del servitore.

Intelligenza: Il punteggio di Intelligenza del servitore. (Il servitore immondo è più intelligente dei normali animali della sua specie).

Eludere migliorato: Se il servitore è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni, il servitore non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e solo la metà dei danni se fallisce il tiro salvezza. Eludere migliorato è una capacità straordinaria.

Condividere incantesimi: A scelta della guardia nera, qualsiasi incantesimo che egli lancia su se stessa può avere effetto anche sul servitore. Quest'ultimo, in quel momento, deve trovarsi entro 1,5 metri. Se l'incantesimo non è istantaneo, termina di avere effetto sul servitore se questo si allontana oltre 1,5 metri. L'incantesimo non avrà più effetto sul servitore nemmeno se questo ritorna dalla guardia nera prima che la durata sia terminata. In aggiunta, la guardia nera può lanciare qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo servitore (diventando un incantesimo a contatto a distanza), al posto di se stessa. La guardia nera e il famiglio possono condividere gli incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature della specie del servitore (bestie magiche).

Legame empatico: La guardia nera ha un legame empatico con il suo servitore fino a una distanza di 1,6 km. La guardia nera non può vedere attraverso gli occhi del servitore, ma i due possono comunicare telepaticamente. Anche i servitori intelligenti vedono il mondo in modo diverso dagli umani, quindi gli equivoci sono sempre possibili. Il legame empatico è una capacità soprannaturale.

Grazie al legame empatico, la guardia nera ha la stessa connessione del servitore con un oggetto o un luogo.

Condividere tiri salvezza: Il servitore può fare uso dei suoi tiri salvezza di base o di quelli della guardia nera, scegliendo il più alto.

Parlare con la guardia nera: La guardia nera e il suo servitore possono comunicare verbalmente come se facessero uso entrambi dello stesso linguaggio. Le altre creature non sono in grado di capire la comunicazione senza aiuti magici.

Legame di sangue: Il servitore ottiene un bonus di +2 a tutti gli attacchi, alle prove e ai tiri salvezza se vede la guardia nera ferita o minacciata. Questi bonus permangono finché il pericolo è immediato ed evidente.

Resistenza agli incantesimi: La resistenza agli incantesimi del servitore è pari al livello della guardia nera +5. Per influenzare il servitore con un incantesimo, un incantatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) almeno pari alla resistenza agli incantesimi del servitore.

9-10	Compagno non morto. Oltre al servitore immondo, la guardia nera ottiene come compagno (al 5° livello) uno scheletro o uno zombi di taglia Media. Il compagno non può essere scacciato o intimorito da altri e ottiene gli stessi bonus speciali di un servitore immondo quando la guardia nera sale di livello.
11+	Preferita dalla divinità oscure. Nulla è più gradito alle divinità oscure di un cuore puro che viene corrotto, quindi un paladino caduto di questa statura ottiene immediatamente un livello di guardia nera per ogni livello di paladino che vuole scambiare. Ad esempio, un paladino di 12° livello può diventare immediatamente una guardia nera di 10° livello dotata di tutte le relative capacità, se sceglie di cedere 10 dei suoi livelli di paladino. Il livello globale del personaggio non cambia. Questo scambio, naturalmente, è estremamente proficuo per il personaggio malvagio, dal momento che gran parte dei benefici dei livelli da paladino erano per lui già andati perduti. Tuttavia, con la perdita dei livelli da paladino, il personaggio non ottiene più le capacità riportate su questa tabella. Quindi un paladino di 15° livello potrebbe diventare una guardia nera di 10° livello e ottenere le prime tre capacità di questa tabella grazie ai cinque livelli da paladino che gli rimangono.

Maestro del sapere

I maestri del sapere sono incantatori che si specializzano nella conoscenza, dando molto più valore alla sapienza e ai segreti piuttosto che all'oro. Sono sempre alla ricerca di segreti da utilizzare per migliorare se stessi mentalmente, fisicamente e spiritualmente.

I personaggi senza almeno un livello di mago, stregone, chierico o druido ottengono pochi benefici dalla classe di prestigio del maestro del sapere. Paladini, ranger e bardi possono ottenere dei benefici, ma sempre di piccola entità.

I maestri del sapere a volte si riuniscono in cabale segrete, ma sono più spesso un ordine affiliato a un'università, una biblioteca o ad altre fonti di informazione. A volte guadagnano denaro aggiuntivo prestando la loro conoscenza come saggi o venditori di informazioni, per poi reinvestire i proventi in nuove ricerche. Un maestro del sapere può anche assumere la posizione di saggio all'interno di una comunità o perfino diventarne il capo, facendo ricorso alla sua conoscenza per aiutare gli altri.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un maestro del sapere, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Lanciare incantesimi: Capacità di lanciare almeno sette divinazioni diverse, una delle quali deve essere di 3° livello o superiore.

Due abilità di conoscenza (qualsiasi tipo): 10 gradi in ognuna.

Talenti: Tre talenti qualsiasi di metamagia o di creazione oggetto più Abilità Focalizzata (Conoscenza [qualsiasi abilità individuale di Conoscenza]).

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro del sapere (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Alchimia (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Decifrare Scritture (Int, abilità esclusiva), Guarire (Sag), Parlare Linguaggi (Int), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int), Utilizzare Oggetti Magici (Car, abilità esclusiva) e Valutare (Int).
Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro del sapere.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri del sapere non ottengono alcuna competenza in armi o armature. Da notare che le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche.

Incantesimi al giorno: Un maestro del sapere prosegue sempre il suo addestramento nel campo della magia oltre che in quello della conoscenza. Quando il personaggio acquisisce un nuovo livello di maestro del sapere, guadagna anche un nuovo numero di incantesimi al giorno, proprio come se avesse guadagnato un nuovo livello di incantatore nella classe di cui faceva parte prima di entrare nella classe di prestigio. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un personaggio di quella classe (miglioramento della possibilità di controllare o intimorire i non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). In pratica, questo significa che il suo livello di maestro del sapere viene aggiunto al livello di altre classi di incantatore di cui il personaggio era dotato prima di determinare gli incantesimi al giorno e il livello di incantatore globale. Ad esempio, Gremda, una maga di 8° livello, ottiene un livello di maestro del sapere. Ottiene quindi nuovi incantesimi come se fosse una maga di 9° livello, ma usa gli altri aspetti di progressione di livello relativi al maestro del sapere come i bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza. Se in seguito guadagna un nuovo livello da maga, diventando maga di 9° livello/maestro del sapere di 1°, otterrà incantesimi e condizioni di lancio come maga di 10° livello.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un maestro del sapere, deve decidere a quale classe aggiungere il livello di maestro del sapere per determinare il numero e le modalità di lancio degli incantesimi nel momento in cui ottiene il livello in questione.

Segreto: Nel corso dei loro studi i maestri del sapere si imbattono in ogni tipo di conoscenze e informazioni segrete. Al 1° livello e ogni due livelli seguenti (al 3°, al 5°, al 7° e al 9°) il maestro del sapere può scegliere un nuovo segreto dalla Tabella 2-15: "Segreti dei maestri del



Un maestro del sapere

Tabella 2-14: Maestro del sapere

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Segreto	+1 livello alla classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Sapienza	+1 livello alla classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Segreto	+1 livello alla classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Linguaggio bonus	+1 livello alla classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Segreto	+1 livello alla classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Sapienza superiore	+1 livello alla classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Segreto	+1 livello alla classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Linguaggio bonus	+1 livello alla classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Segreto	+1 livello alla classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Vera sapienza	+1 livello alla classe esistente

Tabella 2-15: Segreti dei maestri del sapere

Livello + Modif. Int	Segreto	Effetto
1	Padronanza istantanea	4 gradi in un'abilità in cui il personaggio non ha gradi
2	Salute segreta	+3 punti ferita
3	Segreto della forza interiore	Bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà
4	Sapienza della vera resistenza	Bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Tempra
5	Conoscenza segreta dell'elusività	Bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi
6	Trucco dell'arma	Bonus di +1 al tiro per colpire
7	Trucco della schivata	Bonus di schivata +1 alla CA
8	Conoscenza pratica	Un talento qualsiasi
9	Scoperta arcana	1 incantesimo bonus di 1° livello*
10	Scoperta arcana ulteriore	1 incantesimo bonus di 2° livello*

* Come se ottenuto mediante un alto punteggio di caratteristica.

sapere". I segreti selezionabili vengono determinati in base al suo livello e al suo modificatore di Intelligenza. Non è possibile scegliere lo stesso segreto due volte.

Sapienza: I maestri del sapere accumulano conoscenze. Al 2° livello ottengono la capacità di conoscere leggende o informazioni su vari argomenti, proprio come fa un bardo con la conoscenza bardica. Il maestro del sapere aggiunge alla prova di Conoscenza il suo livello e il suo modificatore di Intelligenza. Vedi pagina 29 del *Manuale del Giocatore* per altre informazioni sulle conoscenze bardiche.

Linguaggi bonus: I maestri del sapere, durante le loro intense ricerche, imparano nuovi linguaggi per accedere a nuove conoscenze. Il maestro del sapere può scegliere un nuovo linguaggio qualsiasi al 4° e all'8° livello.

Sapienza superiore: Al 6° livello un maestro del sapere ottiene la capacità straordinaria di *identificare* gli oggetti magici, come per l'omonimo incantesimo. Può utilizzare questa capacità una volta sola per ogni oggetto esaminato.

Vera sapienza: Al 10° livello, per una volta al giorno, il maestro del sapere può usare la sua conoscenza per ottenere gli effetti dell'incantesimo *conoscenza delle leggende* oppure *analizzare dweomer*. Vera sapienza è una capacità straordinaria.

Ombra danzante

Sempre in bilico tra la luce e la tenebra, l'ombra danzante è una sfuggente artista dell'inganno, misteriosa e sconosciuta, mai completamente degna di fiducia ma sempre fonte di meraviglia quando compare.

I ladri, i bardi e i monaci possono essere eccellenti ombre danzanti, mentre i guerrieri, i barbari i ranger e i paladini possono fare uso di alcune capacità delle ombre danzanti per colpire i loro avversari di sorpresa e con agilità. I maghi, gli stregoni, i chierici e i druidi che diventano ombre danzanti fanno uso delle capacità difensive della classe di prestigio per lanciare i propri incantesimi da una posizione sicura e allontanarsi in fretta. Nonostante il loro legame con le ombre e con l'inganno, le ombre danzanti possono essere di allineamento sia buono che malvagio, e fanno uso delle loro incredibili capacità come preferiscono.

Le ombre danzanti spesso lavorano in compagnie viaggianti, senza mai rimanere in un posto per troppo tempo. Alcune usano le proprie capacità per fare spettacoli, altre lavorano come ladri, infiltrandosi oltre le difese e ingannando guardie e protettori. Tutte le compagnie di ombre danzanti si circondano di un'aura di mistero tra la popolazione, che non sa mai se pensare bene o male di loro.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un'ombra danzante, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Muoversi Silenziosamente: 8 gradi.
Nascondersi: 10 gradi.
Intrattenere: 5 gradi.
Talenti: Mobilità, Riflessi da combattimento, Schivare.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'ombra danzante (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Decifrare Scritture (Int, abilità esclusiva), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Saltare (For), Svuotare Tasche (Des) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'ombra danzante.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le ombre danzanti sono competenti nell'uso di arco corto (normale e composito), balestra (a mano, leggera o pesante), bastone ferrato, dardi, manganello, mazza, morning star, pugnale (qualsiasi tipo), randello, spada corta e stocco. Sono competenti nelle armature leggere ma non negli scudi. Da notare che le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche.

Nascondersi in piena vista: Le ombre danzanti possono usare la loro abilità di Nascondersi anche quando vengono osservate. Fin tanto che si trovano a meno di 3 metri da un'ombra di qualsiasi tipo, le ombre danzanti possono occultarsi alla piena visuale anche se non hanno nulla di effettivo dietro al quale nascondersi. Non possono utilizzare, tuttavia, le loro stesse ombre. Nascondersi in piena vista è una capacità soprannaturale.

Eludere: Al 2° livello un'ombra danzante acquisisce la capacità di eludere. Se esposta a qualsiasi effetto che normalmente le permette di tentare un tiro salvezza sui Riflessi per la metà dei danni (come una *palla di fuoco*), non subisce danni con un tiro salvezza effettuato con successo. La capacità di eludere può essere usata solo se l'ombra danzante indossa un'armatura leggera o nessuna armatura.

Scurovisione: Al 2° livello un'ombra danzante è in grado di vedere al buio come se fosse permanentemente sotto l'effetto di un incantesimo *scurovisione*. Questa è una capacità soprannaturale.

Schivare prodigioso: A partire dal 2° livello l'ombra danzante acquisisce la capacità straordinaria di reagire al pericolo prima di

Tabella 2-16: Ombra danzante

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Nascondersi in piena vista
2°	+1	+0	+3	+0	Eludere, scurovisione, schivare prodigioso (bonus Des alla CA)
3°	+2	+1	+3	+1	Illusione d'ombra, evocare ombre
4°	+3	+1	+4	+1	Salto d'ombra (6 m)
5°	+3	+1	+4	+1	Tiro difensivo, schivare prodigioso (non attaccato sui fianchi)
6°	+4	+2	+5	+2	Salto d'ombra (12 m), evocare ombre
7°	+5	+2	+5	+2	Mente sfuggente
8°	+6	+2	+6	+2	Salto d'ombra (24 m)
9°	+6	+3	+6	+3	Evocare ombre
10°	+7	+3	+7	+3	Salto d'ombra (48 m), eludere migliorato, schivare prodigioso (+1 contro trappole)

quanto i suoi sensi le avrebbero normalmente permesso di fare. Al 2° livello e oltre mantiene (se ce l'ha) il bonus di Destrezza alla CA indipendentemente dall'essere colta alla sprovvista o colpita da un avversario invisibile. (Se viene immobilizzata, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA).

Al 5° livello l'ombra danzante non può più essere attaccata sui fianchi; può reagire ad attacchi su lati diversi come reagisce all'attacco da una sola direzione. Questa difesa nega ai ladri la possibilità di utilizzare attacchi sui fianchi per compiere un attacco furtivo sull'ombra danzante. L'eccezione a questa difesa è che un ladro con almeno quattro livelli in più dell'ombra danzante può attaccarla sui fianchi (e così compiere un attacco furtivo).

Al 10° livello l'ombra danzante acquisisce un senso intuitivo che la avverte del pericolo delle trappole, dandole un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole.

Se l'ombra danzante possiede un'altra classe che le concede la capacità di schivare prodigioso, occorre sommare assieme tutti i livelli di tutte le classi che concedono la capacità, e la capacità finale di schivare prodigioso deve essere calcolata sul totale.

Illusione d'ombra: Quando un'ombra danzante raggiunge il 3° livello, può creare illusioni visive usando le ombre circostanti. Questa capacità magica è identica all'incantesimo arcano *immagine silenziosa* e può essere utilizzata una volta al giorno.

Evocare ombre: Al 3° livello un'ombra danzante può evocare un'ombra non morta (vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche dell'ombra). A differenza di un'ombra normale, l'allineamento di quest'ombra corrisponderà a quello dell'ombra danzante. L'ombra evocata non può essere scacciata, intimorita o comandata da nessun altro. L'ombra è come un compagno per l'ombra danzante, e può comunicare con lei in maniera intelligibile. Ogni tre livelli guadagnati, l'ombra danzante è in grado di evocare un'ombra aggiuntiva e aggiungere +2 DV (comprensivi dei relativi aumenti di bonus di attacco e ai tiri salvezza) a tutti i compagni d'ombra presenti. Ad esempio, un'ombra danzante di 9° livello può avere tre compagni d'ombra, ognuno con 6 DV. Se un compagno d'ombra viene distrutto o se l'ombra danzante decide di congedarlo, per l'ombra danzante è necessario un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15). Se il tiro salvezza fallisce, l'ombra danzante perde 200 punti esperienza per ogni suo livello come ombra danzante. Se il tiro salvezza riesce, la perdita viene ridotta a 100 PE per livello della classe di prestigio. L'esperienza dell'ombra danzante non può mai scendere sotto lo 0 come risultato dell'allontanamento o della distruzione di un compagno d'ombra. Un'ombra allontanata o distrutta non può essere sostituita prima di un anno e un giorno.

Salto d'ombra: Al 4° livello l'ombra danzante acquista la capacità di spostarsi attraverso le ombre come se facesse uso di un incantesimo *porta dimensionale*. Come unico limite la capacità richiede che lo spostamento magico parta e abbia termine in un luogo dove vi siano delle ombre. L'ombra danzante può saltare per una lunghezza totale pari fino a 6 metri ogni giorno, sia che si tratti di un unico salto lungo 6 metri o due salti da 3 metri l'uno. Ogni due livelli guadagnati, la distanza giornaliera massima raddoppia (12 metri al 6° livello, 24 all'8°, 48 al 10°). La lunghezza può essere sempre suddivisa in salti più piccoli, ma ogni salto conta, indipendentemente dalla sua lunghezza minima, almeno come uno spostamento di 3 metri. (Ad esempio, un'ombra danzante di 6° livello che si sposta di 10 metri non può più fare un altro salto fino al giorno successivo).

Tiro difensivo: A partire dal 5° livello un'ombra danzante può effettuare un tiro contro un colpo potenzialmente letale per subire meno danni. Una volta al giorno, qualora un'ombra danzante potesse essere ridotta a 0 o meno punti ferita per danni subiti in combattimento (da un'arma o da un altro colpo, non da un incantesimo o da una capacità speciale), l'ombra danzante può tentare di effettuare un tiro contro il danno. Effettua un tiro salvezza sui Riflessi (CD = danno subito) e se lo supera, subisce solo la metà dei danni dal colpo. L'ombra danzante deve essere consapevole dell'attacco e in grado di reagire per poter eseguire il tiro difensivo; se le è negato il suo bonus positivo di Des alla CA, non può effettuare il tiro.

Mente sfuggente: Questa capacità straordinaria, disponibile dal 7° livello, rappresenta la capacità dell'ombra danzante di "sfuggire" agli effetti magici che altrimenti la ridurrebbero sotto controllo o costrizione. Se un'ombra danzante con mente sfuggente è colpita da un ammaliamento e fallisce il tiro salvezza, dopo un round può tentare di nuovo il tiro salvezza. Ottiene un solo secondo tentativo per effettuare con successo il tiro. Se fallisce, l'incantesimo ha effetto normalmente.



Un'ombra danzante

Illus. di J. Foster

Eludere migliorato: Questa capacità straordinaria, disponibile dal 10° livello, funziona come eludere (vedi sopra). L'ombra danzante non subisce alcun danno se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi (soffio, *palla di fuoco* e così via). Inoltre subisce solo la metà dei danni anche se fallisce il tiro, dal momento che i suoi incredibili riflessi le permettono di sottrarsi a situazioni pericolose con incredibile velocità.

CLASSI DI PNG

Il *Manuale del Giocatore* descrive in dettaglio gli avventurieri, ma che ne è del resto del mondo? Di certo non sono tutti guerrieri, ladri e maghi. Quelle che seguono sono alcune classi di PNG, nessuna delle quali, eccettuato forse l'esperto e il nobile, sono utilizzabili come classi per i PG. Essi rappresentano il resto della popolazione del mondo dei PG, tutti coloro che non si addestrano, non vanno all'avventura e non esplorano i sotterranei.

Queste classi vanno trattate come tutte le altre: ottengono nuovi talenti ogni tre livelli e i punteggi di caratteristica aumentano ogni

quattro (vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*). Molti PNG scelgono talenti come Abilità Focalizzata, Resistenza Fisica, Seguire Tracce e altre capacità non relative al combattimento. È possibile che un PNG sia un multiclasse, o anche che ottenga delle classi di PG, se il DM lo desidera.

Il fatto che ogni classe di PNG abbia livelli diversi permette al DM di mettere a confronto i vari PNG tra loro. Un fabbro tipico sarà un popolano di 3° livello, mentre probabilmente il fabbro più famoso del mondo sarà un esperto di 20° livello. Come tale, sarebbe una persona dotata di grandi abilità, ma non potrebbe certo combattere bene come un guerriero dello stesso livello (e nemmeno come un guerriero di livello inferiore, per la verità), né sarebbe in grado di lanciare incantesimi o di compiere le numerose azioni che i PG sono invece in grado di fare.

I PNG accumulano esperienza proprio come i PG (vedi Capitolo 7: "Ricompense" per maggiori dettagli). Non essendo degli avventurieri, tuttavia, le loro opportunità sono limitate. I popolani, quindi, progrediscono molto lentamente (molti non vanno mai oltre il 2° o il 3° livello nell'arco delle loro vite). Un combattente che lavori come guardia cittadina potrebbe forse riuscire a crescere di una manciata di livelli, ma si tratta comunque di un'esperienza limitata rispetto a quella di un avventuriero. Va ricordato che le regioni pericolose generano sempre PNG di livello più alto rispetto alle regioni civilizzate e tranquille. Un popolano che debba costantemente combattere gli gnoll per proteggere la sua fattoria o per difendere il suo raccolto diventerà presto un popolano di alto livello.

Il DM troverà nelle classi che seguono abbastanza varietà da poter coprire qualsiasi tipo di individuo che i PG incontrino e che non sia a sua volta un avventuriero. Si consulti anche la sezione "Generazione delle città" (pagina 137-140) del Capitolo 4: "Avventure" per ulteriori informazioni su quanti personaggi appartenenti a ognuna delle categorie che seguono (e di che livello) la città ospita normalmente.

Adepto

Alcune società tribali e alcune regioni poco civilizzate sono prive delle risorse per addestrare maghi e chierici. L'adepto, espressione di una cultura magica limitata ma anche di un'affascinante combinazione di abilità arcane e divine, viene spesso trovato al servizio di queste comunità come saggio (o santone) e difensore mistico.

È possibile incontrare gli adepti nelle comunità più isolate degli umani, dei nani, degli elfi, degli gnomi e degli halfling, sebbene siano assai più diffusi tra le specie umanoidi più animalesche come gli orchi, i goblin, gli gnoll, i bugbear e gli ogre.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'adepto (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Alchimia (Int), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Guarire (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int, abilità esclusiva). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x4.
Punti abilità ad ogni livello addizionale: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe PNG dell'adepto.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli adepti sono competenti nelle armi semplici. Non sono competenti in alcun tipo di armatura, né negli scudi. Da notare che le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche.

Incantesimi: Un adepto è in grado di lanciare incantesimi divini. È limitato a un certo numero di incantesimi per livello al giorno, in base al suo livello di classe. Come un chierico, un adepto può preparare e lanciare qualsiasi incantesimo della lista, purché abbia accesso agli incantesimi di quel livello. Sempre come un chierico, deve preparare in precedenza gli incantesimi ad ogni giornata (vedi pagina 156 del Capitolo 10: "Magia" nel *Manuale del Giocatore*).

La CD di un tiro salvezza contro un incantesimo di un adepto è pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza dell'adepto.

Gli adepti, a differenza dei maghi, non ottengono i loro incantesimi attraverso libri o pergamene, e non si preparano studiando. Devono invece meditare o pregare per i loro incantesimi per riceverli attraverso ispirazione divina o tramite la forza della propria fede. Ogni adepto deve scegliere un momento della giornata in cui dedicare un'ora alla contemplazione serena o alla preghiera per riacquistare la sua serie giornaliera di incantesimi. Il tempo trascorso a riposare non ha alcun effetto sul tempo che un adepto deve dedicare alla preparazione degli incantesimi.

Quando l'adepto ottiene 0 incantesimi di un certo livello (vedi Tabella 2-17: "Adepto"), quest'ultimo ottiene per quello slot di incantesimi solo gli incantesimi bonus. Un adepto senza incantesimi bonus di un certo livello non è ancora in grado di lanciare incantesimi di quel livello. Gli incantesimi bonus sono in base alla Saggezza.

Ogni adepto ha un simbolo sacro particolare (da usare come focus divino) derivante dalla sua tradizione magica.

Famiglio: Al 2° livello un adepto può chiamare a sé un famiglio, proprio come uno stregone o un mago. Vedi la sezione sui famigli nel *Manuale del Giocatore* (pagina 54) per ulteriori informazioni.

Equipaggiamento iniziale

Equipaggiamento del valore complessivo di 2d4 x 10 mo.

Tabella 2-17: Adepto

Livello PNG	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°
1°	+0	+0	+0	+2		3	1	-	-	-	-
2°	+1	+0	+0	+3	Evocare famiglio	3	1	-	-	-	-
3°	+1	+1	+1	+3		3	2	-	-	-	-
4°	+2	+1	+1	+4		3	2	0	-	-	-
5°	+2	+1	+1	+4		3	2	1	-	-	-
6°	+3	+2	+2	+5		3	2	1	-	-	-
7°	+3	+2	+2	+5		3	3	2	-	-	-
8°	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	-	-
9°	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	-	-
10°	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	-	-
11°	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	-	-
12°	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	-
13°	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	-
14°	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	-
15°	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	-
16°	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17°	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18°	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19°	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20°	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

Lista degli incantesimi da adepto

L'adepto può scegliere i suoi incantesimi dalla lista seguente:

Livello 0: *creare acqua, cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luce, suono fantasma, riparare, purificare cibo e bevande.*

Livello 1: *benedizione, comando, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, cura ferite leggere, foschia occultante, incuti paura, individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione del male, individuazione della legge, mani brucianti, protezione dal bene, protezione dal caos, protezione dal male, protezione dalla legge, sonno.*

Livello 2: *aiuto, cura ferite moderate, forza straordinaria, grazia felina, immagine speculare, invisibilità, oscurità, ragnatela, resistere agli elementi, ritarda veleno, trance animale, vedere invisibilità, vigore.*

Livello 3: *animare morti, contagio, cura ferite gravi, fiamma perenne, fulmine, linguaggi, luce diurna, neutralizza veleno, oscurità profonda, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, scagliare maledizione.*

Livello 4: *autometamorfosi, creazione minore, cura ferite critiche, metamorfosi, muro di fuoco, pelle di pietra, ristorare.*

Livello 5: *comunione, creazione maggiore, guarigione, muro di pietra, rianimare morti, spezzare incantamento, visione del vero.*

Aristocratico

Gli aristocratici sono generalmente individui ricchi e istruiti, nati all'interno di una classe sociale privilegiata. Della classe aristocratica non fanno parte solamente i benestanti, ma anche persone influenti dal punto di vista politico o economico all'interno della società. Di solito gli aristocratici vengono lasciati liberi di decidere in quale campo ricevere un addestramento, e di viaggiare liberamente. Grazie al fatto che hanno facile accesso ai materiali e alle possibilità migliori, tendono spesso a diventare degli individui formidabili. Alcuni di essi si concedono anche il lusso dell'avventura insieme a guerrieri, maghi e a personaggi appartenenti alle altre classi, anche se di solito questo genere di attività non è altro che uno svago per loro.

Gli aristocratici potrebbero essere ottimi personaggi giocanti. Hanno un'ampia scelta di abilità e accesso ad un addestramento di buon livello nell'uso delle armi. Essere un aristocratico, comunque, non è tanto una scelta, bensì una posizione che si possiede per diritto di nascita. Questa classe non può essere scelta da un multiclasse a meno che non sia la prima. Inoltre, il DM dovrebbe limitare l'appartenenza a questa categoria riservandola ai capi di stato, alle famiglie dominanti e alle loro corti.

Dado Vita: d8.

Tabella 2-18: Aristocratico

Livello PNG	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà
1°	+0	+0	+0	+2
2°	+1	+0	+0	+3
3°	+2	+1	+1	+3
4°	+3	+1	+1	+4
5°	+3	+1	+1	+4
6°	+4	+2	+2	+5
7°	+5	+2	+2	+5
8°	+6/+1	+2	+2	+6
9°	+6/+1	+3	+3	+6
10°	+7/+2	+3	+3	+7
11°	+8/+3	+3	+3	+7
12°	+9/+4	+4	+4	+8
13°	+9/+4	+4	+4	+8
14°	+10/+5	+4	+4	+9
15°	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16°	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17°	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18°	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19°	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20°	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'aristocratico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Comunicazione Segreta (Sag), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Diplomazia (Car), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Leggere Labbra (Int, abilità esclusiva), Nuotare (For), Osservare (Sag), Parlare linguaggi (Int), Percepire Inganni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x4.
Punti abilità ad ogni livello addizionale: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe PNG dell'aristocratico.

Competenza nelle armi e nelle armature: L'aristocratico è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura e negli scudi. Da notare che le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche.

Equipaggiamento iniziale

Equipaggiamento del valore complessivo di 6d8 x 10 mo.

Combattente

Un combattente è forte e resistente, ma manca dell'addestramento e della specializzazione del guerriero, delle abilità di sopravvivenza in ambienti selvaggi del ranger e della dottrina religiosa del paladino. Un combattente è un avversario diretto e poco incline a sottigliezze in combattimento, ma non per questo è da sottovalutare.

I combattenti non sono abili come i guerrieri e per questo motivo i giocatori dovrebbero venire incoraggiati a scegliere al loro posto una delle classi standard del *Manuale del Giocatore*. I combattenti sono comuni tra gli umanoidi (orchi, ogre e così via) e tra i giganti come figure di una certa esperienza sia in combattimento che nelle attività ad esso legate. È appropriato usare la classe del combattente nel caso di soldati (tranne forse per gli ufficiali e per i soldati di professione), guardie, tagliagole, attaccabrighe e chiunque abbia imparato a difendere se stesso e la propria terra in qualche modo.

Dado Vita: d8.

Tabella 2-19: Combattente

Livello PNG	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà
1°	+1	+2	+0	+0
2°	+2	+3	+0	+0
3°	+3	+3	+1	+1
4°	+4	+4	+1	+1
5°	+5	+4	+1	+1
6°	+6/+1	+5	+2	+2
7°	+7/+2	+5	+2	+2
8°	+8/+3	+6	+2	+2
9°	+9/+4	+6	+3	+3
10°	+10/+5	+7	+3	+3
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6

Abilità di classe

Le abilità di classe del combattente (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Cavalcare (Des), Intimidire (Car), Nuotare (For), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x4.
Punti abilità ad ogni livello addizionale: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe PNG del combattente.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il combattente è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura e negli scudi. Da notare che le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche. Se il combattente trasporta dell'equipaggiamento pesante deve essere applicata una penalità alle prove di Nuotare.

Equipaggiamento iniziale

Equipaggiamento del valore complessivo di 3d4 x 10 mo.

Esperto

Un esperto lavora come artigiano o libero professionista. Solitamente non possiede l'inclinazione naturale necessaria a fare l'avventuriero, ma è abile nel suo settore di specializzazione. Un buon fabbro, un astuto avvocato, un abile mercante, uno studioso e un marinaio sono da considerarsi tutti degli esperti.

In teoria un esperto può essere un buon personaggio giocante, ma solo nel caso in cui i giocatori intendano creare un personaggio che si concentri in abilità diverse da quelle del classico avventuriero. Gli esperti hanno a loro disposizione un vasto numero di abilità. La maggioranza delle comunità e delle cittadine annoverano quasi sempre alcuni esperti in diversi campi. I DM dovrebbero usare la classe dell'esperto per personaggi come artigiani di grande esperienza, mercanti di grande abilità, guide, marinai, studiosi e altre professioni per le quali sia richiesto un alto livello di specializzazione.

Dado Vita: d6.

Tabella 2-20: Esperto

Livello PNG	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà
1°	+0	+0	+0	+2
2°	+1	+0	+0	+3
3°	+2	+1	+1	+3
4°	+3	+1	+1	+4
5°	+3	+1	+1	+4
6°	+4	+2	+2	+5
7°	+5	+2	+2	+5
8°	+6/+1	+2	+2	+6
9°	+6/+1	+3	+3	+6
10°	+7/+2	+3	+3	+7
11°	+8/+3	+3	+3	+7
12°	+9/+4	+4	+4	+8
13°	+9/+4	+4	+4	+8
14°	+10/+5	+4	+4	+9
15°	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16°	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17°	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18°	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19°	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20°	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Abilità di classe

Un esperto può scegliere dieci abilità qualsiasi come abilità di classe. Una o due di esse possono essere abilità esclusive di qualche altra classe. Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (6 + modificatore di Int) x4.

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe PNG dell'esperto.

Competenza nelle armi e nelle armature: L'esperto è competente nell'uso di tutte le armi semplici e nelle armature leggere, ma non negli scudi. Da notare che le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche.

Equipaggiamento iniziale

Equipaggiamento del valore complessivo di 3d4 x 10 mo.

Popolano

La gente comune coltiva i campi, serve nei negozi, costruisce case, produce (e trasporta) vari tipi di merci in tutto il mondo. I popolani solitamente non ambiscono alla vita senza fissa dimora e piena di pericoli degli avventurieri, e non possiedono nessuna delle abilità necessarie ad affrontare le sfide che questi ultimi intraprendono. I popolani posseggono determinate abilità a seconda della loro occupazione, e formano la maggior parte della popolazione.

I personaggi teoricamente non dovrebbero far parte della categoria dei popolani, visto che questa classe di solito non conta fra le proprie fila grandi avventurieri. La classe del popolano dovrebbe invece essere riservata a chiunque non possegga i requisiti necessari ad appartenere a qualsiasi altra classe.

Dado Vita: d4.



Un combattente, un esperto, un popolano, un aristocratico e un adepto

TABELLA 2-21: POPOLANO

Livello PNG	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà
1°	+0	+0	+0	+0
2°	+1	+0	+0	+0
3°	+1	+1	+1	+1
4°	+2	+1	+1	+1
5°	+2	+1	+1	+1
6°	+3	+2	+2	+2
7°	+3	+2	+2	+2
8°	+4	+2	+2	+2
9°	+4	+3	+3	+3
10°	+5	+3	+3	+3
11°	+5	+3	+3	+3
12°	+6/+1	+4	+4	+4
13°	+6/+1	+4	+4	+4
14°	+7/+2	+4	+4	+4
15°	+7/+2	+5	+5	+5
16°	+8/+3	+5	+5	+5
17°	+8/+3	+5	+5	+5
18°	+9/+4	+6	+6	+6
19°	+9/+4	+6	+6	+6
20°	+10/+5	+6	+6	+6

Abilità di classe

Le abilità di classe del popolano (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Int), Saltare (For), Scalare (For) e Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x4.
Punti abilità ad ogni livello addizionale: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe PNG del popolano.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il popolano è competente nell'uso di un'arma semplice. Non è competente nelle armi, nelle armature o negli scudi. Da notare che le penalità di armatura alla prova per armature più pesanti di quella di cuoio si applicano alle abilità di Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare e Svuotare Tasche.

Equipaggiamento iniziale

Equipaggiamento del valore complessivo di 5d4 mo.

VARIANTE: PERSONAGGI MULTICLASSE DI 1° LIVELLO

A discrezione del DM, un personaggio può essere creato come multiclasse direttamente al 1° livello. Un personaggio di questo tipo può avere solo due classi e una di esse deve essere preferita dalla sua razza (vedi Capitolo 2: "Razze" nel *Manuale del Giocatore*). I mezzelfi e gli umani non hanno alcuna classe preferita, quindi possono scegliere due classi qualsiasi di 1° livello.

Dal momento che il livello di classe di un PG è pari alla somma di tutti i livelli delle sue classi, un multiclasse di 1° livello non può avere ancora raggiunto il 1° livello in nessuna delle due classi. In questo caso deve essere considerato un apprendista in ogni sua classe. Un personaggio al livello di apprendistato ottiene alcuni ma non tutti i benefici che solitamente spettano a un personaggio di 1° livello. Non appena il personaggio raggiunge il 2° livello, entrambe le sue classi diventano di 1°, con il guadagno conseguente di tutti i benefici che gli erano negati al livello di apprendista.

Personaggi al 1° livello

Prima di tutto occorre trovare le due classi con cui il personaggio comincia, nella Tabella 2-22: "Personaggi apprendisti". Il personaggio ottiene tutti i benefici di entrambe le classi, fatta eccezione per i casi descritti in seguito.

In aggiunta alle capacità standard e speciali della tabella, il personaggio ha a disposizione tutte le abilità relative alle armi e alle armature di entrambe le classi. (Nel caso di abilità coincidenti, non sono da ritenersi cumulative).

Per quanto riguarda i punti ferita, occorre scegliere la classe primaria fra le due e di conseguenza i relativi punti ferita al 1° livello. La classe secondaria determina il dado vita da tirare una volta raggiunto il secondo livello (vedi sotto).

Il personaggio ha gli stessi punti abilità di un membro della sua classe primaria di 1° livello. Le abilità devono essere scelte dall'apposita lista (Tabella 4-2: "Abilità", pagina 59 del *Manuale del Giocatore*) in base ai costi della classe primaria. Il massimo grado di abilità ottenibile è quello di un personaggio di 1° livello: 4 per una abilità di classe (in base alla classe primaria) e 2 per le abilità di classe incrociata (sempre in base alla classe primaria).

Un personaggio multiclasse di 1° livello ottiene l'equipaggiamento iniziale della sua classe primaria.

Esempio: Gersh è uno gnomo mago (illusionista)/ladro di 1° livello. È considerato apprendista sia nella sua classe di mago che in quella di ladro. Come per tutti i personaggi multiclasse di 1° livello, è necessario consultare la linea del mago e quella del ladro nella Tabella 2-22: "Personaggi apprendisti". Le sue statistiche saranno le seguenti:

Bonus di attacco: +0
Tiro salvezza sulla Tempra: +0
Tiro salvezza sui Riflessi: +1
Tiro salvezza sulla Volontà: +1
Speciale: Nessuno

Incantesimi: Due trucchetti e zero incantesimi di 1° livello, più tre trucchetti che riceve automaticamente essendo uno gnomo (vedi

TABELLA 2-22: PERSONAGGI APPRENDISTI

Classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi* 0	Incantesimi* 1°
Guerriero	+0	+1	+0	+0	Un talento bonus	-	-
Barbaro	+0	+1	+0	+0	Ira, movimento veloce	-	-
Paladino	+0	+1	+0	+0	*Individuazione del male, imposizione delle mani*†	-	-
Ranger	+0	+1	+0	+0	Un nemico prescelto	-	-
Mago	+0	+0	+0	+1	-	2	0**
Stregone	+0	+0	+0	+1	-	4	2
Chierico	+0	+1	+0	+1	Scacciare non morti†	2	1††
Druido	+0	+1	+0	+1	-	2	1
Ladro	+0	+0	+1	+0	-	-	-
Bardo	+0	+0	+1	+0	-	1	-
Monaco	+0	+1	+0	+1	Combattimento senz'armi, bonus Sag alla CA	-	-

* I personaggi in grado di lanciare incantesimi che hanno raggiunto il livello di apprendistato conoscono lo stesso numero di incantesimi di un incantatore di 1° livello, ma non ne possono lanciare altrettanti. Una volta raggiunto il 1° livello saranno in grado di lanciarne un numero maggiore, ma senza apprenderne di nuovi. Gli incantesimi bonus vengono applicati anche al livello di apprendista.

** Uno specialista guadagna un incantesimo addizionale dalla sua scuola di specializzazione.

† Questa capacità funziona in base al livello. I personaggi al livello di apprendistato devono essere considerati come se fossero di livello zero.

†† L'unico incantesimo di 1° livello che un chierico apprendista possiede è quello del suo dominio, che dovrà selezionare ogni giorno da uno dei due domini a cui ha accesso.

Manuale del Giocatore, pagina 17), un incantesimo bonus di 1° livello che riceve per il suo alto punteggio di Intelligenza (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8 del *Manuale del Giocatore*), e un'illusione bonus di 1° livello che ottiene essendo un illusionista (vedi "Scuole di specializzazione", pagina 54 del *Manuale del Giocatore*). Il suo totale di incantesimi al giorno è di cinque trucchetti e due incantesimi di 1° livello, uno dei quali deve essere un'illusione.

Punti ferita: La classe primaria di questo personaggio è il ladro. Quindi, comincia con sei punti ferita più il suo modificatore di Costituzione (di nuovo, vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8 del *Manuale del Giocatore*).

Abilità: La classe primaria di Gersh è il ladro, la sua intelligenza è pari a 15 (per un modificatore di +2), quindi ottiene 40 punti abilità [(8+2) x4] con cui cominciare. Può scegliere le sue abilità dalla Tabella 4-2: "Abilità" (pagina 59 del *Manuale del Giocatore*), con i costi del ladro. Il grado massimo di abilità che può raggiungere è 4 per le abilità da ladro e 2 per le abilità di classe incrociata (anche se sono abilità della classe dell'illusionista).

Inoltre, possiede tutte le abilità relative alle armi e alle armature del ladro. Sfortunatamente, le armi e le armature del mago non aggiungono nulla alla sua possibilità di scelta poiché, in quanto ladro, è già abile nell'uso di tutte le armi dei maghi e questi ultimi non possiedono abilità relative alle armature.

Raggiungere il 2° livello

Dopo i primi 1.000 PE, il personaggio diventa di 2°livello. Ogni sua classe sale quindi al 1° livello. Effettuare i seguenti cambiamenti:

- Aggiungere un Dado Vita (più il bonus di Costituzione) in base alla classe secondaria. (La classe che non è stata presa in considerazione nel calcolare i punti ferita al 1° livello del personaggio).
- Aumentare il bonus di attacco base, i bonus ai tiri salvezza, le capacità speciali e magiche in modo che riflettano quelle di due classi di 1° livello. Sommare questi valori per ottenere il totale del personaggio multiclasse.
- Acquisire e spendere i punti abilità come se il personaggio appartenesse solo alla classe secondaria. Le abilità devono essere scelte dall'apposita lista (Tabella 4-2: "Abilità", pagina 59 del *Manuale del Giocatore*) in base alla classe secondaria. Il grado massimo di abilità è 5 per le abilità di classe e 2 e 1/2 le abilità di classe incrociata.

Esempio: Al 2° livello Gersh, ormai non più un apprendista, diventa un ladro di 1° livello/mago (illusionista) di 1° livello, con i seguenti benefici:

Bonus di attacco base e tiro salvezza sulla Tempra: Ancora +0, cioè il bonus da ladro e da mago di 1° livello.

Tiro salvezza sui Riflessi: +2 (come per un ladro di 1° livello).

Tiro salvezza sulla Volontà: +2 (come per un mago di 1° livello).

Speciale: Come per tutti i ladri, Gersh è ora in grado di effettuare un attacco furtivo. Come mago, è ora in grado di evocare un famiglio e possiede il talento di creazione oggetto Scrivere Pergamene.

Incantesimi: Il personaggio possiede ora tre trucchetti, più i soliti incantesimi extra, per un totale di sei trucchetti e tre incantesimi di 1° livello al giorno (uno dei quali deve essere un'illusione, a causa della sua scuola di specializzazione).

Punti ferita Deve essere tirato il d4 garantito dalla sua classe secondaria, mago, e aggiunto il bonus di Costituzione.

Abilità: Gersh guadagna 4 punti abilità (2 per avere guadagnato un livello come mago, e altri 2 per il modificatore di Intelligenza), che deve spendere come se fosse un mago. Il grado massimo che può raggiungere è 5 per le abilità di classe da mago e 2 e 1/2 per le abilità di classe incrociata.

Le statistiche di Gersh sono ora identiche a quelle che avrebbe avuto se fosse partito come un ladro di 1° livello e avesse guadagnato un livello come mago (illusionista), diventando così un personaggio di 2° livello.

GUADAGNARE LIVELLI

Man mano che i personaggi salgono di livello, guadagnano nuove capacità, abilità e talenti, e tendono a migliorare in ciò che sono in grado di fare. Questa sezione descrive alcune cose da tenere presenti mentre questo succede.

Mezzi e addestramento

Le regole del *Manuale del Giocatore* presuppongono che i personaggi abbiano libero accesso a tutto il materiale necessario ad avanzare di livello: biblioteche in cui ricercare nuovi incantesimi, insegnanti che indirizzino i loro sforzi, e luoghi in cui fare pratica con le nuove abilità e capacità. La ricerca e l'addestramento non fanno parte delle regole standard, e si assume che avvengano come sfondo agli avvenimenti. In ogni caso, visto che è il DM a decidere cosa avviene in background o meno, la scelta su come gestire situazioni del genere spetta a lui. Occorre ricordare comunque che tenere questo tipo di attività in background è un'ottima scelta.

Variante: Imparare abilità e talenti

Secondo le regole del *Manuale del Giocatore*, i personaggi sono in grado di apprendere nuove abilità e talenti man mano che salgono di livello. In una campagna specifica, comunque, il DM potrebbe stabilire che un personaggio non sia in grado di apprendere una nuova abilità o un talento a meno che non abbia la possibilità di utilizzarlo. Ad esempio, un personaggio in mezzo al deserto non sarà in grado di imparare a nuotare a meno che non raggiunga un'oasi. Il DM potrebbe addirittura stabilire che un personaggio non sia in grado di migliorare le proprie abilità senza che abbia la possibilità di addestrarsi.

Potrebbe anche stabilire che un personaggio necessiti di un istruttore che gli insegni nuove abilità e talenti. In base a questo approccio, il personaggio non sarà in grado di imparare a nuotare a meno che non riesca a raggiungere un corso d'acqua e a trovare qualcuno che gli insegni. Allo stesso modo, un personaggio che desideri imparare il talento Incalzare sarà in grado di farlo solamente quando riesce a trovare qualcuno che sia disposto ad insegnargli e se dispone del tempo per fare pratica con la persona in questione. Un insegnante potrebbe essere un PG (la cosa potrebbe incoraggiare l'interazione e la collaborazione fra i giocatori) o un PNG. I personaggi non giocanti amici del PG potrebbero addestrarlo senza aspettarsi nulla in cambio, mentre dei professionisti, di solito reperibili all'interno di grandi città, potrebbero richiedere un compenso in denaro.

Costo dell'addestramento: 50 mo per ogni settimana nel caso di un istruttore professionista (oltre alle spese correlate).

Tempo richiesto per l'addestramento: Una settimana per ogni grado di abilità, e due settimane per un talento. Un personaggio può lavorare su due abilità o talenti per volta, pagando separatamente per ognuno di essi.

A discrezione del DM, pagando un prezzo in termini di realismo, è possibile permettere ad un personaggio di cominciare ad addestrarsi prima del tempo. Un personaggio di 2°livello, quindi, sapendo che otterrà un nuovo talento al 3° livello, potrebbe scegliere di cominciare ad allenarsi immediatamente poiché ne ha l'occasione o semplicemente per avvantaggiarsi. (Il problema di realismo sta nel fatto che, qualora il personaggio completi il suo addestramento, non potrà comunque usare il talento in questione fino a che non avrà guadagnato abbastanza punti esperienza per salire di livello).

Distinguere abilità e talenti: In questo contesto abilità e talenti non vanno trattati allo stesso modo. Ad esempio, il DM potrebbe avere bisogno di addestramento per alcune abilità ma non per i talenti, stabilendo che i talenti si manifestino autonomamente nel corso delle avventure. Oppure potrebbe definire dei requisiti per i talenti ma non per le abilità, giustificandolo con il fatto che i talenti sono molto più potenti delle abilità stesse, e che richiedono quindi più sforzo da parte dei giocatori per poter essere sfruttati.

Variante: Imparare nuovi incantesimi

Gli incantatori che traggono il loro potere dalle divinità apprendono nuovi incantesimi non appena ottengono la capacità di lanciarli. Le divinità si occupano di tutto al loro posto. Nessun ranger si recherà mai in una biblioteca per cercare di apprendere un nuovo incantesimo. Al contrario, per gli incantatori arcani le cose non sono così semplici.

I maghi devono apprendere nuovi incantesimi e aggiungerli al proprio libro degli incantesimi. Questo processo viene descritto a pagina 154 del *Manuale del Giocatore*. I maghi possono apprenderli da altri libri di incantesimi, da pergamene scoperte nel corso delle loro avventure, oppure quando guadagnano un nuovo livello, momento in cui si presume ottengano due nuovi incantesimi. Se il DM ha intenzione di permettere che i maghi trascorrano del tempo di gioco a ricercare nuovi incantesimi per trascriverli sul proprio

libro degli incantesimi, avranno bisogno di un giorno di studio per ogni incantesimo (non è necessario alcun tiro per imparare gli incantesimi ottenuti tramite l'avanzamento di livello) e queste ricerche costeranno loro il doppio rispetto a quanto avrebbero dovuto spendere perché un PNG lanci quell'incantesimo (vedi la sezione "Incantesimi dei PNG", pagina 149).

Non c'è nulla di sbagliato se due PG maghi decidono di condividere i propri incantesimi.

Secondo le regole standard, gli stregoni e i bardi non hanno bisogno di studiare per apprendere i propri incantesimi, ma ne guadagnano automaticamente di nuovi man mano che salgono di livello. Come regola opzionale il DM potrebbe però richiedere che uno stregone contatti un'entità sovrannaturale superiore (qualunque cosa, da un lammasu a un demone) per apprendere nuovi incantesimi. Queste creature non si accontenteranno di un pagamento in denaro, ma chiederanno invece di stipulare un patto fra loro e l'incantatore. Insegneranno alla creatura mortale una o più delle loro magie in cambio di un servizio occasionale (che potrebbe a sua volta essere l'inizio di una nuova avventura). Giocare la parte delle entità in questione spetterà al DM che, a seconda della creatura, sarà libero di definire che tipo di patto stipulare. Seguono alcuni esempi di patti:

- Un lammasu stringerà un patto solamente con uno stregone di allineamento buono. In cambio di incantesimi, lo stregone potrebbe dover compiere qualche buona azione o raddrizzare qualche torto, come ad esempio liberare un chierico prigioniero e ingiustamente accusato, costruire un riparo per mendicanti affetti da qualche malattia, o distruggere il tempio di qualche divinità malvagia.
- Un drago stringerà un patto solo con uno stregone del suo stesso allineamento. In cambio di incantesimi, il drago potrebbe richiedere di essere pagato con dei tesori magici oppure con dei servizi. Nel caso del tesoro, dovrà avere un oggetto magico di valore pari ad almeno il doppio della somma che sarebbe necessaria perché un PNG lanci quell'incantesimo (vedi la sezione "Incantesimi dei PNG", pagina 149). Nel caso di un servizio, lo stregone dovrà compere una missione per conto del drago ogni volta che avanza di livello. Di solito, questi servizi consistono nel recuperare un certo oggetto e riportarlo indietro, uccidere una creatura che il drago considera una minaccia o che lo infastidisce, oppure spiare uno dei nemici del drago e riferire le proprie scoperte.
- Un diavolo stringerà un patto solo con uno stregone legale o malvagio. In cambio di incantesimi, ogni volta che salirà di livello dovrà compiere una missione per lui. La missione in questione dovrà sempre essere di natura malvagia. Ad esempio, il diavolo potrebbe richiedere allo stregone di uccidere qualche personaggio buono, di diffondere una menzogna dagli effetti distruttivi, o di attirare una persona dall'animo buono a compiere un'azione malvagia.

I bardi ottengono incantesimi imparando nuove canzoni. Il DM può decidere di trattarli come i maghi, come se studiassero all'interno di una biblioteca, anche se in realtà apprenderanno nuova musica con l'aiuto di altri bardi. In alternativa, il DM può decidere che il bardo debba passare un po' di tempo in mezzo alla gente e spendere dei soldi per venire a conoscenza di nuove melodie e chiacchiere.

Ricercare nuovi incantesimi

Qualsiasi incantatore è in grado di creare un nuovo incantesimo. Questo tipo di ricerca richiede l'accesso a una biblioteca magica ben fornita, che di solito è possibile trovare in una grande città o in una metropoli. Questo tipo di ricerca magica richiede anche una spesa di 1.000 mo per ogni settimana di lavoro, e di una settimana per ogni livello dell'incantesimo da ricercare. La maggior parte di questi soldi viene spesa in conti da pagare, consultazioni, componenti magici, materiali per gli esperimenti e altro. Alla fine di questo periodo, l'incantatore deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 10 + il livello dell'incantesimo). Se questo tiro riesce, il personaggio apprende il nuovo incantesimo, sempre che sia un incantesimo accettabile. Se il tiro fallisce, il personaggio deve ricominciare le proprie ricerche, nel caso intenda tentare nuovamente.

Un incantesimo accettabile è una magia che è possibile concedere nel gioco. Il DM non deve far conoscere al giocatore la sua opinione sull'incantesimo all'inizio della ricerca (devo però sentirsi libero di aiutare il giocatore e di indirizzarlo sui parametri necessari affinché un incantesimo sia accettabile per la sua campagna). Il DM ha tutto il diritto di stabilire a priori che alcuni elementi, come ad esempio il viaggio nel tempo, non siano disponibili e che quindi gli incantesimi correlati non possano essere ricercati nella sua campagna.

La ricerca per creare nuovi incantesimi è da considerarsi sempre aggiuntiva a qualunque altra per ottenerne di nuovi (sempre che il DM decida di richiederla per la normale acquisizione delle magie). Si ricordi comunque che gli stregoni e i bardi hanno forti limitazioni nel numero di incantesimi che possono apprendere, e non sono in grado di superare questi limiti nemmeno ricercando nuove magie.

Variante: Guadagnare capacità di classe

Il DM può stabilire che per guadagnare una qualsiasi delle nuove capacità ottenute mediante l'avanzamento di livello, un personaggio abbia bisogno di un po' di addestramento. Questo addestramento richiede una settimana per ogni due livelli, arrotondando per eccesso. (In altre parole, per ottenere il 3° livello un personaggio deve allenarsi per due settimane). Per addestramento si intende allenarsi con un personaggio della stessa classe ma di livello superiore, e costerà 1.000 mo per ogni settimana. Se non è possibile trovare nessuno disposto a fare da allenatore, i costi sono gli stessi, ma il tempo necessario viene raddoppiato. Questo denaro viene speso in conti da pagare, consultazioni, componenti materiali per gli esperimenti e altro. Senza questo tipo di addestramento, un personaggio non è in grado di ottenere punti ferita, capacità di classe, tiri salvezza, bonus di attacco, incantesimi giornalieri, abilità, nuovi incantesimi e così via.

Sarebbe opportuno non chiedere ai personaggi di allenarsi anche per ottenere le abilità e i talenti, oltre a questo. Il DM dovrebbe utilizzare una o l'altra regola. I costi e il tempo in questo caso coprono ampiamente il miglioramento delle proprie abilità, l'acquisizione di talenti e di nuovi incantesimi.

Variante: Periodo di riposo

Se il DM non gradisce l'idea di addestramento, ritenendo che finisca per creare problemi al ritmo della sua campagna epica, dovrebbe limitarsi a chiedere ai suoi personaggi di trascorrere un giorno di riposo per livello (o semplicemente 1d4 giorni) ogni qual volta salgono di livello. In questo periodo il personaggio sarà occupato ad allenarsi, concentrarsi, o semplicemente a riposarsi e non potrà lanciare incantesimi, intraprendere avventure e così via. Questa regola opzionale serve a far prendere un attimo di respiro ai personaggi di tanto in tanto, una cosa senza dubbio realistica. Nessuno è disposto a correre tremendi pericoli ogni giorno della sua vita.

Variante: Guadagnare un numero fisso di punti ferita

Invece di tirare un dado per i punti ferita quando un personaggio guadagna un livello, un giocatore può (se il DM utilizza questa variante) scegliere automaticamente il tiro medio per la sua classe, arrotondato per difetto (vedi Tabella 2-23: "Punti ferita fissi per Dado Vita"). Ogni volta che il personaggio sale di livello può decidere se tirare il dado o scegliere il punteggio fisso. (I modificatori di Costituzione vengono comunque applicati in entrambi i casi). Dal momento che avere un punteggio sotto la media sicuramente crea molti più problemi rispetto ai vantaggi che offre un punteggio sopra la media, questa regola contribuisce a stabilizzare i punteggi medi del gruppo attorno a una media sicura.

Tabella 2-23: Punti ferita fissi per Dado Vita

Classe	Dado Vita	Punti Ferita
Stregone, mago	d4	2
Bardo, ladro	d6	3
Chierico, druido, monaco	d8	4
Guerriero, paladino, ranger	d10	5
Barbaro	d12	6

Creare personaggi di livello superiore al 1°

A volte il DM potrebbe voler creare dei personaggi che non siano di 1° livello. Potrebbe aver bisogno di un nemico PNG in grado di essere una degna sfida per un gruppo di personaggi di alto livello. Il DM potrebbe aver comprato un'avventura che non vede l'ora di giocare, ma nessuno dei suoi giocatori possiede un personaggio di

livello adeguato, oppure potrebbe preferire partire direttamente dal 5° livello per cominciare la sua campagna. Qualunque sia la ragione, creare personaggi nuovi da qualunque livello non è difficile (e infatti molti giocatori lo trovano divertente).

Se si intende concedere ai giocatori di creare personaggi ad un livello più alto del 1°, è necessario assegnare loro un ammontare di punti esperienza da utilizzare. È una soluzione migliore rispetto all'assegnare loro semplicemente un livello poiché equilibra i personaggi multiclasse rispetto a quelli che hanno deciso di non esserlo. Occorre poi attenersi alle seguenti regole:

1. Determinare le capacità e la razza normalmente.
2. Determinare la classe del personaggio. Se il personaggio è un multiclasse, determinare quanti livelli di ogni classe possiede, e in quale ordine sono stati guadagnati. (L'ordine è importante per il punto 3).
3. Determinare le statistiche del personaggio. Questo include il bonus di attacco base, il bonus ai tiri salvezza, gli incantesimi, le capacità, i talenti, i punti ferita (assegnando il massimo dei punti per il 1° livello e tirando per quelli successivi). Se i personaggi sono di 4° livello o superiore, il DM dovrebbe permettere loro di aumentare i punteggi di caratteristica al 4° livello e ogni quattro livelli dopo di esso (vedi Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*). È importante tenere in considerazione le eventuali modifiche all'Intelligenza, poiché un incremento del punteggio di Intelligenza potrebbe fornire al personaggio un maggior numero di punti abilità, ma solo a partire dal livello in cui è avvenuto l'incremento. (I punti abilità extra non sono retroattivi).
4. Determinare le abilità. Il modo migliore per farlo è di acquisirle un livello alla volta. Questo permette al giocatore di tenere in considerazione eventuali punti dovuti a un incremento dell'Intelligenza (se c'è stato), e di cambiamenti dovuti al passaggio a un'altra classe. Tuttavia, se i punti abilità di un personaggio non sono cambiati (se non è stata modificata l'Intelligenza) e il personaggio non è diventato multiclasse, il giocatore può comprare tutte le abilità in una volta sola. In ogni caso, occorre tenere presente che il grado massimo di abilità raggiungibile è pari al livello +3 per le abilità di classe, e a (livello +3) : 2 per le abilità di classe incrociata.
5. Equipaggiare il personaggio. Nel creare un personaggio di 1° livello si ha a disposizione il normale equipaggiamento. A livelli più alti, è necessario anche determinare di quali oggetti magici il personaggio sia venuto in possesso fino a quel momento. Occorre fare riferimento al Capitolo 8: "Oggetti magici", in cui oltre alla lista degli oggetti magici in questione è anche segnata la lista dei relativi prezzi. La Tabella 2-24: "Equipaggiamento iniziale di PG di livello superiore al 1°" indica il valore totale dell'equipaggiamento di un personaggio al momento della creazione ad un determinato livello. Questo valore include gli oggetti comuni descritti nel Capitolo 7: "Equipaggiamento" nel *Manuale del Giocatore*, ma gran parte di esso va destinata (specialmente agli alti livelli) agli oggetti magici. Da notare che questi valori si applicano solo ai PG. Per i PNG occorre consultare la Tabella 2-44: "Valore dell'equipaggiamento dei PNG" (pagina 58) per determinare il valore totale dell'equipaggiamento in loro possesso.

Tabella 2-24: Equipaggiamento iniziale di PG di livello superiore al 1°

Livello del personaggio	Valore	Livello del personaggio	Valore
2°	900 mo	12°	88.000
3°	2.700 mo	13°	110.000
4°	5.400 mo	14°	150.000
5°	9.000 mo	15°	200.000
6°	13.000 mo	16°	260.000
7°	19.000 mo	17°	340.000
8°	27.000 mo	18°	440.000
9°	36.000 mo	19°	580.000
10°	49.000 mo	20°	760.000
11°	66.000 mo		

Limitazione agli oggetti magici: Al DM è consentito limitare i personaggi nelle loro possibilità di scelta, proprio come se stesse assegnando un tesoro trovato nel corso di un'avventura. Il DM può determinare oggetto per oggetto quali siano disponibili e quali invece no, ma il metodo di gran lunga più facile da usare è assegnando un valore massimo al costo degli oggetti magici. Ad esempio, anche se un personaggio di 8° livello ha 27.000 mo da spendere, il DM può decidere di non permettergli l'acquisto di qualsiasi oggetto magico che abbia un valore superiore alle 5.000 mo. Questo è un buon metodo per prevenire sbilanciamenti come nel caso di un guerriero di 8° livello senza una moneta di rame in tasca ma con una *spada ruba nove vite* in mano.

Il DM potrebbe anche porre dei limiti in base al tipo di oggetto magico: minore, medio, maggiore. Per esempio, un giocatore che crea il suo personaggio di 3° livello ha a disposizione 2.700 mo da spendere, ma il DM potrebbe stabilire che quel personaggio può avere a disposizione solamente oggetti magici minori.

A prescindere dal livello, i personaggi generati utilizzando questo metodo non possono ottenere degli artefatti, dal momento che tali oggetti a tutti gli effetti non hanno prezzo.

Oggetti magici creati dai personaggi: Un PG incantatore può spendere i PE e le monete d'oro ricevute creando oggetti magici a suo piacimento, posto che abbia i talenti di creazione oggetto e i prerequisiti necessari.

Oggetti magici a cariche: Un giocatore può anche scegliere un oggetto a cariche parzialmente usato, come ad esempio una bacchetta con al suo interno solo 25 cariche rimanenti. Un oggetto del genere dovrebbe disporre di metà della carica massima, e il suo valore dovrebbe essere proporzionale alle cariche rimaste (metà prezzo per una bacchetta con 25 cariche rimanenti).

6. Approfondire i dettagli. Un paladino necessita di un cavallo da guerra, un druido o un ranger esperto di un compagno animale, un mago potrebbe desiderare un famiglio, un personaggio potrebbe appartenere a una gilda oppure avere un gregario, e così via.

PERSONAGGI E MONDO CIRCOSTANTE

I PG vivono in un mondo che vive e respira. Anche se il Capitolo 6: "Creazione del mondo" fornisce informazioni su come creare il mondo in questione (vedi anche Capitolo 1: "L'arte del Dungeon Master"), di seguito sono inclusi alcuni dettagli riguardanti le classi dei personaggi e il loro ruolo nel mondo.

PG e PNG

Le classi di PNG presentate in precedenza mostrano le differenze fra i PG e il resto del mondo: i personaggi giocanti sono i membri più dotati della popolazione, o se non altro quelli con le maggiori potenzialità. La variabilità delle caratteristiche (da 3 a 18 e oltre) mostra che non tutte le persone al mondo sono simili, o hanno le stesse possibilità.

Avere le stesse possibilità significa in questo caso avere la possibilità di addestrarsi. Il livello di addestramento è ciò che differenzia un adepto da un mago, un combattente da un guerriero, un popolano da chiunque altro. Un PNG con delle buone caratteristiche potrebbe diventare un combattente invece di un guerriero poiché non ha mai avuto la possibilità di addestrarsi nello stesso modo dei guerrieri. È in grado di utilizzare una spada, ma non possiede la maestria di un vero guerriero. In teoria, potrebbe essere comunque addestrato in qualsiasi momento come guerriero dopo aver cominciato la propria carriera come combattente, guadagnando livelli attraverso la multiclasse.

Naturalmente, l'addestramento non è tutto. Un personaggio con un punteggio di Intelligenza di 6 non diventerà mai un mago poiché non sarà mai in grado di lanciare incantesimi. In teoria, comunque, chiunque possieda l'intelligenza, il talento e l'addestramento necessario può apprendere la magia.

Ruolo delle classi nella società

I personaggi, man mano che avanzano di livello, hanno bisogno di conoscere il ruolo che loro e quelli come loro hanno nel mondo. Questa sezione può aiutare a farsi un'idea della classe a cui un particolare PNG potrebbe appartenere, che tipo di PNG sarebbe possibile trovare in un mondo in cui esistono le classi, in che modo i PG possono farne parte, e quali potrebbero essere le loro aspirazioni. Naturalmente, i PG sono liberi di perseguire qualunque obiettivo, ma le informazioni seguenti potrebbero se non altro fornire loro alcune idee.

Barbaro: I barbari, in definitiva, non hanno alcun ruolo nella società civile. All'interno della loro cultura tribale sono cacciatori,

guerrieri e capi. Ma in una comunità civilizzata, il meglio che possono sperare è unirsi a qualche organizzazione di combattenti. Molto spesso i guerrieri della società civile non saranno disposti a seguire un barbaro a meno che non si sia dimostrato degno della loro lealtà. I barbari destinati ad entrare nella leggenda spesso aspirano a radunare quelli come loro per fondare una propria tribù, o addirittura un proprio regno.

Bardo: I bardi sono intrattenitori e si muovono sia da soli che in gruppo. Alcuni bardi aspirano a diventare i trovatori personali di qualche aristocratico. A volte si raccolgono all'interno di salotti privati con scopi di intrattenimento e diletto culturale. I bardi di alto livello, la cui fama è ormai conosciuta, fondano delle scuole. Queste scuole fungono da sistema educativo per la popolazione cittadina, come una sorta di gilda in cui possono addestrarsi e dalla quale possono ricevere aiuto.

Chierico: La maggior parte dei chierici fa parte di un'organizzazione creata dalla propria classe. All'interno del clero ci sono gerarchie ben definite, e ogni chierico trova il suo posto solamente all'interno di esse. Ai chierici possono essere assegnati compiti dalla propria chiesa, o possono essere liberi da impegni nei confronti di essa. Possono servire un aristocratico come milizia se il nobile in questione ha il sostegno del loro culto, o servire all'interno di una struttura militare indipendente legata alla loro religione e creata a scopo difensivo. Un chierico di alto livello può sperare di diventare un giorno la guida spirituale del suo tempio e della sua congregazione, anche se alcuni di essi sono destinati a diventare consiglieri in materia di religione per gli aristocratici che guidano le comunità a cui appartengono, come guide spirituali e temporali per le masse. I chierici lavorano spesso insieme ai paladini, e quasi tutti gli ordini di cavalieri hanno almeno un chierico al loro interno.

Druido: I druidi sono perlopiù dei solitari. Si radunano all'interno delle foreste attorno ai loro alberi sacri, oppure all'interno di aree che hanno in qualche modo reclamato come proprie, collaborando a volte con i ranger. A volte tendono ad organizzarsi in piccoli gruppi. In alcune occasioni i druidi che hanno uno scopo comune si riuniscono in una fratellanza dai legami molto stretti. Al suo interno trovano spesso spazio creature come satiri, centauri, folletti e creature simili.

Chiunque sia un druido appartiene almeno nominalmente al loro ordine, che si estende in tutto il mondo. I vincoli che tengono insieme questa categoria sono così deboli che difficilmente finiscono per influenzare un druido in particolare.

I druidi a volte aiutano e guidano delle piccole comunità rurali che traggono consiglio dalla loro saggezza e dal loro potere.

Guerriero: Questi personaggi lavorano spesso come mercenari o ufficiali nell'esercito. Lo sceriffo di una piccola città potrebbe benissimo essere un guerriero. I soldati e le guardie sono in genere dei combattenti (vedi pagina 38). I guerrieri possono lavorare da soli o formare dei piccoli gruppi per cameratismo, ricevere addestramento o trovare dei lavori (come mercenari, guardie del corpo e via dicendo). I guerrieri più conosciuti e di alto livello sono in genere i fondatori di queste società. Un guerriero di umili origini potrebbe sperare di diventare il campione personale di un aristocratico, anche se i guerrieri con mire di grandezza puntano invece a conquistare delle terre proprie, per diventare nobili a pieno diritto.

Ladro: I ladri prestano spesso servizio nell'esercito come spie o esploratori. Possono lavorare per dei templi o come sicari di qualche aristocratico, una volta ottenuta questa posizione per mezzo delle loro versatili abilità.

I ladri tendono a radunarsi di frequente in gilde legate al loro settore di attività: il furto. Le gilde di ladri sono molto comuni. Più grande è una città, più è probabile che vi si trovi una gilda di ladri. Queste organizzazioni sono spesso odiate sia dalla popolazione che dalle forze dell'ordine. Altre volte vengono tollerate o addirittura accettate, finché non diventano troppo zelanti nel proprio lavoro. A volte vengono accettate in seguito alla corruzione di alcuni membri della comunità politica di determinate aree.

Mago: I maghi hanno diversi tipi di ruoli nella società. Vengono spesso usati dall'esercito dietro compenso per il loro potenziale offensivo (alcuni eserciti impiegano interi battaglioni di maghi per distruggere i propri nemici, proteggere le proprie armate da eventuali pericoli, abbattere le mura nemiche e così via). Ma un mago può anche servire la comunità a cui appartiene in maniera indipendente: liberare una città dai mostri, impedire a una diga di cedere, oppure predire il futuro. Può aprire un negozio e vendere oggetti magici da lui creati, o lanciare incantesimi dietro compenso. Può aspirare a servire un aristocratico come consigliere o mago di corte, oppure diventare capo di una comunità propria. A volte le masse tendono a temere i maghi per il loro potere, ma ancora più spesso i maghi locali sono membri rispettati della propria comunità. I maghi si radunano in gilde o in società cabalistiche per aiutarsi a vicenda nelle proprie ricerche, e per condividere con altri la propria passione per la magia. Solo i maghi più potenti e famosi hanno la reputazione necessaria per creare una struttura permanente come una scuola di magia. Nei luoghi in cui esistono, sono strutture come queste a controllare i prezzi e la disponibilità di incantesimi e oggetti magici all'interno di una comunità.

Monaco: Le antiche tradizioni dei monaci ebbero origine in terre molto lontane, ma sono ormai diventate così comuni che anche la gente normale è in grado di entrare in un monastero per imparare le arti marziali. I monaci, all'interno delle grandi città, affinano le proprie abilità all'interno di particolari scuole. Solitamente servono il loro monastero o l'accademia che li ha addestrati. Altre volte, comunque, entrano a far parte di altri monasteri. Un monaco di alto livello con una buona reputazione è in grado di formare una propria scuola.

Un monaco difficilmente trova posto nella società al di fuori del proprio monastero. Può diventare una guida spirituale, uno stratega militare o dedicarsi al rispetto della legge e dell'ordine. Un gruppo di monaci all'interno di un esercito o della guardia cittadina sarebbe estremamente temuto.

Paladino: I paladini sono cavalieri al servizio di una chiesa o di un ordine. Entrare all'interno di un ordine è spesso difficile, e una volta entrati richiede di aderire a un rigido codice comportamentale. A volte questi ordini permettono l'accesso al loro interno a personaggi che non fanno parte della categoria dei paladini, solitamente ranger e guerrieri di allineamento buono. Tutte le organizzazioni di paladini hanno comunque tra le proprie file un chierico che fornisce loro consigli, supporto o addirittura li guida.

I paladini possono servire un aristocratico nelle grazie del loro culto come milizia o all'interno di una struttura militare religiosa nata per la difesa del culto. Un paladino di alto livello potrebbe cercare di diventare il signore delle sue terre (per dispensare la propria benevolenza alle masse) di fondare un proprio tempio, o di servire come luogotenente dell'alto sacerdote di qualche aristocratico illuminato. I paladini che svolgono questo tipo di servizio vengono spesso chiamati giustizieri, un nome che implica che il ruolo del paladino in questione è di portare la giustizia della sua chiesa nel mondo.

Ranger: I ranger vivono spesso in solitudine, e rimangono all'interno dei loro boschi per molto tempo. Coloro che aspirano al comando tendono a diventare capi di piccole comunità e di avamposti di frontiera. Alcuni di essi formano organizzazioni segrete senza vincoli stretti. Questi gruppi tengono gli occhi aperti sugli ultimi avvenimenti in zona e scambiano informazioni tra di loro. Tendono ad avere sempre una visione complessiva della situazione. I ranger di alto livello possono aspirare a fondare dei gruppi indipendenti o a creare e controllare delle nuove comunità, spesso le stesse che hanno aiutato a stabilirsi nelle terre selvagge. Ranger e druidi spesso lavorano fianco a fianco e condividono la stessa rete di informazioni. A volte un gruppo di ranger include alcuni druidi, o viceversa.

Stregone: Agli occhi della maggior parte della popolazione gli stregoni non hanno nulla di diverso dai maghi. All'interno della società hanno lo stesso ruolo, anche se raramente si uniscono alle gilde di maghi, dal momento che non hanno bisogno di condurre ricerche e studi magici. Gli stregoni tendono a badare a se stessi molto più dei maghi. Molto più di frequente gli stregoni vivono ai margini della società, in mezzo a creature che la maggior parte della gente considererebbe mostri.

Diversamente, molti stregoni si adeguano alla vita militare molto meglio dei maghi. Gli stregoni che si concentrano sugli incantesimi offensivi sono assai più letali dei maghi in battaglia, senza contare che molto spesso sono più abili con le armi rispetto ai maghi stessi. Uno stregone di alto livello potrebbe avere gli stessi obiettivi di un mago. A dispetto delle somiglianze fra le due classi, comunque, i loro differenti approcci verso la magia finiscono per mettere maghi e stregoni più in contrasto che altro.

Gilde e organizzazioni

Come già menzionato in molte delle precedenti descrizioni, i personaggi si riuniscono spesso in gruppi che comprendono altri personaggi della stessa classe. A volte questo è semplicemente il modo migliore per salvaguardare il proprio posto nella società e per farsi degli amici con interessi in comune. A volte è perfino richiesto dalla legge o da altre imposizioni esterne. Ad esempio, un mago nella città di Dyvers farà bene a registrarsi presso la Cabala dei Maghi del posto. Non farlo e usare la propria magia senza la loro approvazione porterà a una rapida punizione. Le gilde di ladri sono famose per la loro pessima opinione dei ladri indipendenti che operano nella loro zona, e per la loro immediata reazione. D'altra parte, le gilde possono diventare un vantaggio per i membri di una certa classe (vedi sotto). Oppure possono essere un modo di esercitare una forma di controllo sui personaggi di un certo tipo, da parte di una forza esterna. Ad esempio, una città potrebbe richiedere che tutti i bardi che lavorano al suo interno debbano far parte della gilda dei bardi per evitare la nascita di canzoni volgari e satiriche nei confronti di importanti figure locali.

Per entrare in una gilda vengono spesso richiesti pagamenti in denaro, giuramenti di lealtà, o altro. La natura di queste richieste dovrebbe variare in base ai benefici ottenuti una volta membri. I benefici più immediati includono alcuni o tutti i seguenti elementi:

- Addestramento
- Disponibilità di equipaggiamento (a volte a prezzi scontati)
- Alloggio
- Informazioni
- Opportunità di lavoro
- Contatti con persone influenti
- Privilegi legali (ai membri è concesso di fare cose proibite agli altri)
- Protezione

Una buona ragione per entrare a far parte di una gilda è trovare un insegnante per venire addestrati. Se il DM utilizza i requisiti di addestramento e/o i costi, le gilde possono offrire gli stessi servizi a prezzi ridotti per i propri membri. I membri della gilda possono

AUTORITÀ

Il personaggio è il tipo di individuo che gli altri desiderano seguire, e che si è messo all'opera per radunare gregari e seguaci.

Prerequisiti: Il personaggio deve essere almeno di 6° livello.

Benefici: Possedere questo talento permette al personaggio di circondarsi di compagni leali, seguaci devoti e subordinati che lo aiutino. Controllare la Tabella 2-25: "Autorità" per conoscere quale tipo di gruppo il personaggio è stato in grado di radunare e di quanti elementi.

Tabella 2-25: Autorità

Punteggio di Autorità	Livello del gregario	Numero di seguaci per livello 1°	2°	3°	4°	5°	6°
1 o meno	-	-	-	-	-	-	-
2	1°	-	-	-	-	-	-
3	2°	-	-	-	-	-	-
4	3°	-	-	-	-	-	-
5	3°	-	-	-	-	-	-
6	4°	-	-	-	-	-	-
7	5°	-	-	-	-	-	-
8	5°	-	-	-	-	-	-
9	6°	-	-	-	-	-	-
10	7°	5	-	-	-	-	-
11	7°	6	-	-	-	-	-
12	8°	8	-	-	-	-	-
13	9°	10	1	-	-	-	-
14	10°	15	1	-	-	-	-
15	10°	20	2	1	-	-	-
16	11°	25	2	1	-	-	-
17	12°	30	3	1	1	-	-
18	12°	35	3	1	1	-	-
19	13°	40	4	2	1	1	-
20	14°	50	5	3	2	1	-
21	15°	60	6	3	2	1	1
22	15°	75	7	4	2	2	1
23	16°	90	9	5	3	2	1
24	17°	110	11	6	3	2	1
25+	17°	135	13	7	4	2	2

Punteggio di Autorità: Il punteggio di Autorità di un personaggio è pari al suo livello più il modificatore di Carisma. Nel caso di un modificatore negativo, la Tabella 2-25: "Autorità" prende in considerazione anche i punteggi di Autorità più bassi, sebbene il personaggio debba sempre essere almeno di 6° livello o superiore per scegliere il talento Autorità e per attirare un gregario. Il punteggio di Autorità di un personaggio può anche essere influenzato da fattori esterni, come descritto nella Tabella 2-26: "Modificatori ad Autorità".

Livello del gregario: Il personaggio può attirare un gruppo di seguaci di livello non superiore al proprio. A prescindere dal punteggio di Autorità del personaggio, il gregario non può essere di livello superiore al suo. Un paladino di 6° livello con un bonus di Carisma +3, ad esempio, può radunare al massimo un gregario di 5° livello o inferiore.

Numero di seguaci per livello: Il personaggio può radunare un gruppo di personaggi non superiore al numero indicato. Ad esempio, un personaggio con un punteggio di Autorità pari a 14 può mettersi a capo di un gruppo composto di un massimo di quindici seguaci di 1° livello e uno di 2° livello.

Tabella 2-26: Modificatori ad Autorità

Modificatori generali ad Autorità

Il comandante ha una reputazione di	Modificatore ad Autorità
Grande prestigio	+2
Essere giusto e generoso	+1
Avere un certo potere	+1
Avere fallito	-1
Essere scostante	-1
Essere crudele	-2

Modificatori ad Autorità sul gregario

Il comandante	Modificatore ad Autorità
Possiede un famiglio/il cavallo da guerra da paladino/un compagno animale	-2
Recluta un gregario di allineamento differente	-1
Provoca la morte di un gregario	-2*

*Cumulativo per ogni gregario ucciso

Modificatori ad Autorità sui seguaci

Il comandante	Modificatore ad Autorità
Ha una fortezza, una base operativa, una gilda o altro	+2
Si sposta di luogo in luogo	-1
Provoca la morte di altri seguaci	-1

Tabella 2-27: Esempi di gregari speciali

Creatura	Allineamento	Livello equivalente
Orso mannaro	Legale buono	9°
Pegaso	Caotico buono	6°
Unicorno*	Caotico buono	8°
Lupo crudele	Neutrale	6°
Orsogufo	Neutrale	6°
Grifone	Neutrale	9°
Dragonne**	Neutrale	10°
Segugio infernale	Legale malvagio	6°
Belva distorcente	Legale malvagio	7°
Imp	Legale malvagio	7°
Giovane drago verde†	Legale malvagio	9°
Erinni (diavolo)	Legale malvagio	15°
Quasit	Caotico malvagio	8°
Ettin	Caotico malvagio	8°

*Il comandante deve essere un umano, un elfo o una vergine mezzelfa.
** Il comandante è immune al ruggito del dragonne.
† Il drago invecchia ma non guadagna PE.

anche essere sicuri di riuscire a trovare un insegnante al momento opportuno. Le gilde che si offrono di addestrare i propri membri possono anche farlo gratuitamente, ma richiederanno un versamento di almeno 1.000 mo all'anno. Altri gruppi si offrono di addestrare i propri membri a metà prezzo, e richiedono un versamento annuale di sole 50 mo.

Non tutte le organizzazioni sono basate sulla classe. I Difensori della Verità sono un'organizzazione composta di membri di tutte le classi (anche ladri) basata su ideali come il mantenimento dell'ordine e il rispetto per i diritti della persona in una certa comunità. La Società dell'Artiglio è invece un gruppo di monaci, guerrieri, ladri e stregoni malvagi che hanno giurato di spodestare il re e di prendere il controllo del regno.

Gregari e seguaci

Quando un PG sale di livello aumenta anche la sua reputazione. Coloro che mostrano di essere promettenti e di avere un certo potere, di avere un futuro di successo o semplicemente un comportamento amichevole potrebbero trovare dei PNG disposti a seguirli. Questi PNG possono essere in cerca di impiego, di un comandante a cui obbedire o semplicemente di apprendistato.

Attrarre dei gregari

Un personaggio di 6° livello o inferiore può cominciare a cercarsi dei gregari (compagni d'elite) o dei seguaci (dei sottoposti leali). Per fare ciò, il personaggio in questione deve acquisire il talento Autorità (vedi riquadro). A differenza di altri talenti, questo dipende molto dall'ambientazione della campagna, dal luogo in cui si trovano i personaggi e dalle attività del gruppo. Il DM può anche decidere di eliminare questo talento se crede che possa creare dei problemi alla sua campagna. Egli deve tenere bene in considerazione che effetti potrà avere sul personaggio la presenza di un gregario. Un gregario è a tutti gli effetti un altro personaggio sotto il controllo del giocatore che l'ha trovato, un personaggio con cui dividere tesori e punti esperienza, e che probabilmente finirà per portare via tempo di gioco ai personaggi degli altri giocatori. Se il gruppo di personaggi è piccolo, la presenza di gregari potrebbe essere una buona idea. Se invece le sue dimensioni sono tali che i gregari potrebbero creare dei problemi, il DM non dovrebbe concedere ai giocatori questa opportunità.

Una volta che un personaggio dispone di un gregario, quest'ultimo comincia a guadagnare punti esperienza alla metà del ritmo del personaggio in questione. Non guadagna livelli man mano che il punteggio di Autorità del personaggio aumenta, né il suo punteggio di Autorità limita il suo avanzamento di livello in alcun modo.

Un personaggio può provare a cercarsi un gregario di una certa razza, classe e allineamento. L'allineamento del suo gregario non può essere opposto rispetto a quello del comandante né per quanto riguarda il binomio legge/caos, né per quello bene/male. Spetta al DM determinare i dettagli del gregario. Il gregario ha un normale equipaggiamento da PNG (vedi Tabella 2-44: "Valore dell'equipaggiamento dei PNG", pagina 58). Per altre informazioni sui gregari, consultare pagina 147 del Capitolo 5: "Campagne".

Gregari speciali

A discrezione del DM, un comandante può cercare un gregario particolare che non sia membro delle classiche razze destinate ai PG (quelle più comuni). Nel caso di creature che possono accedere alle classi, come per un gregario lucertoloide, calcolare il loro livello in base alle procedure per creare personaggi giocanti con quel tipo di mostro (vedi la sezione "Mostri come razze", pagina 22). Ad esempio, un comandante con un punteggio di Autorità di 8 potrebbe avere un guerriero umano di 5° livello come gregario, un lucertoloide con quattro livelli da guerriero oppure un bugbear con tre livelli da guerriero. Nel caso di creature insolite, occorre aggiungere almeno +3 al Grado di Sfida per determinare il loro livello effettivo. Maggiori sono le capacità speciali di una creatura, maggiore sarà il numero che deve essere aggiunto. Consultare la Tabella 2-27: "Esempi di gregari speciali". Da notare che dei gregari speciali malvagi potrebbero avere degli scopi personali.

Seguaci

I seguaci possono essere combattenti, esperti o popolani. Generalmente è il comandante a determinare le loro razze e le loro classi. Il comandante attira dei seguaci il cui allineamento è al massimo

COMPAGNI ANIMALI

I druidi e i ranger possono utilizzare l'incantesimo *Amicizia con gli animali* per attirare dei compagni del regno animale, che vengono a tutti gli effetti trattati come dei compagni normali. In questi casi devono essere utilizzate le seguenti regole di riferimento.

Anche se l'incantesimo permette a un personaggio di trovare animali i cui Dadi Vita possono essere fino al doppio di quelli dell'incantatore, è una cosa che può verificarsi solo in condizioni ottimali. Il classico avventuriero dovrebbe essere in grado di mantenere animali i cui Dadi Vita siano al massimo la metà di questo punteggio (dei livelli dell'incantatore per un druido, e della metà dei livelli dell'incantatore per un ranger). Se il personaggio trascorre molto tempo all'interno del territorio in cui vivono queste creature e li tratta con rispetto, può arrivare al massimo dei Dadi Vita concessi dall'incantesimo. Se invece trascorre la maggior parte del suo tempo in mare, in città o in posti che non gli sono particolarmente graditi, i suoi compagni animali lo abbandoneranno, e riuscirà a tenerne tutt'al più la metà del massimo consentito. Il DM deve tenere presente che queste creature sono leali, ma non sono animali da compagnia né schiavi. Nel caso in cui la loro lealtà richieda un prezzo troppo alto da pagare non esiteranno ad andarsene.

Un animale è pur sempre un animale. Non è una creatura magica, come un famiglio o la cavalcatura di un paladino. Anche se possono imparare alcuni semplici comandi, non sono più intelligenti di altri esemplari della loro razza, e mantengono tutti i loro istinti animaleschi. A differenza dei seguaci o dei gregari dotati di intelligenza, gli animali non sono in gradi di eseguire comandi complessi, come ad esempio "attacca lo gnoll con la bacchetta". Un personaggio può dare loro dei comandi semplici come "attacca" o vieni" come azione gratuita, ammesso che questo comando sia tra quelli che l'animale ha imparato. Istruzioni più complesse, come comandare ad un animale di attaccare un bersaglio in particolare, richiedono un'azione standard. Gli animali non sono in grado di reagire bene a situazioni particolari come combattere contro una creatura invisibile, e in genere esitano ad attaccare creature strane e innaturali, come beholder o melme. Se lasciato libero di agire, un animale tende a seguire il personaggio e ad attaccare le creature che lo assalgono (o che attaccano l'animale stesso). Per andare oltre, è necessario insegnare all'animale dei comandi. Un animale con un'Intelligenza pari a 2 può apprendere sei comandi. Eccone alcuni:

"Attacca": L'animale attacca i nemici più immediati. Il personaggio può indicare una creatura in particolare per ordinare alla creatura di attaccarla. Normalmente un animale non attacca le creature innaturali (però protegge i personaggi e difende persone e luoghi contro di esse). Mettere un animale in grado di attaccare le creature innaturali conta come due comandi.

"Vieni": L'animale si avvicina al personaggio, anche se non lo farebbe normalmente (come ad esempio seguire il personaggio su una barca).

"Difendi": L'animale difende il personaggio (o si tiene pronto a difenderlo qualora non ci sia una minaccia immediata).

"Indietro": L'animale si ritira dal combattimento o comunque indietreggia.

"Riporta": L'animale si allontana per prendere qualcosa. Il personaggio deve indicare un oggetto specifico oppure l'animale gli porta un oggetto a caso.

"Guardia": L'animale rimane al suo posto e impedisce ad altri di avvicinarsi.

"Vicino": L'animale segue il personaggio da vicino, anche in posti in cui normalmente non andrebbe.

"Recita": L'animale esegue alcuni semplici comandi come sedersi, rotolarsi per terra, ruggire e così via.

"Proteggi": L'animale segue un altro personaggio e lo protegge da eventuali pericoli (come "difendi" ma per un altro personaggio).

"Cerca": L'animale si muove in un'area alla ricerca di cose inusuali.

"Fermo": L'animale rimane al suo posto ad aspettare il ritorno del personaggio. Non attacca altre creature, ma si difende se necessario.

"Segui": L'animale segue l'odore che gli viene indicato.

distante dal proprio di una categoria. Un comandante neutrale buono, ad esempio, può radunare dei seguaci di allineamento neutrale buono, legale buono, caotico buono e neutrale puro. Questi personaggi hanno a disposizione l'equipaggiamento di un PNG di pari livello (vedi Tabella 2-44: "Valore dell'equipaggiamento dei PNG", pagina 58). Man mano che il punteggio di Autorità del comandate aumenta, il personaggio in questione diventa in grado di radunare più seguaci. Se invece diminuisce, i suoi seguaci potrebbero disertare. Per altre informazioni sui seguaci, consultare la sezione "Gregari", pagina 147 nel Capitolo 5: "Campagne".

Rimpiazzare gregari e seguaci

Se un comandante finisce per perdere un gregario o dei seguaci, potrà rimpiazzarli in base al suo attuale punteggio di Autorità. Occorre del tempo (1d4 mesi) per trovare dei sostituti. Se la colpa della morte dei seguaci o del gregario è da attribuire al comandante, occorre più tempo per rimpiazzarli, fino ad un massimo di un anno. Da notare che il comandante deve anche fare i conti con il suo fallimento in termini di reputazione, diminuendo di conseguenza il suo punteggio di Autorità.

Consultare pagina 149 per maggiori informazioni sulle attitudini dei PNG. Il DM deve ricordare che neanche il più leale e fanatico dei seguaci è uno stupido.

STATISTICHE DEI PNG

Questa sezione fornisce alcune direttive di base su come creare PNG di qualsiasi classe dal 1° al 20° livello, con apposite regole su come modificare le loro statistiche in base alla razza e al tipo di mostro. A partire dal livello di un PNG (o il Grado di Sfida, che in genere è la stessa cosa) è possibile generare un PNG casualmente, oppure passo dopo passo a seconda delle esigenze. Le regole coprono qualsiasi tipo di personaggio, dal tipico nano guerriero a un minotauro mezzo-immondo stregone.

Per mezzo di queste tabelle il DM può disporre di personaggi base pronti per l'uso con uno sforzo minimo. Se però preferisce curare più a fondo la creazione di un PNG, può sempre utilizzare queste statistiche come punto di partenza, oppure fare tutto da solo.

Per creare un PNG, il DM può selezionare alcune opzioni dalle tabelle seguenti, determinare le informazioni casualmente, oppure creare il PNG in questione da solo.

PNG BASATI SULLE TABELLE

1. Determinare la classe, il livello, la razza o il tipo di mostro.
2. Trovare la classe e il livello sulle tabelle dei PNG (da Tabella 2-33 a Tabella 2-43).
3. Modificare le statistiche in base alla razza o al tipo di mostro. Vedi la sezione "Modifiche ai PNG in base alla razza o al tipo", pagina 57.

PNG DETERMINATI A CASO

Per generare un PNG casualmente, il DM deve prima di tutto stabilirne il livello (o il Grado di Sfida, che in genere è la stessa cosa). Quindi deve determinare le seguenti informazioni casualmente.

1. Determinare l'allineamento del PNG tirando sulla Tabella 2-28: "Allineamento casuale del PNG".
2. Determinare la classe tirando sulla Tabella 2-29: "Classe casuale del PNG".
3. Determinare la razza o il tipo casualmente tirando sull'apposita colonna della Tabella 2-30: "Razze o tipi di PNG buoni", 2-31: "Razze o tipi di PNG neutrali" e 2-32: "Razze o tipi di PNG malvagi".
4. Combinare le statistiche di base della classe consultando le tabelle dei PNG da 2-33 a 2-43 e modificarle in base alla razza o al tipo di PNG, pagina 57.

Tabella 2-28: Allineamento casuale del PNG

d%	Allineamento
1-20	Buono (LB, NB, o CB)
21-50	Neutrale (LN, N, o CN)
51-100	Malvagio (LM, NM, o CM)

Tabella 2-29: Classe casuale del PNG

Buono	Neutrale	Malvagio	Classe
01-05	01-05	01-10	Barbaro
06-10	06-10	11-15	Bardo
11-30	11-15	16-35	Chierico
31-35	16-25	36-40	Druido
36-45	26-45	41-50	Guerriero
46-55	46-65	51-70	Ladro
56-75	66-85	71-85	Mago
76-80	86-90	86-90	Monaco
81-85	-	-	Paladino
86-95	91-95	91-95	Ranger
96-100	96-100	96-100	Stregone

PNG CREATI AUTONOMAMENTE

Per creare un PNG da zero è necessario utilizzare le informazioni presentate nel *Manuale del Giocatore*, nel *Manuale dei Mostri* e quelle riportate precedentemente in questo capitolo.

Un'altra informazione necessaria è il valore dell'equipaggia-

COME LEGGERE LE DESCRIZIONI DEI PNG

Le descrizioni dei PNG riassumono molte informazioni su di loro. Le descrizioni che non sono immediatamente comprensibili vengono spiegate sotto.

Punteggi di caratteristica incrementati: Le caratteristiche aumentate magicamente sono indicate fra parentesi.

Lvl: Livello della classe.

Iniz: Bonus alle prove di iniziativa. Questo valore e tutti gli altri valori sono punteggi totali, comprensivi di qualsiasi modificatore.

Vel: Velocità.

Armi: Ogni PNG è equipaggiato con un'arma da mischia e un'arma a distanza (il monaco ha al suo posto una lista di attacchi senz'armi). Nell'apposita colonna sono indicati i bonus di attacco totali in base alla classe e al livello, e il bonus ai danni (tra parentesi). Se un PNG ha a sua disposizione più di un tipo di munizioni, vengono indicati solo i bonus migliori.

T/R/V I bonus ai tiri salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà.

Abilità: Le abbreviazioni delle abilità sono Acr (Acrobazia), Alch (Alchimia), Asc (Ascoltare), Cav (Cavalcare), Cer (Cercare), Con Ter Sel (Conoscenza delle Terre Selvagge), Conc (Concentrazione), Conos (Conoscenze, una appropriata alla classe), Dipl (Diplomazia), Dis Con (Disattivare Congegni), Emp Ani (Empatia Animale), Eq (Equilibrio), Guar (Guarire), Intr (Intrattenere), Muov Sil (Muoversi Silenziosamente), Nasc (Nascondersi), Oss (Osservare), Per Ing (Percepire Inganni), Ragg (Raggirare), Salt (Saltare), Sap Mag (Sapienza Magica), Sc Serr (Scassinare Serrature), Scal (Scalare), Scr (Scrutare), Ut Ogg Mag (Utilizzare Oggetti Magici), Val (Valutare). I modificatori alle abilità includono le penalità di armatura alla prova, dove applicabili.

Per ogni 2 punti in base ai quali il punteggio di Intelligenza di un PNG aumenta o diminuisce (a causa del tipo di razza o di classe), la creatura guadagna o perde una abilità. Le nuove abilità hanno un grado pari a 3 + il livello di classe (oppure la metà per le abilità di classe incrociata).

Incantesimi: Il numero di incantesimi di un incantatore in ordine di livello, dal più basso al più alto. La dicitura "6/7/4" per uno stregone di 4° livello indica sei incantesimi di livello 0, sette di 1° livello e quattro di 2°.

Equipaggiamento: In ogni descrizione ci sono appositi paragrafi che descrivono le armi, le armature e i vari tipi di equipaggiamento in possesso dei PNG. Le annotazioni fra parentesi indicano il livello a cui il personaggio ha acquisito l'oggetto in questione.

Gli oggetti in grado di accumulare incantesimi lo fanno al livello minimo necessario per lanciarli (a meno che non sia specificato diversamente). Determinare casualmente il numero di cariche di un oggetto, nello stesso modo in cui si genera casualmente un oggetto magico a cariche.

I pugnali sono elencati tra l'equipaggiamento e non tra le armi, ma i PNG possono usarli come armi in caso di bisogno.

mento iniziale del PNG. Consultare la Tabella 2-44: "Valore dell'equipaggiamento dei PNG" per determinarlo. Scegliere l'equipaggiamento in modo che il suo valore totale sia uguale o inferiore ad esso. È possibile utilizzare le altre tabelle come riferimento rapido.

Gli oggetti a cariche devono essere considerati di valore dimezzato, e occorre determinare casualmente il numero di cariche rimaste al loro interno, come se fossero oggetti magici generati casualmente. (Se l'oggetto magico ha però un grande valore a prescindere dalle cariche, dimezzare solamente la parte di valore basata su di esse, a discrezione del DM).

Nel momento in cui si determina l'equipaggiamento di un incantatore, il costo degli oggetti magici che egli si sarà creato autonomamente sarà pari al 70% del normale. In base a questa regola i PE hanno il valore di una moneta d'oro extra. Se l'oggetto è a cariche, il valore è dimezzato (quindi, al netto, il 35%) e occorre determinare casualmente le cariche rimanenti al suo interno.

COMBINARE PIÙ METODI

Naturalmente, il DM ha la possibilità di combinare questi metodi, usando il materiale che segue come punto di partenza per poi modificare i PNG in base alle sue scelte: altre abilità, altri talenti, equipaggiamento differente o addirittura una classe diversa (nel caso di un personaggio multiclasse).

NOTE SULLA CREAZIONE DEI PERSONAGGI

Nell'utilizzare queste tabelle occorre sempre considerare le note seguenti:

- Le statistiche dei personaggi sono medie; i punti ferita sono quelli di un personaggio d'elite (il massimo dei punti ferita al 1° livello). Le capacità sono quelle standard. Il DM può generare le caratteristiche casualmente, ma deve tenere sempre presente in che modo finiranno per influenzare le altre statistiche. Ad esempio, un personaggio con un basso punteggio di Destrezza non può prendere il talento Schivare.
- Le modifiche da effettuare in caso di creature speciali tendono ad interagire con le classi in modo particolare. Ad esempio, un guerriero coboldo non è né abbastanza forte né di dimensioni sufficienti ad essere competente nell'uso di una spada bastarda, né può acquisire il talento Attacco Poderoso. Il DM deve dovrebbe modificare l'equipaggiamento e i talenti come necessario. (Naturalmente, i coboldi guerrieri di una certa abilità tendono ad essere pochi).
- Queste statistiche sono state pensate per personaggi eccezionali (allo stesso modo in cui lo sono i PG). Ecco perché, ad esempio, uno gnoll ranger ha un punteggio di forza superiore allo gnoll standard del *Manuale dei Mostri*.

TABELLA 2-30: RAZZE O TIPI DI PNG BUONI

Bbr	Brd	Chr	Drd	Grr	Ldr	Mag	Mnc	Pal	Rgr	Str	Razza/Tipo	Livello**
-	01	01	-	-	-	01	01-02	01-10	-	01-02	Aasimar (stirpeplanare)	Normale
-	-	02	-	01-03	-	-	-	-	-	03	Nano delle profondità	Normale
01-02	02-06	03-22	-	04-33	01-05	02	03	11-20	01-05	04-05	Nano delle colline	Normale
-	-	23-24	-	34-41	06	-	-	21	-	06	Nano delle montagne	Normale
-	07-11	25	01	42	-	03-07	-	-	-	07-08	Elfo grigio	Normale
-	12-36	26-35	02-11	43-47	07-19	08-41	04-13	-	06-20	09-11	Elfo alto	Normale
03-32	37	36-40	12-21	-	-	-	-	-	21	12-36	Elfo selvaggio	Normale
33-34	38	41	22-31	-	-	42	-	-	22-36	37	Elfo dei boschi	Normale
-	39	42	32-36	-	20	43	-	-	37-41	38	Gnomo delle foreste	Normale
-	40-44	43-51	37	48	21-25	44-48	-	22	42	39-40	Gnomo delle rocce	Normale
35	45-53	52-56	38-46	49-50	26-35	49-58	14-18	23-27	43-57	41-45	Mezzelfo	Normale
36	54	57-66	47	51	36-60	59-63	19	28	58	46-54	Halfling piedelesto	Normale
-	55	67	-	52	61-66	64	20	29	-	55	Halfling delle profondità	Normale
-	56	68-69	48	-	67-72	65-67	-	-	59	56	Halfling spilungone	Normale
37-61	57	70	49	53-57	73-77	68	21-25	30	60-64	57-58	Mezzorco	Normale
62-98	58-97	71-95	50-99	58-97	78-96	69-96	26-97	31-97	65-97	59-95	Umano	Normale
-	98	96	-	-	97	97	-	-	-	96	Svirfneblin (gnomo)	-1
99	99	97-98	100	98	98	98	98	98	98	97	Mezzo-celestiale*	-1
100	100	99	-	99	99	99	99	99	99	98-99	Mezzo-drago*	-2
-	-	100	-	100	100	100	100	100	100	100	Orso mannaro (licantropo)*	-2

*Tirare nuovamente per determinare la razza di base del PNG. (Nel nuovo tiro, ignorare qualsiasi risultato con un asterisco).
**Se la creatura risulta troppo potente, ridurre il suo livello di classe per equilibrarla. Se il livello scende a 0 o meno, tirare nuovamente.

TABELLA 2-31: RAZZE O TIPI DI PNG NEUTRALI

Bbr	Brd	Chr	Drd	Grr	Ldr	Mag	Mnc	Rgr	Str	Razza/Tipo	Livello**
01	01	01-15	-	01-10	01	-	-	-	-	Nano delle profondità	Normale
02	02-03	16-25	-	11-29	02-04	-	-	01	01	Nano delle colline	Normale
-	-	26	-	30-34	-	-	-	-	-	Nano delle montagne	Normale
-	04-05	-	01	-	-	01	-	-	-	Elfo grigio	Normale
-	06-15	27	02-06	35	05-08	02-26	01-02	02-06	02	Elfo alto	Normale
03-13	16	28	07-11	-	-	-	-	07	03-12	Elfo selvaggio	Normale
14	17-21	29-38	12-31	36-41	09	27-28	03	08-36	13-15	Elfo dei boschi	Normale
-	-	-	32	-	-	-	-	37	-	Gnomo delle foreste	Normale
-	22-23	39	-	-	10	29	-	38	16	Gnomo delle rocce	Normale
15-16	24-33	40-48	33-37	42-46	11-25	30-44	04-13	39-55	17-31	Mezzelfo	Normale
17-18	34-36	49-58	38	47	26-53	45-47	14	56	32-41	Halfling piedelesto	Normale
19	37	59	-	48	54-58	-	15	-	42	Halfling delle profondità	Normale
-	38	60	39	-	59-63	48-49	-	57	43	Halfling spilungone	Normale
20-58	39-40	61-62	40	49-58	64-73	50	16-25	58-67	44-48	Mezzorco	Normale
59-87	41-98	63-90	41-88	59-96	74-97	51-97	26-100	68-96	49-95	Umano	Normale
88-98	-	91-97	89-98	97	-	-	-	97-98	96-97	Lucertoloide	Normale
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Svirfneblin (gnomo)	-1
-	-	98	-	98	98	98	-	-	98	Doppelganger	-3
99	99	99	99	99	99	99	-	99	99	Cinghiale mannaro (licantropo)*	-1
100	100	100	100	100	100	100	-	100	100	Tigre mannara (licantropo)*	-1

*Tirare nuovamente per determinare la razza di base del PNG. (Nel nuovo tiro, ignorare qualsiasi risultato con un asterisco).
**Se la creatura risulta troppo potente, ridurre il suo livello di classe per equilibrarla. Se il livello scende a 0 o meno, tirare nuovamente.

Tabella 2-32: Razze o tipi di PNG malvagi

Bbr	Brd	Chr	Drd	Grr	Ldr	Mag	Mnc	Rgr	Str	Razza/Tipo	Livello**
-	-	01-02	-	01-02	01	-	-	-	-	Nano delle profondità	Normale
-	-	03	-	03-04	-	-	-	-	-	Nano delle colline	Normale
-	01	04	-	05	02	01-10	-	01	-	Elfo alto	Normale
01	-	05	-	-	-	-	-	-	01	Elfo selvaggio	Normale
02-03	02	06-08	01-02	06-07	03	11	-	02-11	-	Elfo dei boschi	Normale
04	03-17	09-18	03	08-12	04-18	12-26	01-10	12-28	02-16	Mezzelfo	Normale
05	18	19-20	-	13	19-38	27	-	29	17-21	Halfling piedelesto	Normale
06	19	21	-	14	39	-	-	-	22	Halfling delle profondità	Normale
-	20	22	04	-	40	28	-	30	23	Halfling spilungone	Normale
07-29	21-22	23-25	05-06	15-23	41-50	-	11-20	31-39	24-28	Mezzorco	Normale
30-39	23-97	26-56	07-56	24-53	51-70	29-78	21-90	40-69	29-68	Umano	Normale
40-44	-	57-63	57-71	54	-	-	-	70-71	69	Lucertoloide	Normale
45	98	64	72	55	71-85	-	-	-	70	Goblin	Normale
46	-	65	73	56-80	86	79-80	91-93	72	71	Hobgoblin	Normale
47	-	66	74	81	87	-	-	-	72-86	Coboldo	Normale
48-77	-	67	75	82-86	-	-	-	-	-	Orco	Normale
78	99	68	-	-	88-89	81	94	-	-	Tiefling (stirpeplanare)	Normale
-	-	69-71	-	87	-	-	-	-	-	Drow (elfa)	-1
-	-	-	-	88	-	82-91	-	-	-	Drow (elfo)	-1
-	-	72	-	89	-	-	-	-	-	Duergar (nano)	-1
-	-	-	-	90	-	-	-	-	-	Nano, derro	-1
79-83	-	73-74	76-100	91	-	92	-	73-92	87	Gnoll	-1
84	-	75-89	-	92	-	-	-	93	88-90	Troglodita	-1
85-86	-	90-91	-	93	90-93	93	-	94	91	Bugbear	-2
87-90	-	92	-	94	-	-	-	95	92	Ogre	-2
91-94	-	93	-	-	-	-	-	-	93	Minotauro	-4
-	-	94	-	95	94	94	-	-	94	Mind flayer	-8
-	-	95	-	96	-	95-96	95-96	-	95	Ogre magi	-8
-	-	96	-	97	95-96	97	97-98	96	96	Topo mannaro (licantropo)*	-1
95-96	100	97	-	98	97	98	-	97-98	97	Lupo mannaro (licantropo)*	-1
97-98	-	98-99	-	99	98-99	99	99	99	98	Mezzo-immondo*	-2
99-100	-	100	-	100	100	100	100	100	99-100	Mezzo-drago*	-2

*Tirare nuovamente per determinare la razza di base del PNG. (Nel nuovo tiro, ignorare qualsiasi risultato con un asterisco).

**Se la creatura risulta troppo potente, ridurre il suo livello di classe per equilibrarla. Se il livello scende a 0 o meno, tirare nuovamente.

Personaggi medi e di elite

Tutti i PG e i PNG all'interno di questo capitolo sono di "elite", cioè superiori alla media. I personaggi di elite (a prescindere dal fatto che siano personaggi giocanti o meno) possiedono caratteristiche al di sopra della media e ottengono automaticamente il massimo dei punti ferita con il loro primo Dado Vita. Al contrario, i personaggi medi tirano caratteristiche nella media (3d6) e non ottengono automaticamente il massimo dei punti ferita dal loro primo Dado Vita. I mostri elencati all'interno del *Manuale dei Mostri* sono considerati esemplari nella media (anche se esistono mostri di elite). Allo stesso modo, alcuni guerrieri, maghi e via dicendo fanno parte della media, e possiedono quindi meno punti ferita e punteggi di caratteristica più bassi dei PNG qui descritti.

PNG Barbaro

Punteggi di caratteristica iniziali: For 15, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, For 16; 8°, Cos 14; 12°, For 17; 16°, For 18; 17°, For 18 (20); 19°, For 18 (24), Des 14 (16); 20°, For 19 (25).

Talenti: 1°, Arma Focalizzata (ascia grande); 3°, Schivare; 6°, Seguire Tracce; 9°, Combattere alla Cieca; 12°, Critico Migliorato (ascia grande); 15°, Attacco Poderoso; 18°, Critico Migliorato

Tabella 2-33:PNG Barbaro

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Ascia grande (1d12)	Arco lungo composito (1d8)	T/R/V	Asc	Con Ter Sel	Salt	Scal
1°	13	16	+2	9 m	+5 (+2 danni)	+3 (+2 danni)	+3/+2/+1	+5	+5	+3	+3
2°	20	17	+2	9 m	+6 (+2)	+5 (+2)	+4/+2/+1	+6	+6	+4	+4
3°	28	17	+2	9 m	+7 (+2)	+6 (+2)	+4/+3/+2	+7	+7	+5	+5
4°	35	17	+2	9 m	+9 (+3)	+7 (+3)	+5/+3/+2	+8	+8	+6	+7
5°	43	18	+2	9 m	+10 (+3)	+8 (+3)	+5/+3/+2	+9	+9	+8	+8
6°	50	18	+2	9 m	+11/6 (+3)	+9/4 (+3)	+6/+4/+3	+10	+10	+9	+9
7°	58	18	+2	9 m	+12/7 (+4)	+10/5 (+3)	+6/+4/+3	+11	+11	+10	+10
8°	73	19	+2	9 m	+13/8 (+4)	+11/6 (+3)	+8/+4/+3	+12	+12	+11	+11
9°	81	20	+2	9 m	+14/9 (+4)	+12/7 (+3)	+8/+5/+4	+13	+13	+12	+12
10°	90	20	+2	9 m	+15/10 (+4)	+14/9 (+3)	+9/+5/+4	+14	+14	+13	+13
11°	98	21	+2	9 m	+16/11/6 (+4)	+15/10/5 (+4)	+9/+5/+4	+15	+15	+14	+14
12°	107	22	+2	9 m	+17/12/7 (+4)	+16/11/6 (+4)	+10/+6/+5	+16	+16	+15	+15
13°	115	24	+2	9 m	+18/13/8 (+4)	+17/12/7 (+4)	+10/+6/+5	+17	+17	+16	+16
14°	124	24	+2	9 m	+20/15/10 (+5)	+18/13/8 (+4)	+11/+6/+5	+18	+18	+17	+17
15°	132	24	+2	18 m	+22/17/12 (+6)	+19/14/9 (+4)	+11/+7/+6	+19	+19	+28	+18
16°	141	24	+2	18 m	+25/20/15/10 (+9)	+23/18/13/8 (+8)	+12/+7/+6	+20	+20	+29	+19
17°	149	26	+2	18 m	+27/22/17/12 (+9)	+24/19/14/9 (+8)	+12/+7/+6	+21	+21	+31	+21
18°	158	28	+2	18 m	+28/23/18/13 (+9)	+26/21/16/11 (+9)	+13/+7/+6	+22	+22	+32	+22
19°	166	29	+3	18 m	+31/26/21/16 (+11)	+28/23/18/13 (+9)	+13/+8/+6	+23	+23	+35	+25
20°	175	29	+3	18 m	+32/27/22/17 (+11)	+29/24/19/14 (+9)	+19/+13/+11	+24	+24	+36	+26

Tabella 2-34: PNG Bardo

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Spada lunga (1d8)	Balestra leggera (1d8)	T/R/V	Acr	Dipl	Intr	Per Ing	Ragg	Sap Mag
1°	7	14	+1	9 m	+1	+2	+1/+3/+1	+5	+6	+6	+3	+6	+6
2°	11	14	+1	9 m	+2	+3	+1/+4/+2	+6	+7	+7	+4	+7	+7
3°	16	14	+1	9 m	+4	+4	+2/+4/+2	+7	+8	+8	+5	+8	+8
4°	20	14	+1	9 m	+5	+5	+2/+5/+3	+8	+10	+10	+6	+10	+9
5°	25	15	+1	9 m	+5	+5	+2/+5/+3	+9	+11	+11	+7	+11	+10
6°	29	15	+5	9 m	+6	+6	+3/+6/+4	+10	+12	+12	+8	+12	+11
7°	34	15	+5	9 m	+7	+7	+3/+6/+4	+11	+13	+13	+9	+13	+12
8°	38	15	+5	9 m	+8/3	+8	+3/+7/+5	+12	+15	+15	+10	+15	+13
9°	43	15	+5	9 m	+8/3	+8	+4/+7/+5	+13	+16	+18	+11	+16	+14
10°	47	15	+5	9 m	+9/4	+9	+4/+8/+6	+14	+17	+19	+12	+17	+15
11°	52	16	+5	9 m	+10/5 (+1 danno)	+10	+4/+8/+6	+15	+18	+20	+13	+18	+16
12°	56	18	+5	9 m	+11/6 (+1)	+11	+5/+9/+7	+16	+20	+22	+14	+20	+19
13°	61	19	+5	9 m	+11/6 (+1)	+11	+5/+9/+7	+17	+21	+23	+15	+21	+20
14°	65	19	+5	9 m	+13/8 (+2)	+12	+5/+10/+8	+18	+22	+24	+16	+22	+21
15°	70	19	+5	9 m	+14/9/4 (+2)	+13	+6/+10/+8	+19	+25	+25	+17	+23	+22
16°	74	20	+5	9 m	+15/10/5 (+2)	+14	+6/+11/+9	+20	+26	+26	+18	+24	+23
17°	79	22	+5	9 m	+15/10/5 (+2)	+14	+6/+11/+9	+21	+28	+28	+19	+26	+24
18°	83	23	+5	9 m	+16/11/6 (+2)	+15	+7/+12/+10	+22	+30	+30	+20	+30	+25
19°	88	28	+5	9 m	+17/12/7 (+2)	+16	+7/+12/+10	+23	+31	+31	+21	+31	+26
20°	92	28	+5	9 m	+18/13/8 (+2)	+17	+7/+13/+11	+24	+32	+32	+22	+32	+27

(arco lungo composito).

Privilegi di classe: 1°, ira 1/giorno; 2°, schivare prodigioso (bonus CA); 4°, ira 2/giorno; 5°, schivare prodigioso (no fianchi); 8°, ira 3/giorno; 10°, schivare prodigioso (+1 contro trappole); 11°, riduzione del danno 1/-; 12°, ira 4/giorno; 13°, schivare prodigioso (+2 contro trappole); 14°, riduzione del danno 2/-; 15°, ira maggiore; 16°, ira 5/giorno, schivare prodigioso (+3 contro trappole); 18°, schivare prodigioso (+4 contro trappole); 20°, ira 6/giorno, non affaticato dopo ira, riduzione del danno 4/-.

Armatura: Corazza a scaglie perfetta (1°), corazza di piastre perfetta (2°-4°), *corazza di piastre+1* (5°-8°), *corazza di piastre+2* (9°-10°), *corazza di piastre+3* (11°-16°), *corazza di piastre+4* (17°), *corazza di piastre+5* (18°-20°).

Ascia grande (mischia): Perfetta (1°-6°), +1 (7°-13°), +2 (14°), +3 (15°), +4 (16°-20°).

Arco lungo composito (distanza): Potente [For 14] (1°-3°), potente [For 16] (4°-9°), *potente+1 [For 16]* (10°-15°), *potente+2 [For 18]* (16°-17°), *potente+3 [For 18]* (18°-20°).

Frecce: 20 normali (1°), 20 perfette (2°-15°), 20 +2 (16°-20°).

Pozioni: 1 *cura ferite leggere* (1°), 1 *cura ferite moderate* (2°), 1 *ritarda veleno* (2°-3°), 1 *ristorare inferiore* (2°-3°), 2 *cura ferite moderate* (3°), 3 *cura ferite moderate* (4°-5°), 1 *neutralizza veleno* (4°-5°), 2 *ristorare inferiore* (4°-20°), 2 *cura ferite gravi* (6°-14°), 2 *neutralizza veleno* (6°-20°), 2 *velocità* (10°-14°), 4 *cura ferite gravi* (15°-20°), 4 *velocità* (15°-20°), 4 *eroismo* (16°-20°).

Altro equipaggiamento magico: *Amuleto dell'armatura naturale+1* (8°-11°), *amuleto dell'armatura naturale+2* (12°-16°), *anello di protezione+2* (13°-17°), *stivali molleggiati* (15°-20°), *amuleto dell'armatura naturale+3* (17°-20°), *guanti del potere orchesco+2* (17°-18°), *anello di protezione+3* (18°-20°), *borsa conservante 2* (19°-20°), *cintura della forza da gigante+6* (19°-20°), *guanti della Destrezza+2* (19°-20°), *mantello della resistenza+5* (20°), *bastone dei tuoni e dei fulmini* (20°).

Altro equipaggiamento: Attrezzi da scalatore (1°-20°), pugnale (1°), pugnale d'argento (2°-20°), 3 ampolle di fuoco dell'alchimista (3°-20°).

PNG Bardo

Punteggi di caratteristica iniziali: For 10, Des 13, Cos 12, Int 14, Sag 8, Car 15.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Car 16; 8°, Car 17 (19); 12°, Car 18 (20); 16°, Car 19 (21); 17°, Car 19 (23); 18°, Car 19 (25); 20°, Car 20 (26).

Talenti: 1°, Schivare; 3°, Arma Focalizzata (spada lunga); 6°, Iniziativa Migliorata; 9°, Abilità Focalizzata (Intrattenere); 12°, Abilità Focalizzata (Sapienza Magica); 15°, Abilità Focalizzata (Diplomazia); 18°, Abilità Focalizzata (Raggirare).

Privilegi di classe: 1°, musica bardica, conoscenze bardiche.

Armatura: Cuoio borchiato perfetto (1°-9°), nessuna (10°-20°)

Incantesimi da lanciare/conosciuti

(Probabilità del 15% di fallimento degli incantesimi arcani dal 1° al 9° livello)

Livello	Livello degli incantesimi						
di classe	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	2/4	-	-	-	-	-	-
2°	3/5	1/2	-	-	-	-	-
3°	3/6	2/3	-	-	-	-	-
4°	3/6	3/3	1/2	-	-	-	-
5°	3/6	4/4	2/3	-	-	-	-
6°	3/6	4/4	3/3	-	-	-	-
7°	3/6	4/4	3/4	1/2	-	-	-
8°	3/6	4/4	4/4	2/3	-	-	-
9°	3/6	4/4	4/4	3/3	-	-	-
10°	3/6	4/4	4/4	3/4	1/2	-	-
11°	3/6	4/4	4/4	4/4	2/3	-	-
12°	3/6	5/4	4/4	4/4	3/3	-	-
13°	3/6	5/4	4/4	4/4	3/4	1/2	-
14°	4/6	5/4	4/4	4/4	4/4	2/3	-
15°	4/6	6/4	4/4	4/4	4/4	3/3	-
16°	4/6	6/5	5/4	4/4	4/4	3/4	-
17°	4/6	6/5	6/5	5/4	4/4	4/4	2/3
18°	4/6	6/5	6/5	6/5	5/4	4/4	3/3
19°	4/6	6/5	6/5	6/5	5/5	5/4	4/4
20°	4/6	6/5	6/5	6/5	6/5	5/5	5/4

Spada lunga (mischia): Perfetta (1°-10°), +1 (11°-13°), +2 (14°-20°).

Balestra leggera (distanza): Perfetta (1°-20°).

Quadrelli: 10 normali (1°-20°).

Pozioni: 1 *carisma* (1°-5°), 3 *cura ferite leggere* (1°-2°), 1 *linguaggi* (2°-6°), 3 *cura ferite moderate* (3°-7°), 1 *loquacità* (3°-6°), 1 *volare* (4°-8°), 2 *carisma* (6°-20°), 2 *loquacità* (7°-8°), 2 *linguaggi* (7°-20°), 3 *cura ferite gravi* (8°-20°), 2 *volare* (9°-20°), 3 *loquacità* (9°-20°).

Altro equipaggiamento magico: *Bacchetta di evoca mostri I* (2°-13°), *amuleto dell'armatura naturale+1* (5°-9°), *mantello del Carisma+2* (8°-16°), *bracciali dell'armatura+2* (10°), *amuleto dell'armatura naturale+2* (10°-16°), *bracciali dell'armatura+3* (11°-15°), *anello di protezione+2* (12°), *anello di protezione+3* (13°-20°), *corno della distruzione* (14°-20°), *bacchetta di evoca mostri II* (14°-18°), *bracciali dell'armatura+4* (16°), *bacchetta dell'autometamorfosi* (16°-20°), *bracciali dell'armatura+5* (17°-20°), *amuleto dell'armatura naturale+3* (17°), *mantello del Carisma+4* (17°), *amuleto dell'armatura naturale+4* (18°-20°), *mantello del Carisma+6* (18°-20°), *tappeto volante [1,5 m x 2,1 m]* (19°-20°), *lenti dello charme* (20°).

PNG Chierico

Punteggi di caratteristica iniziali: For 13, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 15, Car 12.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Sag 16; 8°, Sag

Tabella 2-35: PNG Chierico

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Morning star (1d8)	Balestra leggera (1d8)	T/R/V	Conc	Sap Mag	Incantesimi al giorno
1°	10	17	-1	6 m	+2 (+1 danno)	-1	+4/-1/+4	+6	+4	3/3
2°	16	18	-1	6 m	+3 (+1)	+0	+5/-1/+5	+7	+5	4/4
3°	23	19	-1	6 m	+4 (+1)	+1	+5/+0/+5	+8	+6	4/4/3
4°	29	19	-1	6 m	+5 (+1)	+2	+6/+0/+7	+9	+7	5/5/4
5°	36	19	-1	6 m	+5 (+1)	+2	+7/+1/+8	+10	+8	5/5/4/3
6°	42	20	-1	6 m	+6 (+1)	+3	+8/+2/+9	+11	+9	5/5/5/4
7°	49	20	-1	6 m	+7 (+1)	+4	+8/+2/+9	+12	+10	6/6/5/4/2
8°	55	21	-1	6 m	+8/3 (+1)	+5	+9/+2/+10	+13	+11	6/6/5/5/3
9°	62	22	-1	6 m	+8/3 (+1)	+5	+9/+3/+10	+14	+12	6/6/6/5/3/2
10°	68	22	-1	6 m	+9/4 (+1)	+6	+10/+3/+12	+15	+13	6/6/6/5/5/3
11°	75	22	-1	6 m	+10/5 (+1)	+7	+10/+3/+12	+16	+14	6/7/6/6/5/3/2
12°	81	23	-1	6 m	+11/6 (+2)	+8	+11/+4/+14	+17	+15	6/8/6/6/5/5/3
13°	88	24	0	6 m	+11/5 (+2)	+10 (+1 danno)	+11/+5/+14	+18	+16	6/8/7/6/6/5/3/2
14°	94	24	0	6 m	+12/6 (+2)	+11 (+1)	+12/+5/+16	+19	+17	6/8/8/6/6/5/5/3
15°	101	24	0	6 m	+13/8/3 (+2)	+12 (+1)	+13/+7/+17	+20	+18	6/8/8/7/6/6/5/3/2
16°	107	26	0	6 m	+14/9/4 (+2)	+13 (+1)	+15/+8/+19	+21	+19	6/8/8/7/6/6/5/4/3
17°	114	26	0	6 m	+14/9/4 (+2)	+13 (+1)	+15/+8/+20	+22	+20	6/8/8/8/7/6/6/5/3/2
18°	120	26	0	6 m	+15/10/5 (+2)	+14 (+1)	+16/+9/+21	+23	+21	6/8/8/8/7/6/6/5/4/3
19°	126	26	0	6 m	+16/11/6 (+2)	+15 (+1)	+16/+9/+21	+24	+22	6/8/8/8/7/7/6/6/4/3
20°	133	26	0	6 m	+17/12/7 (+2)	+16 (+1)	+17/+9/+23	+25	+23	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5

Nota: Il chierico deve scegliere un incantesimo per ogni livello di incantesimi da un dominio appropriato.

17; 10°, Sag 17 (19); 12°, Sag 18 (20); 13°, Des 8 (10); 14°, Sag 18 (22), 16°, Sag 19 (23) 17°, Sag 19 (25); 20°, Sag 20 (26).

Talenti: 1°, Scrivere Pergamene; 3°, Mescere Pozioni; 6°, Incantesimi in Combattimento; 9°, Creare Bacchette; 12°, Incantesimi Intensificati; 15°, Incantesimi Massimizzati; 18°, Incantesimi Rapidi.

Privilegi di classe: 1°, scacciare o intimorire non morti.

Armatura: Corazza a strisce (1°), mezza armatura (3°-5°), *armatura completa+1* (6°-15°), *armatura completa+2* (16°-20°), scudo grande di metallo (1°-7°), *scudo grande di metallo+1* (8°-15°), *scudo grande di metallo+2* (16°-20°).

Morning star (mischia) [oppure arma preferita dalla divinità]: perfetta (1°-11°), +1 (12°-20°).

Balestra leggera (distanza) Normale (1°-20°)

Quadrelli: 10 quadrelli normali (1°-12°), 10 +1 (13°-20°).

Pergamene: *Protezione dagli elementi* (1°-2°), 3 *cura ferite leggere* (2°-3°), 5 *cura ferite leggere* (4°-6°), *silenzio* (6°), *neutralizza veleno* (7°), *rianimare morti* (7°-13°), *transizione eterea* (9°-14°), *camminare nel vento* (11°-13°), *resurrezione* (12°-13°), *implosione* (13°-20°), 2 *resurrezione* (14°-20°), *resurrezione pura* (15°), 2 *resurrezione pura* (16°-20°), *forma eterea* (17°-20°), *guscio anti-vita* (17°-20°), *guarigione di massa* (17°-20°).

Pozioni: *sfocatura* (2°-6°), *levitazione* (2°-6°), *volare* (4°-16°), *movimenti del ragno* (8°-10°), *eroismo* (9°-12°).

Altro equipaggiamento magico: *Mantello della resistenza+1* (5°-14°), *bacchetta di cura ferite leggere* (7°-8°), *anello di protezione+1* (9°-20°), *bacchetta di blocca persone* (9°-13°), *talismano della Saggezza+2* (10°-13°), *bacchetta della luce incandescente* (11°-14°), *amuleto dell'armatura naturale+1* (12°-20°), *guanti della Destrezza+2* (13°-20°), *talismano della Saggezza+4* (14°-16°), *mantello della resistenza+2* (15°), *bacchetta della luce incandescente* [10° livello] (15°-20°), *mantello della resistenza+3* (16°-20°), *talismano della Saggezza+6* (17°-20°), *anello dell'intermittenza* (18°-20°), *gemma della visione* (19°-20°), *verga dell'assorbimento* (20°).

PNG Druido

Punteggi di caratteristica iniziali: For 10, Des 14, Cos 13, Int 12, Sag 15, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Sag 16; 8°, Sag 17; 11°, Sag 17 (19); 12°, Sag 18 (20); 14° Sag 18 (22); 16°, Sag 19 (23); 17°, Sag 19 (25); 20°, Sag 20 (26).

Talenti: 1°, Scrivere Pergamene; 3°, Seguire Tracce; 6°, Schivare; 9°, Incantesimi in Combattimento; 12°, Incantesimi Immobili; 15°, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento); 18°, Incantesimi Massimizzati.

Privilegi di classe: 1°, senso della natura, compagno animale; 2°, andatura nel bosco; 3°, passo senza tracce, 4°, resistenza al richiamo della natura, 9°, immunità ai veleni; 13°, mille volti, 15°, corpo senza tempo.

Armatura: Armatura di pelle (1°-5°), scudo grande di legno (1°-

Tabella 2-36: PNG Druido

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Scimitarra (1d6)	Fionda (1d4)	T/R/V	Conc/Conos /Sap Mag	Emp Ani	Con Ter Sel	Forma selvatica
1°	9	17	+2	9 m	+1	+3	+3/+2/+4	+5	+3	+6	
2°	14	17	+2	9 m	+2	+4	+4/+2/+5	+6	+4	+7	
3°	20	17	+2	9 m	+3	+5	+4/+3/+5	+7	+5	+8	
4°	25	17	+2	9 m	+4	+6	+5/+3/+7	+8	+6	+10	
5°	31	17	+2	9 m	+4	+6	+5/+3/+7	+9	+7	+11	1/giorno
6°	36	18	+2	9 m	+5	+7	+6/+4/+8	+10	+8	+12	2/giorno
7°	42	18	+2	9 m	+6	+8	+6/+4/+8	+11	+9	+13	3/giorno
8°	47	19	+2	9 m	+7/2	+9	+7/+4/+9	+12	+10	+14	Grande
9°	53	20	+2	9 m	+7/2	+9	+7/+5/+9	+13	+11	+15	
10°	58	21	+2	9 m	+8/3	+10	+8/+5/+10	+14	+12	+16	4/giorno
11°	64	21	+2	9 m	+9/4	+11	+8/+5/+11	+15	+13	+18	Minuscola
12°	69	21	+2	9 m	+10/5	+12	+9/+6/+12	+16	+14	+20	Crudele
13°	75	22	+2	9 m	+10/5 (+1 danno)	+12	+9/+6/+12	+17	+15	+21	
14°	80	22	+2	9 m	+11/6 (+1)	+13	+11/+7/+15	+18	+16	+23	5/giorno
15°	86	23	+2	9 m	+12/7/2 (+1)	+14	+11/+8/+15	+19	+17	+24	Enorme
16°	91	24	+2	9 m	+14/9/4 (+2)	+15	+12/+8/+17	+20	+18	+25	Elementale x1
17°	97	25	+2	9 m	+14/9/4 (+2)	+15	+14/+10/+20	+21	+19	+27	
18°	102	27	+2	9 m	+15/10/5 (+2)	+16	+15/+11/+21	+22	+20	+28	6/giorno, elementale x3
19°	108	27	+2	9 m	+16/11/6 (+2)	+17	+15/+11/+21	+23	+21	+29	
20°	113	27	+2	9 m	+17/12/7 (+2)	+18	+16/+11/+23	+24	+22	+31	

Incantesimi al giorno

Livello	Incantesimi	Livello	Incantesimi	Livello	Incantesimi
1°	3/2	8°	6/5/4/4/2	15°	6/7/7/5/5/5/4/2/1
2°	4/3	9°	6/5/5/4/2/1	16°	6/7/7/6/5/5/4/3/2
3°	4/3/2	10°	6/5/5/4/3/2	17°	6/7/7/7/6/5/5/4/2/1
4°	5/4/3	11°	6/6/5/5/4/2/1	18°	6/7/7/7/6/5/5/4/3/2
5°	5/4/3/2	12°	6/7/5/5/4/3/2	19°	6/7/7/7/6/6/5/5/3/3
6°	5/4/4/3	13°	6/7/6/5/5/4/2/1	20°	6/7/7/7/7/6/5/5/5/4
7°	6/5/4/3/1	14°	6/7/7/5/5/4/4/2		

8°), *armatura di pelle+1* (6°-12°), *scudo grande di legno+1* (9°-16°), *armatura di pelle+2* (13°-17°), *scudo grande di legno+2* (17°), *armatura di pelle+3* (18°-20°), *scudo grande di legno+4* (18°-20°).

Scimitarra (mischia): Perfetta (1°-12°), +1 (13°-15°), +2 (16°-20°).

Fionda (distanza) Normale (1°-20°).

Proiettili: 10 perfetti (1°-20°).

Pergamene: 3 *cura ferite leggere* (1°), 2 *contrastare elementi* (1°-2°), *riscaldare il metallo* (2°-4°), 2 *pelle coriacea* (3°-4°), 2 *sfera infuocata* (3°-4°), *deformare il legno* (3°-4°), 2 *invocare il fulmine* (5°-6°), 2 *neutralizza veleno* (5°-6°), 2 *protezione dagli elementi* (5°-6°), 2 *parlare con i vegetali* (5°-6°), 2 *colpo infuocato* (7°-8°), 2 *reincarnazione* (7°-20°), 2 *tempesta di nevischio* (7°-8°), *tempesta di ghiaccio* (9°-10°), *muro di fuoco* (9°-10°), *guscio antivita* (11°-12°), *circolo di guarigione* (11°-12°), *evoca alleato naturale VI* (11°-12°), *controllare tempo atmosferico* (13°-14°), *tempesta di fuoco* (13°-14°), *guarigione* (13°-16°), *visione del vero* (13°-14°), *dito della morte* (15°-16°), *respingere metallo o pietra* (15°-16°), 2 *evoca alleato naturale VIII* (15°-16°), *terremoto* (17°-20°), 2 *sciame elementale* (17°-20°), 2 *guarigione di massa* (17°-20°), *trasformazione* (17°-20°).

Altro equipaggiamento magico: *Pozione di sfocatura* (2°-4°), *bacchetta di cura ferite leggere* (2°-14°), 2 *piume di Quaal - albero* (3°-20°), *filatterio della fedeltà* (4°-8°), *borsa dei trucchi* [grigia] (6°-14°), 2 *pozioni di scurovisione* (6°-8°), *anello di protezione+1* (8°-15°), *bacchetta della luminescenza* (9°-12°), *amuleto dell'armatura naturale+1* (10°-14°), *talismano della Saggezza+2* (11°-13°), *vesti del druido* (12°-20°), *pietra della buona fortuna* (12°-20°), *talismano della Saggezza+4* (14°-16°), *amuleto dell'armatura naturale+2* (15°-20°), *borsa dei trucchi* [ruggine] (15°-17°), *bacchetta di cura ferite moderate* (15°-20°), *anello di protezione+2* (16°-20°), *mantello della resistenza+2* (17°-20°), *talismano della Saggezza+6* (17°-20°), *borsa dei trucchi* [marrone] (18°-20°), *globo delle tempeste* (19°-20°), *anello delle stelle cadenti* (20°).

Compagni animali: 1°-2° lupo; 3° aquila, lupo; 4° orso nero, aquila; 5° orso nero, aquila, gufo; 6° aquila, 2 leoni; 7° orso bruno, aquila; 8° cinghiale crudele, aquila; 9° leone crudele, aquila; 10° leone crudele, aquila, gufo; 11° leone crudele, 2 aquile, gufo; 12° orso crudele; 13° orso crudele, aquila; 14° orso crudele, aquila, gufo; 15° orso crudele, 2 aquile, gufo; 16° tigre crudele; 17° tigre crudele, aquila; 18° tigre crudele, aquila, gufo; 19° tigre crudele, 2 aquile, gufo; 20° pipistrello crudele, tigre crudele.

PNG Guerriero

Punteggi di caratteristica iniziali: For 15, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, For 16; 8°, For 17; 12°, For 18; 16°, For 19; 17°, For 19 (21); 19°, For 19 (25); 20°, For 20 (26).

Talenti: 1°, Arma Esotica (spada bastarda), Arma Focalizzata (spada bastarda); 2°, Iniziativa Migliorata; 3°, Attacco Poderoso; 4°, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda); 6°, Incalzare, Tiro Ravvicinato; 8°, Critico Migliorato (spada bastarda); 9°, Incalzare Potenziato; 10°, Schivare; 12°, Tiro Preciso, Arma Focalizzata (arco lungo composito), 14°, Critico Migliorato (arco lungo composito), 15°, Combattere in Sella; 16°, Combattere alla Cieca; 18°, Tirare in Sella, Tiro Lontano; 20°, Riflessi da Combattimento.

Armatura: Corazza a strisce (1°), scudo grande di metallo (1°-7°), mezza armatura (2°), armatura completa (3°-5°), *armatura completa+1* (6°-9°), *scudo grande di metallo+1* (8°-14°), *armatura completa +2* (10°-16°), *scudo grande di metallo+2* (15°), *scudo grande di metallo+3* (16°-20°), *armatura completa+3* (17°), *armatura completa+4* (18°-20°).

Spada bastarda (mischia): Perfetta (1°-6°), +1 (7°-11°), +2 (12°-14°), +3 (15°-17°), +4 (18°-20°).

Arco lungo composito (distanza) Normale (1°), potente [For 14] perfetto (2°-3°), potente [For 16] perfetto (4°-8°), *potente+1* [*For 16*] (9°-11°), *potente+1* [*For 18*] (12°-15°), *potente+2* [*For 18*] (16°-20°).

Frecce: 20 normali (1°-7°), 25 *frecce+1* (8°-13°), 50 *frecce+1* (14°-17°), 50 *frecce+2* (18°-20°).

Equipaggiamento magico: *Pozione di cura ferite moderate* (1°-20°), *pozione di vigore* (2°-20°), *mantello della resistenza+1* (5°-10°), *mantello della resistenza+2* (11°-17°), *anello di protezione+1* (11°-15°), *stivali della velocità* (13°-20°), *amuleto dell'armatura naturale+2* (14°-20°), *pozione di eroismo* (14°-16°), *lenti dell'aquila* (15°-20°), *anello di protezione+2* (16°-19°), *guanti del potere orchesco* (17°-18°), *corda per scalare* (17°-20°), *faretra di Ehlonna* (18°-20°), *mantello della resistenza+3* (18°-20°), *cintura della forza da gigante+6* (19°-20°), *pietra magica rosa* (19°-20°), *anello di protezione+4* (20°), *elmo del teletrasporto* (20°).

PNG Ladro

Punteggi di caratteristica iniziali: For 12, Des 15, Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Des 16; 8°, Des 17; 12°, Des 18 (20); 16°, Des 19 (21); 17°, Des 19 (23), 19°, Des 19 (25); 20°, Des 20 (26).

Talenti: 1°, Iniziativa Migliorata; 3°, Competenza negli Scudi; 6°, Sensi Acuti; 9°, Riflessi Fulminei; 12°, Arma Preferita (stocco); 15°, Critico Migliorato (stocco); 18°, Riflessi da Combattimento.

Privilegi di classe: 1°, attacco furtivo +1d6; 2°, eludere; 3°, schivare prodigioso (bonus Des alla CA), attacco furtivo +2d6; 5°, attacco furtivo +3d6; 6°, schivare prodigioso (non attaccato sui fianchi); 7°, attacco furtivo +4d6; 9°, attacco furtivo +5d6; 10°, eludere migliorato; 11°, schivare prodigioso (+1 contro trappole), attacco furtivo +6d6; 13°, tiro difensivo, attacco furtivo +7d6; 14°, schivare prodigioso (+2 contro trappole), 15°, attacco furtivo +8d6; 16°, mente sfuggente; 17°, schivare prodigioso (+3 contro trappole), attacco furtivo +9d6; 19°, opportunismo, attacco furtivo +10d6; 20°, schivare prodigioso (+4 contro trappole).

Armatura: Cuoio borchiato perfetto (1°-6°), buckler perfetto (3°-6°), *buckler+1* (7°-9°), *cuoio borchiato+1* (7°-9°), *buckler+2* (10°-14°).

Stocco (mischia): Perfetto (1°-8°), +1 (9°-12°), +2 (13°-18°), +3 (19°-20°).

Arco corto composito (distanza) Potente [For 12] perfetto (1-8°), *potente+1* [*For 12*] (9°-16°), *potente+2* [*For 12*] (17°-19°), *potente+3* [*For 12*] (20°).

Frecce: 20 frecce perfette (1°-9°), 10 *frecce+1* (10°-20°), 10 frecce perfette (10°-20°).

Pozioni: 2 *cura ferite leggere* (1°), *nascondersi* (1°), *furtività* (1°), *movimenti del ragno* (1°), 4 *cura ferite leggere* (2°-4°), *scurovisione* (2°-8°), *neutralizza veleno* (2°-4°), 6 *cura ferite leggere* (5°), 2 *neutralizza veleno* (5°-20°), *cura ferite gravi* (6°-11°), *velocità* (6°-20°), *alterare se stesso* (12°-20°), 2 *cura ferite gravi* (12°-20°), *invisibilità* (12°-15°), *forma gassosa* (18°-20°).

Altro equipaggiamento magico: *Mantello della resistenza+1* (4°-11°), *borsa conservante 1* (8°-12°), *bracciali dell'armatura+2* (10°-14°), *anello di protezione+1* (10°-14°), *amuleto dell'armatura naturale+1* (12°-16°), *mantello della resistenza+2* (12°-13°), *guanti della Destrezza+2* (12°-16°), *borsa conservante 2* (13°-17°), *mantello della resistenza+3* (14°-15°), *bracciali dell'armatura+4* (15°-16°), *anello di protezione+2* (15°-20°), *mantello della resistenza+4* (16°-20°), *anello dell'invisibilità* (16°-20°), *amuleto anti-individuazione e localizzazione* (17°-20°), *bracciali dell'armatura+5* (17°-20°), *guanti della Destrezza+4* (17°-18°), *borsa conservante 3* (18°-20°), *guanti della Destrezza+6* (19°-20°), *stivali alati* (19°-20°), *pietra magica lavanda e verde* (20°).

Altro equipaggiamento: 15 metri di corda di seta (1°-20°), arnesi da scasso (1°), arnesi da scasso perfetti (2°-20°).

Tabella 2-37: PNG Guerriero

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Spada bastarda (1d10)	Arco lungo composito (1d8)	T/R/V	Cav	Salt/Scal
1°	12	18	+1	6 m	+5 (+2 danni)	+2	+4/+1/+1	-	-3
2°	19	19	+5	6 m	+6 (+2)	+4 (+2)	+5/+1/+1	-	-2
3°	27	21	+5	6 m	+7 (+2)	+5 (+2)	+5/+2/+2	-	+0
4°	34	21	+5	6 m	+9 (+5)	+6 (+3)	+6/+2/+2	-	+2
5°	42	21	+5	6 m	+10 (+5)	+7 (+3)	+7/+3/+3	-	+3
6°	49	22	+5	6 m	+11/6 (+5)	+8/3 (+3)	+8/+4/+4	-	+5
7°	57	22	+5	6 m	+12/7 (+6)	+9/4 (+3)	+8/+4/+4	-	+6
8°	64	23	+5	6 m	+13/8 (+6)	+11/6 (+4)	+9/+4/+4	-	+8
9°	72	23	+5	6 m	+14/9 (+6)	+12/7 (+5)	+9/+5/+5	-	+9
10°	79	24	+5	6 m	+15/10 (+6)	+13/8 (+5)	+10/+5/+5	-	+10
11°	87	25	+5	6 m	+16/11/6 (+6)	+14/9/4 (+5)	+11/+6/+6	-	+11
12°	94	25	+5	6 m	+19/14/9 (+8)	+16/11/6 (+6)	+12/+7/+7	-	+13
13°	102	25	+5	6 m	+20/15/10(+8)	+17/12/7 (+6)	+12/+7/+7	-	+14
14°	109	27	+5	6 m	+21/16/11(+8)	+18/13/8 (+6)	+13/+7/+7	-	+15
15°	117	28	+5	6 m	+23/18/13 (+9)	+19/14/9 (+6)	+13/+8/+8	+2	+15
16°	124	30	+5	6 m	+24/19/14/9 (+9)	+21/16/11/6 (+7)	+14/+8/+8	+4	+15
17°	132	31	+5	6 m	+27/22/17/12 (+11)	+22/17/12/7 (+7)	+14/+8/+8	+6	+16
18°	139	32	+5	6 m	+28/23/18/13 (+11)	+24/19/14/9 (+8)	+16/+10/+10	+8	+16
19°	166	32	+5	6 m	+31/26/21/16 (+13)	+25/20/15/10 (+8)	+17/+10/+10	+10	+18
20°	175	34	+5	6 m	+33/28/23/18 (+14)	+26/21/16/11 (+8)	+18/+10/+10	+12	+18

Tabella 2-38: PNG Ladro

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Stocco (1d6)	Arco corto composito (1d6)	T/R/V	Acr/Muov Sil/ Nasc	Asc/ Oss	Cer/ Val	Dis Cong	Sc Serr	Ut Ogg Mag
1°	7	15	+6	9 m	+2 (+1 danno)	+4 (+1 danno)	+1/+4/+0	+6	+4	+6	+6	+6	+3
2°	11	15	+6	9 m	+3 (+1)	+5 (+1)	+1/+5/+0	+7	+5	+7	+9	+9	+4
3°	16	16	+6	9 m	+4 (+1)	+6 (+1)	+2/+5/+1	+8	+6	+8	+10	+10	+5
4°	20	17	+7	9 m	+5 (+1)	+8 (+1)	+3/+8/+2	+10	+7	+9	+11	+12	+6
5°	25	17	+7	9 m	+5 (+1)	+8 (+1)	+3/+8/+2	+11	+8	+10	+12	+13	+7
6°	29	17	+7	9 m	+6 (+1)	+9 (+1)	+4/+9/+3	+12	+11	+11	+13	+14	+8
7°	34	19	+7	9 m	+7 (+1)	+10 (+1)	+4/+9/+3	+13	+12	+12	+14	+15	+9
8°	38	19	+7	9 m	+8/3 (+1)	+11/6 (+1)	+4/+10/+3	+14	+13	+13	+15	+16	+10
9°	43	19	+7	9 m	+8/3 (+2)	+11/6 (+2)	+5/+12/+4	+15	+14	+14	+16	+17	+11
10°	47	19	+7	9 m	+9/4 (+2)	+12/7 (+3)	+5/+13/+4	+16	+15	+15	+17	+18	+12
11°	52	19	+7	9 m	+10/5 (+2)	+13/8 (+3)	+5/+13/+4	+17	+16	+16	+18	+19	+13
12°	56	22	+9	9 m	+15/10 (+2)	+16/11 (+3)	+7/+17/+6	+20	+17	+17	+19	+22	+14
13°	61	22	+9	9 m	+16/11 (+3)	+16/11 (+3)	+7/+17/+6	+21	+18	+18	+20	+23	+15
14°	65	22	+9	9 m	+17/12 (+3)	+17/12 (+3)	+8/+19/+7	+22	+19	+19	+21	+24	+16
15°	70	22	+9	9 m	+18/13/8 (+3)	+18/13/8 (+3)	+9/+19/+8	+23	+20	+20	+22	+25	+17
16°	74	22	+9	9 m	+19/14/9 (+3)	+19/14/9 (+3)	+10/+21/+9	+24	+21	+21	+23	+26	+18
17°	79	23	+10	9 m	+20/15/10 (+3)	+21/16/11 (+4)	+10/+22/+9	+26	+22	+22	+24	+28	+19
18°	83	27	+10	9 m	+21/16/11 (+3)	+22/17/12 (+4)	+11/+23/+10	+27	+23	+23	+25	+29	+20
19°	88	28	+11	9 m	+24/19/14 (+4)	+24/19/14 (+4)	+11/+24/+10	+29	+24	+24	+26	+31	+21
20°	92	29	+12	9 m	+26/21/16 (+5)	+26/21/16 (+5)	+11/+26/+10	+31	+25	+25	+27	+33	+22

PNG Mago

Punteggi di caratteristica iniziali: For 10, Des 14, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Int 16; 8°, Int 17; 12°, Int 18 (20); 14°, Des 14 (16); 15°, Int 18 (22); 16°, Int 19 (23); 18°, Int 19 (25); 20°, Int 20 (26).

Talenti: 1°, Scrivere Pergamene, Robustezza; 3°, Incantesimi in Combattimento; 5°, Mescere Pozioni; 6°, Iniziativa Migliorata; 9°, Riflessi Fulminei, 10°, Incantesimi Rapidi; 12°, Incantesimi Intensificati; 15°, Incantare Oggetti Meravigliosi; 18°, Incantesimo Inarrestabile; 20°, Creare Bastoni.

Privilegi di classe: 1°, evocare famiglio.

Bastone ferrato (mischia): Normale (1°-12°), +1 (13°-17°), *bastone del gelo* (18°-20°).

Balestra leggera (distanza): Normale (1°), perfetta (2°-20°).

Quadrelli: 10 normali (1°-7°), 10 perfetti (8°-20°).

Pergamene: *dissolvi magie* (1°-3°), *volare* (1°-4°), 2 *evoca mostri I* (1°), *ragnatela* (2°, 5°), *fulmine* (4°), *confusione* (5°), 2 *palla di fuoco* (5°), *invisibilità migliorata* (6°), 2 *blocca persone* (7°), *fulmine* [*incantatore di 7° livello*] (7°), 2 *charme sui mostri* (8°), *palla di fuoco* [*incantatore di 7° livello*] (8°), *evoca mostri IV* [*incantatore di 8° livello*] (9°), *palla di fuoco* [*incantatore di 10° livello*] (10°), *carne in pietra* (10°), *teletrasporto* (10°-12°), *nube mortale* (11°), *nebbia acida* (12°), *nube incendiaria* (14°), *parola del potere, stordire* (14°), *nebbia solida* (14°), *dominare persone* (15°), *trasformazione* (16°), *lamento della banshee* (16°), *pugno serrato di Bigby* (17°), *orrido avvizzimento* (17°), *labirinto* (18°-20°), *evoca mostri IX* (18°-20°).

Pozioni: *grazia felina* (1°), *cura ferite leggere* (2°), *invisibilità* (2°-3°), *cura ferite moderate* (3°-6°), *cura ferite gravi* (5°, 8°-9°, 14°-20°), *alterare se stesso* (6°), *velocità* (10°), *individuazione dei pensieri* (11°).

Altro equipaggiamento magico: *Bacchetta delle mani brucianti* (2°), *bacchetta del raggio di indebolimento* (3°), *bracciali dell'armatura+1* (4°-8°), *bacchetta dei dardi incantati* (4°), *mantello della resistenza* (5°-12°), *bacchetta di evoca mostri II* (6°), *anello di protezione+1* (7°-12°), *bacchetta delle frecce acide di Melf* (7°), *bacchetta dei dardi incantati* [*incantatore di 9° livello*] (8°-9°), *bracciali dell'armatura+2* (9°-11°), *bacchetta dei fulmini* (10°), *amuleto dell'armatura naturale+1* (11°-14°), *bacchetta delle palle di fuoco* [*incantatore di 9° livello*] (11°), *bracciali dell'armatura+3* (12°-16°), *fascia dell'intelletto+2* (12°-14°), *bacchetta dei fulmini* [*incantatore di 9° livello*] (12°), *mantello della resistenza+2* (13°-14°), *anello di protezione+2* (13°-20°), *bacchetta delle palle di fuoco* [*incantatore di 10° livello*] (13°), *guanti della Destrezza+2* (14°-20°), *bacchetta dei dardi incantati* [*incantatore di 9° livello, massimizzati*] (14°-15°), *amuleto dell'armatura naturale+2* (15°-20°), *mantello della resistenza+3* (15°), *fascia dell'intelletto+4* (15°-17°), *perla del potere* [*incantesimo di 3° livello*] (16°), *bacchetta della pelle di pietra* (16°-17°), *bracciali dell'armatura+5* (17°), *anello della stregoneria I* (17°-20°), *bracciali dell'armatura+6* (18°-20°), *fascia dell'intelletto+6* (18°-20°), *bastone del gelo* (18°-20°), *verga dell'assorbimento* (20°).

Altro equipaggiamento: Pugnale (1°-20°), 2 borse dell'impedimento (2°).

Tabella 2-39: PNG Mago

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Bastone ferrato (1d6)	Balestra (1d8)	T/R/V	Sap Mag/Conos (2 qualsiasi)	Alch	Conc	Scr	Incantesimi al giorno
1°	8	12	+2	9 m	+0	+2	+0/+2/+3	+6	-	+5	-	3/2
2°	11	12	+2	9 m	+1	+4	+0/+2/+4	+7	-	+6	-	4/3
3°	15	12	+2	9 m	+1	+4	+1/+3/+4	+8	-	+7	-	4/3/2
4°	18	13	+2	9 m	+2	+5	+1/+3/+5	+10	-	+8	-	4/4/3
5°	22	13	+2	9 m	+2	+5	+2/+4/+6	+11	+4	+9	-	4/4/3/2
6°	25	13	+6	9 m	+3	+6	+3/+5/+7	+12	+5	+10	-	4/4/4/3
7°	29	14	+6	9 m	+3	+6	+3/+5/+7	+13	+6	+11	-	4/5/4/3/1
8°	34	14	+6	9 m	+4	+8	+3/+5/+8	+14	+7	+12	-	4/5/4/4/2
9°	38	15	+6	9 m	+4	+8	+4/+6/+8	+15	+8	+13	-	4/5/5/4/2/1
10°	41	15	+6	9 m	+5	+9	+4/+6/+9	+16	+9	+14	-	4/5/5/4/3/2
11°	45	16	+6	9 m	+5	+9	+4/+6/+9	+17	+10	+15	-	4/5/5/5/3/2/1
12°	48	17	+7	9 m	+6/1	+10/5	+5/+7/+10	+19	+13	+16	-	4/5/5/5/4/3/2
13°	52	18	+7	9 m	+7/2 (+1 danno)	+10/5	+6/+8/+11	+20	+15	+17	-	4/5/5/5/5/3/2/1
14°	55	19	+7	9 m	+8/3 (+1)	+12/7	+6/+9/+12	+22	+18	+18	-	4/6/5/5/5/4/3/2
15°	59	20	+7	9 m	+8/3 (+1)	+12/7	+8/+11/+13	+23	+21	+19	-	4/6/5/5/5/5/3/2/1
16°	62	20	+7	9 m	+9/4 (+1)	+13/8	+8/+11/+14	+24	+24	+20	-	4/6/5/5/5/5/3/3/2
17°	66	22	+7	9 m	+9/4 (+1)	+13/8	+8/+11/+14	+26	+26	+21	+10	4/12/6/5/5/5/5/3/2/1
18°	69	23	+7	9 m	+10/5	+14/9	+9/+12/+15	+27	+27	+22	+13	4/12/6/5/5/5/5/3/3/2
19°	73	23	+7	9 m	+10/5	+14/9	+9/+12/+15	+28	+28	+23	+16	4/12/6/5/5/5/5/4/3/3
20°	76	23	+7	9 m	+11/6	+15/10	+9/+12/+16	+31	+31	+24	+20	4/12/6/6/6/5/5/5/5/4

Tabella 2-40: PNG Monaco

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Senz'armi	Kama (1d6)	Fionda (1d4)	T/R/V	Acr/Eq/Nasc	Salt/Scal
1°	9	13	+1	9 m	+2 (1d6+2)	+3 (+2 danni)	+1 (1d4)	+3/+3/+4	+5	+6
2°	14	13	+1	9 m	+3 (1d6+2)	+4 (+2)	+3 (1d4)	+4/+4/+5	+6	+7
3°	20	13	+1	12 m	+4 (1d6+2)	+6 (+3)	+4 (1d4)	+4/+4/+5	+7	+8
4°	25	14	+2	12 m	+5 (1d8+2)	+7 (+3)	+6 (1d4)	+5/+6/+6	+9	+9
5°	31	16	+2	12 m	+5 (1d8+2)	+7 (+3)	+6 (1d4)	+5/+6/+6	+10	+10
6°	36	16	+2	15 m	+6/3 (1d8+2)	+8/5 (+3)	+7/2 (1d4)	+7/+8/+8	+11	+11
7°	42	17	+2	15 m	+7/4 (1d8+2)	+9/6 (+3)	+8/3 (1d4)	+7/+8/+8	+12	+12
8°	47	19	+2	15 m	+8/5 (1d10+2)	+10/7 (+3)	+9/4 (1d4)	+8/+9/+10	+13	+13
9°	53	19	+2	18 m	+8/5 (1d10+2)	+10/7 (+3)	+9/4 (1d4+1)	+8/+9/+10	+14	+14
10°	58	20	+2	18 m	+9/6/3 (1d10+2)	+12/9/6 (+4)	+10/5 (1d4+1)	+8/+9/+10	+15	+15
11°	64	21	+2	18 m	+10/7/4 (1d10+2)	+13/10/7 (+4)	+12/7 (1d4+2)	+8/+9/+10	+16	+16
12°	69	21	+2	21 m	+11/8/5 (1d12+2)	+14/11/8 (+4)	+14/9 (1d4+3)	+9/+10/+11	+17	+17
13°	75	21	+2	21 m	+11/8/5 (1d12+2)	+14/11/8 (+4)	+14/9 (1d4+3)	+9/+10/+11	+18	+18
14°	80	21	+2	21 m	+12/9/6/3 (1d12+2)	+16/13/10/7 (+5)	+15/10 (1d4+3)	+10/+11/+12	+19	+19
15°	86	25	+3	24 m	+13/10/7/4 (1d12+2)	+17/14/11/8 (+5)	+17/12/7 (1d4+3)	+10/+12/+13	+21	+20
16°	91	26	+3	24 m	+14/11/8/5 (1d20+2)	+18/15/12/9 (+5)	+19/14/9 (1d4+3)	+11/+14/+14	+23	+21
17°	97	27	+3	24 m	+14/11/8/5 (1d20+2)	+19/16/13/10 (+6)	+19/14/9 (1d4+3)	+11/+14/+14	+24	+22
18°	102	28	+7	27 m	+15/12/9/6/3 (1d20+2)	+21/18/15/12/9 (+7)	+20/15/10 (1d4+3)	+12/+15/+15	+25	+23
19°	127	30	+8	27 m	+17/14/11/8/5 (1d20+3)	+23/20/17/14/11 (+8)	+22/17/12 (1d4+3)	+13/+16/+16	+27	+25
20°	133	34	+9	27 m	+18/15/12/9/6 (1d20+3)	+24/21/18/15/12 (+8)	+24/19/14 (1d4+3)	+14/+17/+17	+29	+26

PNG Monaco

Punteggi di caratteristica iniziali: For 14, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 15, Car 8.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Des 14; 8°, Sag 16; 12°, Des 15; 15°, Des 15 (17), Sag 16 (18); 16°, Des 16 (18); 19°, For 14 (16), Cos 12 (14), Des 16 (20), Sag 16 (20); 20°, Des 16 (22), Sag 17 (23).

Talenti: 1°, Schivare; 3°, Arma Focalizzata (kama); 6°, Mobilità; 9°, Attacco Rapido; 12°, Critico Migliorato (senz'armi); 15°, Riflessi da Combattimento; 18°, Iniziativa Migliorata.

Privilegi di classe: 1°, colpo senz'armi, attacco stordente, eludere; 2°, Deviare Frecce; 3°, mente lucida; 4°, caduta lenta (6 m); 5°, purezza del corpo; 6°, caduta lenta (9 m), Sbilanciare Migliorato; 7°, integrità del corpo, salto delle nuvole; 8°, caduta lenta (15 metri); 9°, eludere migliorato; 10°, colpo *ki*; 11°, corpo adamantino; 12°, passo abbondante; 13°, anima adamantina, colpo *ki* (+2); 15°, palmo tremante; 16°, colpo *ki* (+3); 17°, corpo senza tempo, lingua del sole e della luna; 18°, caduta lenta (qualsiasi distanza); 19°, corpo vuoto; 20°, perfezione interiore.

Kama (mischia): Perfetto (1°-2°), +1 (3°-9°), +2 (10°-13°), +3 (14°-16°), +4 (17°), +5 (18°-20°).

Fionda (distanza) Normale (1°), perfetta (2°-8°), +1 (9°-11°), +2 (12°-20°).

Proiettili: 10 normali (1°-10°), 10 +1 (11°-20°).

Pozioni: 2 *cura ferite leggere* (1°-2°), 1 *grazia felina* (1°-5°), 1 *eroismo* (2°, 9°, 12°-16°), 1 *cura ferite moderate* (4°-12°), 2 *grazia felina* (11°-12°), 3 *eroismo* (17°-20°).

Altro equipaggiamento magico: *Bracciali dell'armatura+1* (5°-10°), *mantello della resistenza+1* (6°-9°), *anello di protezione+1* (7°-16°), *amuleto dell'armatura naturale+1* (8°-17°), *bracciali dell'armatura+2* (11°-14°), *cintura del monaco* (13°-20°), *bracciali dell'armatura+3* (15°-19°), *talismano della Saggezza+2* (15°-18°), *guanti della Destrezza+2* (15°-18°), *mantello della distorsione* (16°-20°), *pantofole del ragno* (17°-20°), *anello di protezione+2* (17°-20°), *amuleto dell'armatura naturale+2* (18°-20°), *diadema incandescente [minore]* (18°-20°), *talismano della Saggezza+4* (19°), *guanti della Destrezza+4* (19°), *pietra magica rosa* (19°-20°), *pietra magica blu chiaro* (19°-20°), *bracciali dell'armatura+4* (20°), *talismano della Saggezza+6* (20°), *guanti della Destrezza+6* (20°).

PNG Paladino

Punteggi di caratteristica iniziali: For 14, Des 8, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 15.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Sag 14; 8°, Car 16; 12°, Car 17 (19); 16°, Car 18 (20); 19°, Car 18 (24); 20°, Car 19 (25).

Talenti: 1°, Arma Focalizzata (spada lunga); 3°, Combattere in Sella; 6°, Riflessi Fulminei; 9°, Critico Migliorato (spada lunga); 12°, Scacciare Extra; 15°, Volontà di Ferro; 18°, Incantesimi Inarrestabile.

Privilegi di classe: 1°, *individuazione del male, grazia divina, imposizione delle mani, salute divina*; 2°, aura di coraggio, punire il male; 3°, *rimuovere malattie*, scacciare non morti; 5°, cavalcatura speciale;

Tabella 2-41: PNG Paladino

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Spada lunga (1d8)	Arco lungo composito (1d8)	T/R/V	Cav	Conc	Guar	Incantesimi al giorno
1°	11	17	-1	6 m	+5 (+2 danni)	+0	+5/+1/+3	+3	-	+5	-
2°	17	18	-1	6 m	+6 (+2)	+2 (+2 danni)	+6/+1/+3	+4	-	+6	-
3°	24	18	-1	6 m	+7 (+2)	+4 (+3)	+6/+2/+4	+5	-	+7	-
4°	30	19	-1	6 m	+8 (+2)	+5 (+3)	+7/+2/+5	+5	+3	+8	1
5°	37	19	-1	6 m	+9 (+2)	+6 (+3)	+7/+2/+5	+6	+3	+9	1
6°	43	19	-1	6 m	+10/5 (+3)	+7/2 (+3)	+8/+5/+6	+7	+4	+9	2
7°	50	20	-1	6 m	+11/6 (+3)	+8/3 (+3)	+8/+5/+6	+7	+5	+10	2
8°	56	21	-1	6 m	+12/7 (+3)	+9/4 (+3)	+10/+6/+7	+8	+5	+11	2/1
9°	63	22	-1	6 m	+13/8 (+3)	+10/5 (+3)	+10/+7/+8	+9	+6	+11	2/1
10°	69	22	-1	6 m	+14 /9 (+3)	+11/6 (+3)	+11/+7/+8	+9	+7	+12	2/2
11°	76	22	-1	6 m	+16/11/6 (+4)	+12/7/2 (+3)	+11/+7/+8	+10	+7	+13	2/2
12°	82	23	-1	6 m	+17/12/7 (+4)	+13/8/3 (+3)	+13/+9/+10	+11	+8	+13	2/2/1
13°	89	24	-1	6 m	+18/13/8 (+4)	+14/9/4 (+4)	+14/+10/+11	+11	+9	+14	2/2/1
14°	95	24	-1	6 m	+20/15/10 (+5)	+15/10/5 (+4)	+15/+10/+11	+12	+9	+15	3/2/1
15°	102	26	-1	6 m	+21/16/11 (+5)	+16/11/6 (+4)	+16/+12/+15	+13	+10	+15	3/2/1/1
16°	108	28	-1	6 m	+22/17/12/7 (+5)	+17/12/7/2 (+4)	+18/+13/+16	+13	+11	+16	3/3/1/1
17°	115	29	-1	6 m	+24/19/14/9 (+6)	+18/13/8/3 (+4)	+18/+13/+16	+14	+11	+17	3/3/2/1
18°	121	30	-1	6 m	+26/21/16/11 (+7)	+19/14/9/4 (+4)	+20/+15/+18	+15	+12	+17	4/3/2/1
19°	128	30	-1	6 m	+27/22/17/12 (+7)	+21/16/11/6 (+5)	+20/+15/+18	+15	+13	+18	4/4/3/2
20°	134	30	-1	6 m	+28/23/18/13 (+7)	+22/17/12/7 (+5)	+21/+15/+18	+16	+13	+19	4/4/3/3

6°, *rimuovere malattie* 2/settimana; 9°, *rimuovere malattie* 3/settimana; 12°, *rimuovere malattie* 4/settimana; 15°, *rimuovere malattie* 5/settimana; 18°, *rimuovere malattie* 6/settimana.

Armatura: Corazza a strisce (1°), scudo grande di metallo (1°-3°), mezza armatura (2°), mezza armatura perfetta (3°), armatura completa (4°-6°), scudo grande di metallo perfetto (4°-7°), *armatura completa+1* (7°-11°), *scudo grande di metallo+1* (8°-12°), *armatura completa+2* (12°-14°), *scudo grande di metallo +2* (13°-14°), *armatura completa+3* (15°-16°), *scudo grande di metallo+3* (15°-17°), *armatura completa+4* (17°-20°), *scudo grande di metallo+4* (18°-20°).

Spada lunga (mischia): Perfetta (1°-5°), +1 (6°-10°), +2 (11°-13°), +3 (14°-16°), +4 (17°), +5 (18°-20°).

Arco lungo composito(distanza) Normale (1°), potente [For 14] perfetto (2°-12°), *potente+1* [*For 14*] (13°-18°), *potente+2* [*For 14*] (19°-20°).

Frecce: 20 normali (1°-12°), 5 +1 (3°-12°), 20 +1 (13°-20°).

Pozioni: *cura ferite leggere* (1°-7°), 2 *cura ferite leggere* (8°-14°), 2 *cura ferite moderate* (8°-9°, 15°-20°), 2 *cura ferite gravi* (10°-20°), *volare* (10°-20°), *linguaggi* (10°-20°), *saggezza* (10°-20°).

Pergamene: 2 *arma magica* (4°-20°), 2 *protezione dal male* (4°-14°), *rimuovi paralisi* (11°-20°), *individuazione del veleno* (12°-14°), 3 *ritarda veleno* (12°-20°), *resistere agli elementi-fuoco* (13°-20°), *interdizione alla morte* (13°-20°).

Altro equipaggiamento magico: 2 *giavellotti del fulmine* (7°-11°), *anello di protezione+1* (9°-15°), *mantello del Carisma+2* (12°-18°), *mantello della resistenza+1* (13°-14°), *mantello della resistenza+2* (15°-17°), *amuleto dell'armatura naturale+1* (16°-20°), *corno del bene* (16°-20°), *unguento di Keoghtom* (16°-20°), *anello di protezione+2* (16°-20°), *filatterio della fedeltà* (17°-20°), *mantello della resistenza+3* (18°-20°), *mantello del Carisma+6* (19°20°), *diadema incandescente* [*maggiore*] (20°).

Cavalcatura ed equipaggiamento Morso e briglie (2°-20°), cavallo da guerra pesante (2°-4°), sella militare (2°-20°), sacche da sella (2°-20°), bardatura di cuoio borchiato (3°), bardatura di cuoio borchiato perfetta (4°-5°), cavalcatura del paladino (5°-20°), bardatura a scaglie perfetta (6°-9°), bardatura a bande (10°-11°), bardatura a bande perfetta (12°-15°), mezza bardatura di piastre perfetta (16°-20°).

Equipaggiamento normale Pugnale (1°-20°), borsa del guaritore (1°-5°), acquasanta (1°-2°), simbolo sacro di legno (1°), simbolo sacro d'argento (2°-20°), 3 acquasanta (3°-10°), borsa del guaritore perfetta (6°-20°), 4 acquasanta (11°-20°).

PNG Ranger

Punteggi di caratteristica iniziali: For 14, Des 15, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 8.

Tabella 2-42: PNG Ranger

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Spada lunga (1d8)	Arco lungo composito (1d8)	T/R/V	Con Ter Sel	Muov Sil	Nasc	Oss
1°	11	15	+2	9 m	+3 (+2 danni)	+3 (+2 danni)	+3/+2/+1	+5	+5	+5	+5
2°	17	15	+2	9 m	+4 (+2)	+4 (+2)	+4/+2/+1	+6	+7	+7	+6
3°	24	15	+2	9 m	+5 (+2)	+5 (+2)	+4/+3/+2	+7	+8	+8	+12
4°	30	17	+3	9 m	+6 (+2)	+7 (+2)	+5/+4/+2	+8	+10	+10	+13
5°	37	17	+3	9 m	+7 (+2)	+8 (+2)	+5/+4/+2	+9	+11	+11	+14
6°	43	17	+7	9 m	+8/3 (+2)	+10/5 (+2)	+6/+5/+3	+10	+12	+22	+15
7°	50	17	+7	9 m	+9/4 (+2)	+11/6 (+3)	+6/+5/+3	+11	+13	+23	+16
8°	56	17	+7	9 m	+10/5 (+3)	+12/7 (+3)	+7/+5/+3	+12	+14	+24	+17
9°	63	17	+7	9 m	+11/6 (+3)	+13/8 (+3)	+7/+6/+4	+13	+15	+25	+18
10°	69	19	+8	9 m	+12/7 (+3)	+15/10 (+3)	+8/+7/+4	+14	+17	+27	+19
11°	76	20	+8	9 m	+13/8/3 (+3)	+16/11/6 (+3)	+8/+7/+4	+15	+18	+28	+20
12°	82	21	+9	9 m	+14/9/4 (+3)	+19/14/9 (+4)	+9/+9/+5	+16	+20	+30	+21
13°	89	23	+9	9 m	+15/10/5 (+3)	+22/17/12 (+5)	+9/+9/+5	+17	+21	+31	+22
14°	95	23	+9	9 m	+17/12/7 (+4)	+23/18/13 (+5)	+10/+9/+6	+19	+22	+32	+24
15°	102	24	+9	18 m	+18/13/8 (+4)	+25/20/15 (+6)	+10/+10/+7	+20	+23	+33	+25
16°	108	24	+9	18 m	+21/16/11/6 (+6)	+26/21/16/11 (+8)	+11/+10/+7	+21	+24	+34	+26
17°	115	24	+10	18 m	+23/18/13/8 (+6)	+29/24/19/14 (+8)	+12/+12/+8	+23	+27	+37	+28
18°	121	25	+10	18 m	+25/20/15/10 (+7)	+31/26/21/16 (+9)	+13/+13/+9	+24	+28	+38	+29
19°	128	25	+10	18 m	+27/22/17/12 (+7)	+32/27/22/17 (+9)	+13/+13/+9	+25	+29	+54	+30
20°	134	25	+11	18 m	+29/24/19/14 (+8)	+34/29/24/19 (+10)	+14/+14/9	+26	+31	+56	+32

Nota: Come azione di attacco completo è possibile utilizzare la spada lunga e la spada corta in combattimento. Così facendo si ottiene un attacco extra con la spada corta al più alto valore di attacco, ma tutti gli attacchi in quel round subiscono una penalità di -2. Dal 18° al 20° livello, questo comporta due attacchi extra con la spada corta, uno al più alto valore di attacco e uno con una penalità di -5 (e ancora una penalità di -2 a tutti gli attacchi).

Incantesimi al giorno

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

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Des 16; 8°, Des 17; 10°, Des 17 (19); 12°, Des 18 (20); 14°, Sag 12 (14); 16°, For 14 (18), Des 19 (21); 17°, Des 19 (23); 20°, Des 20 (24).

Talenti: 1°, Tiro Ravvicinato; 3°, Tiro Preciso; 6°, Arma Focalizzata (arco lungo composito); 9°, Tiro Rapido; 12°, Critico Migliorato (arco lungo composito); 15°, Critico Migliorato (spada lunga); 18°, Combattere a Due Armi Migliorato.

Privilegi di classe: 1°, seguire tracce, nemico prescelto (goblinoidi); 5°, nemico prescelto (non morti); 10°, nemico prescelto (giganti); 15°, nemico prescelto (draghi); 20°, nemico prescelto (diavoli).

Armatura: Cuoio borchiato (1°), cuoio borchiato perfetto (2°-3°), *cuoio borchiato+1* (4°-10°), *cuoio borchiato+2* (11°-14°), *cuoio borchiato+3* (15°-17°), *cuoio borchiato+4* (18°-20°).

Spada lunga (mischia): Normale (1°), perfetta (2°-7°), +1 (8°-13°), +2 (14°-17°), +3 (18°-19°), +4 (20°).

Spada corta (mischia, mano secondaria): Normale (1°), perfetta (2°-8°), +1 (9°-20°).

Arco lungo composito (distanza) Potente [For 14] perfetto (1°-6°), *potente+1* [*For 14*] (7°-12°), *potente+2* [*For 14*] (13°-15°), *potente+2* [*For 18*] (16°-17°), *potente+3* [*For 18*] (18°-19°), *potente+4* [*For 18*] (20°).

Frecce: 20 normali (1°-14°), 12 *frecce+1* (15°-17°), 8 *frecce assassine* (16°-17°), 10 *frecce+1* (18°-20°), 10 *frecce assassine* (18°-20°).

Altro equipaggiamento magico: 2 *pozioni di cura ferite leggere* (1°), *pozione di nascondersi* (1°), 3 *pozioni di cura ferite leggere* (2°-8°), *lenti dell'aquila* (3°-20°), *mantello elfico* (6°-20°), *pozione di vigore* (9°-10°), *guanti della Destrezza+2* (10°-16°), *zainetto pratico di Heward* (11°-20°), *pozione di eroismo* (11°-12°), *amuleto dell'armatura naturale+1* (13°-20°), *bracciali dell'arciere* (13°-20°), *anello di protezione+1* (13°-20°), *talismano della Saggezza+2* (14°-20°), *stivali molleggiati* (15°-20°), *cintura della forza da gigante+4* (16°-20°), *guanti della destrezza+4* (17°-20°), *pietra magica verde chiaro* (17°-20°), *anello del sostentamento* (17°-20°), *tunica del mimetismo* (19°-20°), *fodero delle estremità affilate* (19°-20°), *bacchetta di cura ferite gravi* (19°-20°), *statuine dal potere meraviglioso* [*stallone di ossidiana*] (20°).

PNG Stregone

Punteggi di caratteristica iniziali: For 8, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 15.

Punteggi di caratteristica incrementati: 4°, Car 16; 8°, Car 17; 12°, Car 18 (20); 14°, Des 14 (16); 15°, Car 18 (22); 16° Car 19 (23); 18°, Car 19 (25); 20°, Car 20 (26).

Talenti: 1°, Robustezza; 3°, Iniziativa Migliorata; 6°, Incantesimi in Combattimento; 9°, Schivare; 12°, Incantesimi Massimizzati; 15°, Creare Bacchette; 18°, Incantesimo Inarrestabile.

Privilegi di classe: 1°, evocare famiglio.

Lancia corta (mischia): Normale (1°-12°), +1 (13°-20°).

Balestra leggera (distanza): Perfetta (1°-20°).

Quadrelli: 10 normali (1°-3°), 10 perfetti (4°-20°).

Pozioni: *sfocatura* (1°-2°), *invisibilità* (1°-3°), *grazia felina* (2°-4°), *cura ferite moderate* (3°-6°, 9°-20°), *cura ferite gravi* (5°-8°), *individuazione dei pensieri* (11°).

Pergamene: 2 *dardo incantato* (1°-2°), 2 *scudo* (1°-3°), 2 *sonno* (1°), 2 *spruzzo colorato* (2°-3°), *invisibilità* (4°), 2 *invisibilità* (5°), 2 *frecce acide di Melf* (5°), 2 *ragnatela* (5°), *blocca persone* (6°-7°), *charme sui mostri* (8°), *evoca mostri IV* [*incantatore di 8° livello*] (9°), *teletrasporto* (11°), *paura* (12°), *parola del potere, stordire* (14°), *dominare persone* (15°), *spruzzo prismatico* (15°), *pugno serrato di Bigby* (17°), *orrido avvizzimento* (17°), *labirinto* (18°-20°), *sciame di meteore* (18°-20°), *evoca mostri IX* (18°-20°).

Altro equipaggiamento magico: *Bacchetta del sonno* (2°), *bacchetta delle mani brucianti* (3°), *bracciali dell'armatura+1* (4°-8°), *bacchetta dei dardi incantati* (4°), *mantello della resistenza+1* (5°-18°), *bacchetta delle frecce acide di Melf* (6°-7°), *anello di protezione+1* (7°-11°), *bacchetta dei dardi incantati* [*incantatore di 9° livello*] (8°), *bracciali dell'armatura+2* (9°-12°), *biglie di forza* (10°, 18°-20°), *bacchetta dei fulmini* (10°), *amuleto dell'armatura naturale+1* (11°-16°), *unguento di Keoghtom* (11°), *bacchetta delle palle di fuoco* [*incantatore di 6° livello*] (11°), *mantello del Carisma+2* (12°-14°), *anello di protezione+2* (12°-20°), *bacchetta dei fulmini* [*incantatore di 7° livello*] (12°), *bracciali dell'armatura+3* (13°-16°), *bacchetta delle palle di fuoco* [*incantatore di 10° livello*] (13°), *guanti della Destrezza+2* (14°-20°), *bacchetta dei dardi incantati* [*incantatore di 9° livello, massimizzati*] (14°-15°, 18°), *mantello del Carisma+4* (15°-17°), *anello di resistenza al fuoco* [*minore*] (16°), *bacchetta della pelle di pietra* (16°-17°), *amuleto dell'armatura naturale+2* (17°-20°), *bracciali dell'armatura+4* (17°), *anello della stregoneria I* (17°-18°), *bracciali dell'armatura+5* (18°-20°), *mantello del Carisma+6* (18°-20°), *mantello della distorsione* (19°-20°), *anello della stregoneria II* (19°), *anello della stregoneria III* (20°).

Altro equipaggiamento: Pietra del tuono (1°), pugnale (1°-

Tabella 2-43: PNG Stregone

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Lancia corta (1d8)	Balestra (1d8)	T/R/V	Conc	Sap Mag	Incantesimi al giorno
1°	8	12	+2	9 m	-1 (-1 danno)	+3	+1/+2/+3	+5	+4	5/4
2°	11	12	+2	9 m	+0 (-1)	+4	+1/+2/+4	+6	+5	6/5
3°	15	12	+6	9 m	+0 (-1)	+4	+2/+3/+4	+7	+6	6/6
4°	18	13	+6	9 m	+1 (-1)	+6	+2/+3/+5	+8	+7	6/7/4
5°	22	13	+6	9 m	+2 (-1)	+6	+3/+4/+6	+9	+8	6/7/5
6°	25	13	+6	9 m	+3 (-1)	+7	+4/+5/+7	+10	+9	6/7/6/4
7°	29	14	+6	9 m	+3 (-1)	+7	+4/+5/+7	+11	+10	6/7/7/5
8°	34	14	+6	9 m	+4 (-1)	+8	+4/+5/+8	+12	+11	6/7/7/6/3
9°	38	15	+6	9 m	+4 (-1)	+8	+5/+6/+8	+13	+12	6/7/7/7/4
10°	41	15	+6	9 m	+5 (-1)	+9	+5/+6/+9	+14	+13	6/7/7/7/5/3
11°	45	16	+6	9 m	+5 (-1)	+9	+5/+6/+9	+15	+14	6/7/7/7/6/4
12°	48	17	+6	9 m	+6/1 (-1)	+10	+6/+7/+10	+16	+15	6/8/7/7/7/6/3
13°	52	18	+6	9 m	+6/1	+10	+6/+7/+10	+17	+16	6/8/7/7/7/7/4
14°	55	19	+7	9 m	+7/2	+12	+6/+8/+11	+18	+17	6/8/7/7/7/7/5/3
15°	59	19	+7	9 m	+7/2	+12	+7/+10/+11	+19	+18	6/8/8/7/7/7/7/4
16°	62	19	+7	9 m	+8/3	+13	+7/+10/+12	+20	+19	6/8/8/7/7/7/7/5/3
17°	66	21	+7	9 m	+8/3	+13	+7/+10/+12	+21	+20	6/16/8/7/7/7/7/6/4
18°	69	22	+7	9 m	+9/4	+14	+8/+11/+13	+22	+21	6/16/8/8/7/7/7/7/5/3
19°	73	22	+7	9 m	+9/4	+14	+7/+10/+12	+23	+22	6/8/16/8/7/7/7/7/6/4
20°	76	22	+7	9 m	+10/5	+15	+7/+10/+13	+24	+23	6/8/8/16/8/7/7/7/7/6

20°), 2 borse dell'impedimento (2°), bastone di fumo (3°), fuoco dell'alchimista (3°).

INCANTESIMI CONOSCIUTI PER LIVELLO

Livello	Incantesimi
1°	4/2
2°	5/2
3°	5/3
4°	6/3/1
5°	6/4/2
6°	7/4/2/1
7°	7/5/3/2
8°	8/5/3/2/1
9°	8/5/4/3/2
10°	9/5/4/3/2/1
11°	9/5/5/4/3/2
12°	9/5/5/4/3/2/1
13°	9/5/5/4/4/3/2
14°	9/5/5/4/4/3/2/1
15°	9/5/5/4/4/4/3/2
16°	9/5/5/4/4/4/3/2/1
17°	9/5/5/4/4/4/3/3/2
18°	9/5/5/4/4/4/3/3/2/1
19°	9/5/5/4/4/4/3/3/3/2
20°	9/5/5/4/4/4/3/3/3/3

Modifiche ai PNG in base alla razza o al tipo

Le modifiche seguenti devono essere applicate alle statistiche di base delle classi. Applicare tutte le modifiche, comprese quelle ai punteggi di caratteristica. Ad esempio, un halfling ottiene un modificatore razziale di +2 alla Destrezza (e quindi un bonus di Destrezza +1) e un +1 ai tiri salvezza sui Riflessi, il che implica che il personaggio definitivo ha un bonus ai tiri salvezza di +2. Se un talento viene duplicato, sceglierne uno nuovo.

Consultare il *Manuale del Giocatore* o la *Guida del* DUNGEON MASTER per ulteriori tratti sulle razze e sui tipi. (I tratti razziali che influenzano una prova di abilità vengono sempre calcolati nelle modifiche ai bonus totali delle abilità).

Spiegazioni/Definizioni

Le note seguenti spiegano o definiscono alcuni termini utilizzati nella lista delle modifiche.

-3 gradi/abilità: Sottrarre 3 da ogni abilità che il PNG possiede al 1° livello. (Il PNG ha ottenuto l'abilità grazie al sistema multiclasse e quindi non ottiene il moltiplicatore x4 dei gradi per livello dell'abilità in questione al 1° livello).

Grande: La CA e i bonus di attacco del personaggio vengono ridotti di 1 punto, ed egli subisce una penalità di -4 alle prove di Nascondersi. L'arma del personaggio è di dimensioni superiori, e i danni si incrementano di conseguenza. Vedi l'introduzione al *Manuale dei Mostri* per gli incrementi dei danni. La creatura ha una portata di 3 metri.

Lenta: La velocità di base della creatura è di 6 metri invece di 9.

Piccola: La CA e i bonus di attacco del personaggio sono aumentati di 1 punto, ed egli guadagna un bonus di +4 alle prove di Nascondersi. L'arma del personaggio è di taglia inferiore. Scegliere un'arma più piccola.

Competenza nelle armi: A prescindere dalla classe, il PNG è competente almeno nelle armi semplici e nelle armi elencate nel *Manuale dei Mostri* alla voce della sua razza.

Modifiche ai PNG

Aasimar (Stirpeplanare): +2 Sag, +2 Car, +2 Ascoltare, +2 Osservare.

Bugbear: +2 GS, +4 For, +2 Des, +2 Cos, -2 Car. +3d8 DV. +2 attacco base. +1 Temp, +3 Rifl, +1 Vol. +3 armatura naturale, -3 gradi/abilità, +2 Scalare, +2 Nascondersi, +1 Ascoltare, +2 Muoversi Silenziosamente, +1 Osservare. Sensi acuti. Competenza nelle armi.

Cinghiale mannaro (Licantropo): +1 GS. +2 Temp, +2 Vol. +2 armatura naturale. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare. Vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche della forma animale. Il PNG perde il suo equipaggiamento quando si trasforma in animale.

Coboldo: -4 For, +2 Des. Piccolo. +2 Artigianato (costruire trappole), +2 Professione (minatore), +2 Cercare.

Derro (Nano): +1 GS, -2 For, +4 Des, +2 Cos, -4 Car. Combattere alla Cieca. Lento.

Doppelganger: +3 GS. +2 For, +2 Des, +2 Cos, +2 Int, +4 Sag, +2 Car. +4d8 DV. +3 attacco base. +4 Temp, +4 Rifl, +4 Vol.+4 armatura naturale. -3 gradi/abilità, +11 Raggirare, +11 Camuffare, +7 Ascoltare, +4 Percepire Inganni, +4 Osservare. Sensi Acuti, Schivare. Competenza nelle armi.

Drow (Elfa): +1 GS. +2 Des, -2 Cos, +2 Int, +2 Car. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare.

Drow (Elfo): +1 GS. +2 Des, -2 Cos, +2 Int, -2 Car. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare.

Duergar (Nano): +1 GS. +2 Cos, -4 Car. +1 Ascoltare, +4 Muoversi Silenziosamente, +1 Osservare. Sensi Acuti. Lento.

Elfo alto [Standard]: +2 Des, -2 Cos. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare.

Elfo dei boschi: +2 For, +2 Des, -2 Cos, -2 Int, -2 Car. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare.

Elfo grigio: GRA -2 For, +2 Des, -2 Cos, +2 Int. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare.

Elfo selvaggio: +2 Des, -2 Int. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare.

Gnoll: +1 GS. +4 For, +2 Cos, -2 Int, -2 Car. +2d8 DV. +1 attacco base. +3 Temp. +1 armatura naturale. -3 gradi/abilità, +3 Ascoltare, +3 Osservare. Attacco Poderoso. Competenza nelle armi.

Gnomo delle foreste: -2 For, +2 Cos. Piccolo. +4 Nascondersi. Lento.

Gnomo delle rocce [Standard]: -2 For, + 2 Cos. Piccolo. Lento.

Goblin: -2 For, + 2 Des, -2 Car. Piccolo. +4 Muoversi Silenziosamente.

Halfling delle profondità: -2 For, +2 Des. +1 Temp, +1 Rifl, +1 Vol. +1 agli attacchi con armi da lancio (se ne possiede). Piccolo. +2 Ascoltare. Lento.

Halfling piedelesto [Standard]: -2 For, +2 Des. +1 Temp, +1 Rifl, +1 Vol. +1 agli attacchi con armi da lancio (se ne possiede). Piccolo. +2 Scalare, +2 Saltare, +2 Ascoltare. +2 Muoversi Silenziosamente. Lento.

Halfling spilungone: -2 For, +2 Des. +1 Temp, +1 Rifl, +1 Vol. +1 agli attacchi con armi da lancio (se ne possiede). Piccolo. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare. Lento.

Hobgoblin: +2 Des, +2 Cos, +4 Muoversi Silenziosamente.

Lucertoloide: +1 GS. +2 For, +2 Cos, -2 Int. +2d8 DV. +1 attacco base. +3 Rifl. +5 armatura naturale. -3 gradi/abilità, +6 Saltare, +8 Nuotare, +4 Equilibrio. Multiattacco. Competenza nelle armi.

Lupo mannaro (Licantropo): +1 GS. +2 Temp, +2 Vol. +2 armatura naturale. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare. Vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche della forma animale. Il PNG perde il suo equipaggiamento quando si trasforma in animale.

Mezzelfo: +1 Ascoltare, +1 Cercare, +1 Osservare.

Mezzo-celestiale: +1 GS. +4 For, +2 Des, +4 Cos, +2 Int, +4 Sag, +4 Car. +1 armatura naturale. 75% ali (doppia velocità).

Mezzo-drago: +2 GS.+8 For, +2 Cos, +2 Int, +2 Car. I Dadi Vita aumentano di un tipo fino a un massimo di d12 (per tutte le classi tranne che per il barbaro, per il quale occorre aggiungere +1 pf per livello +1 punto ferita addizionale). Se di taglia Grande, è dotato di ali e può volare alla sua normale velocità.

Mezzo-immondo: +2 GS. +1 armatura naturale. +4 For, +4 Des, +2 Cos, +4 Int, +2 Car. 50% ali, e volare a velocità normale.

Mezzorco: +2 For, -2 Int, -2 Car.

Mind flayer: +8 GS.+2 For, +4 Des, +2 Cos, +8 Int, +6 Sag, +6 Car. +8d8 DV. +6 attacco base. +2 Temp, +2 Rifl, +6 Vol. +3 armatura naturale. -3 gradi/abilità, +6 Raggirare, +11 Concentrazione, +11 Nascondersi, +11 Intimidire, +4 Conoscenza (2 qualsiasi), +11 Ascoltare, +11 Muoversi Silenziosamente, +11 Osservare. Sensi Acuti, Incantesimi in Combattimento, Schivare, Iniziativa Migliorata, Arma Preferita (Tentacolo), Competenza nelle armi.

Minotauro: +4 GS. +8 For, +4 Cos, -4 Int, -2 Car. +6d8 DV, +6 attacco base. +2 Temp, +5 Rifl, +5 Vol. Grande. +5 armatura naturale. -3 gradi/abilità, +6 Intimidire, +4 Saltare, +8 Ascoltare, +8 Cercare, +8 Osservare. Attacco Poderoso. Competenza nelle armi.

Nano delle colline [Standard]: +2 Cos, -2 Car. Lento.

Nano delle montagne: +2 Cos, -2 Car. Lento.

Nano delle profondità: +2 Cos, -4 Car. Lento.

Ogre magi: +8 GS. +10 For, +6 Cos, +4 Int, +4 Sag, +6 Car. +5d8 DV. +3 attacco base. +4 Temp, +1 Rifl, +1 Vol. Grande. +5 armatura naturale. -3 gradi/abilità, +3 Concentrazione, +3 Ascoltare, +2 Sapienza Magica, +3 Osservare. Iniziativa Migliorata, Competenza nelle armi.

Ogre: +2 GS. +10 For, -2 Des, +4 Cos, -4 Int, -4 Car.+4d8 DV. +3 attacco base. +4 Temp, +1 Rifl, +1 Vol. Grande. +5 armatura naturale. -3 gradi/abilità, +3 Scalare, +3 Ascoltare, +3 Osservare. Arma Focalizzata (randello grande). Competenza nelle armi.

Orco: +4 For, -2 Int, -2 Sag, -2 Car.

Orso mannaro (Licantropo): +2 GS. +2 Temp, +2 Vol. +2 armatura naturale. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare. Vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche della forma animale. Il PNG perde il suo equipaggiamento quando si trasforma in animale.

Svirfneblin (Gnomo): +1 GS. +2 Des, +2 Sag, -4 Car. +2 Temp, +2 Rifl, +2 Vol. Piccolo. Bonus di schivata +4 alla CA. +2 Nascondersi. Lento.

Tiefling (Stirpeplanare): +2 Des, +2 Int, -2 Car. +2 Raggirare, +2 Nascondersi.

Tigre mannara (Licantropo): +1 GS. +2 Temp, +2 Vol. +2 armatura naturale. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare. Vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche della forma animale. Il PNG perde il suo equipaggiamento quando si trasforma in animale.

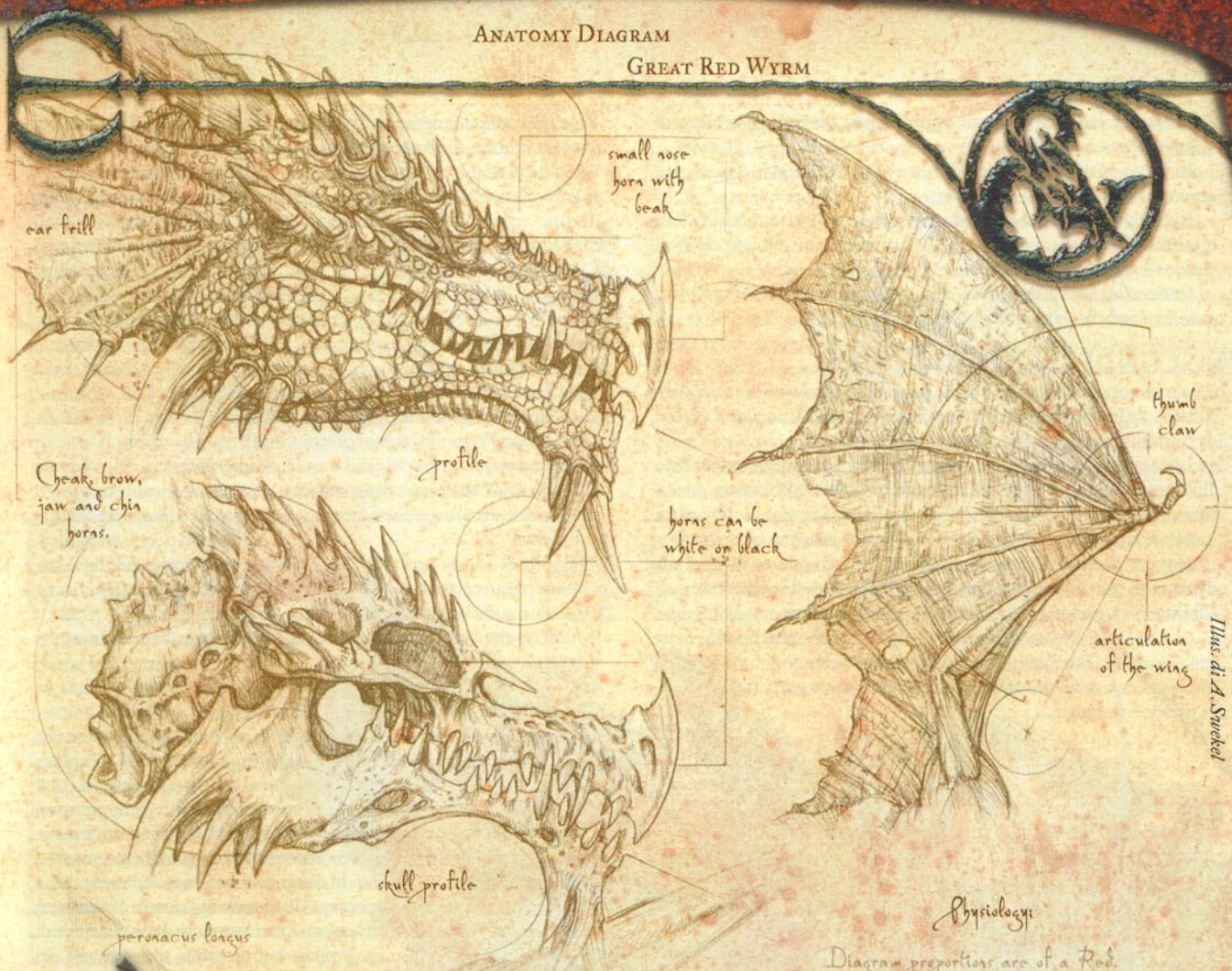
Topo mannaro (Licantropo): +1 GS. +2 Temp, +2 Vol. +2 armatura naturale. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare. Vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche della forma animale. Il PNG perde il suo equipaggiamento quando si trasforma in animale.

Troglodita: +1 GS. -2 Des, +4 Cos, -2 Int. +2d8 DV. +3 Temp. +1 attacco base.+6 armatura naturale. -3 gradi/abilità, +7 Nascondersi, +3 Ascoltare. Multiattacco. Arma Focalizzata (giavellotto). Competenza nelle armi.

Umano: 1 talento extra. +1 abilità (gradi=livello+3).

TABELLA 2-44: VALORE DELL'EQUIPAGGIAMENTO DEI PNG

Livello PNG	Valore dell'equipaggiamento
1°	900 mo
2°	2.000 mo
3°	2.500 mo
4°	3.300 mo
5°	4.300 mo
6°	5.600 mo
7°	7.200 mo
8°	9.400 mo
9°	12.000 mo
10°	16.000 mo
11°	21.000 mo
12°	27.000 mo
13°	35.000 mo
14°	45.000 mo
15°	59.000 mo
16°	77.000 mo
17°	100.000 mo
18°	130.000 mo
19°	170.000 mo
20°	220.000 mo



È compito del DM far sì che il gioco proceda senza intoppi. Questa responsabilità comprende la gestione del combattimento, ma significa anche sapere come possono cavarsela i personaggi se incappano in una tormenta di neve, cosa accade ad un personaggio trasformato in forma gassosa, e quanti danni subisce il monaco se viene spinto giù da una torre alta 21 metri.

DISTANZA DELL'INCONTRO

Mentre stanno cavalcando per le pianure, gli avventurieri avvistano uno scarabeo bombardiere gigante che si sta movendo in lontananza. Mentre attraversano un passo montano, all'improvviso appaiono delle belve distorcenti su di una sporgenza rocciosa sopra di loro, una decina di metri più avanti. Quando infine si accampano nel bosco per la notte, possono udire qualcuno che si muove nell'ombra appena al di fuori della luce del falò, anche se non riescono a vederlo. Determinare la distanza a cui comincia un incontro predispone lo scenario per il combattimento, o per qualsiasi altro tipo di incontro. Le regole che seguono sono di particolare interesse per gli incontri nelle terre selvagge. La distanza dell'incontro negli interni dipende invece dall'illuminazione a disposizione e se le due fazioni avversarie hanno tra loro una linea di visuale.

Una volta determinato che i PG avranno un incontro, calcolare la distanza a cui i PG vedono le creature (o viceversa). Sia i PG che i mostri hanno una probabilità di individuarsi gli uni gli altri ad una certa distanza, ma anche se si notano per primi, sicuramente si individueranno una volta avvicinatisi. Seguire questi suggerimenti:

1. Determinare le condizioni visive e il terreno. Scegliere tra le possibilità nella Tabella 3-1: "Distanza di individuazione".
2. Se è la visuale o l'illuminazione a definire la distanza a cui si verifica l'incontro (come spesso capita negli interni), iniziare l'incontro a questa distanza. In caso contrario, tirare per la distanza di individuazione sulla Tabella 3-1: "Distanza di individuazione".
3. Tutte le creature coinvolte effettuano prove di Osservare. Il successo indica che la creatura vede l'altro gruppo o creatura. Consultare la Tabella 3-2: "Difficoltà di Individuazione" per i modificatori a questa prova.
4. Se nessuno dei due gruppi individua l'altro, tutte le creature si individuano l'un l'altra alla metà della distanza tirata.

Le condizioni che possono influenzare la CD di una prova di Osservare (vedi Tabella 3-2) sono le seguenti:

Taglia: Aggiungere +4 alla CD base di 20 per ogni categoria di taglia più piccola della Media della creatura individuata, e -4 per ogni categoria di taglia più grande. Si possono fare delle eccezioni per creature con forme insolite, come per un serpente Grande mentre striscia sul terreno, quindi difficilmente individuabile quanto una creatura Piccola.

Contrasto: Quanto i colori di una creatura sono chiaramente distinguibili dall'ambiente circostante. È facile individuare un couatl dai colori splendenti in una giungla buia, mentre è difficile vedere un lupo invernale sulla neve.

Staticità: È più difficile individuare una creatura che non si sta muovendo.

Sei o più creature: I gruppi di creature sono più facili da individuare anche se sono di taglia inferiore a quella Media.

Luce lunare: Notte, ma con luce lunare (o simile luminosità).

Luce stellare: Notte, senza luna ma con un chiaro cielo stellato (o simile luminosità).

Oscurità totale: Notte nuvolosa, o comunque un ambiente privo di illuminazione.

Esempio: Quattro avventurieri stanno viaggiando attraverso una foresta rada quando il DM determina che incontreranno otto troll di pattuglia. Il DM lancia 3d6 x 3 e ottiene un risultato

di 36 metri, la distanza a cui ogni gruppo ha una possibilità di vedere l'altro.

La CD per individuare i troll è 20 - 4 (sono Grandi) -2 (sei o più creature) = 14.

La CD per i troll per individuare i PG è 20. Il loro modificatore all'abilità Osservare è +5, e quindi è probabile che almeno un troll riesca ad individuare il gruppo.

Se uno dei due gruppi non riesce ad individuare l'altro, lo farà automaticamente a 18 metri di distanza.

NASCONDERSI E INDIVIDUARE

Se alcune creature stanno cercando di non farsi vedere, sono più difficili da individuare, ma al contempo hanno minori probabilità di riuscire a notare qualcuno in avvicinamento.

Le creature che si stanno nascondendo possono muoversi solo alla metà della loro normale velocità via terra. Subiscono anche una penalità di -2 alle loro prove di Osservare per notare altre creature, in quanto si mantengono basse e usano una copertura.

Al posto di una CD base di 20 per essere individuate da altri alla distanza di individuazione standard, la CD è 25 + il modificatore all'abilità Nascondersi delle creature che si stanno nascondendo. Inoltre si applicano i modificatori di circostanza della Tabella 3-2: "Difficoltà di individuazione", ad eccezione del modificatore di taglia (che fa già parte del modificatore di abilità). Un personaggio i cui gradi di Nascondersi, modificatore di Destrezza e penalità di armatura alla prova diano un totale di -6 o inferiore, ha in realtà una CD più bassa che se non si stesse nascondendo. In questi casi, calcolare semplicemente la CD per Osservare come se il personaggio non si stesse nascondendo (seguendo la Tabella 3-2: "Difficoltà di individuazione"). Se una creatura ottiene un bonus speciale a Nascondersi grazie al camuffamento, ad una colorazione particolare o altro, usare questo bonus piuttosto che quello per il contrasto dalla Tabella 3-2: "Difficoltà di individuazione".



Inoltre, le altre creature non individuano automaticamente le creature nascoste a metà della distanza dell'incontro. Questa, invece, è la distanza a cui le altre creature possono effettuare una prova di Osservare per notare le creature nascoste. Queste sono normali prove di Osservare contrapposte alle prove di Nascondersi delle creature nascoste.

Tabella 3-1: Distanza di individuazione

Terreno	Distanza
Fumo o nebbia densa	2d4 x 1,5 m (media 7,5 m)
Giungla o foresta fitta	2d4 x 3 m (15 m)
Foresta rada	3d6 x 3 m (31,5 m)
Boscaglia, sterpi o cespugli	6d6 x 3 m (63 m)
Pianura erbosa, scarsa copertura	6d6 x 6 m (126 m)
Oscurità totale	Limite della vista
Interni (illuminati)	Linea della visuale

Tabella 3-2: Difficoltà di individuazione

Circostanze	CD
Base	20
Taglia	+/-4 per categoria di taglia
Contrasto	+/-5 o più
Staticità (non si muove)	+5
Sei o più creature	-2
Luce lunare*	+5
Luce stellare**	+10
Oscurità totale	Impossibile†

* Bonus di +5 alla prova di Osservare se l'osservatore è dotato di visione crepuscolare o se è dotato di scurovisione che si estenda a sufficienza.

** Bonus di +5 alla prova di Osservare se l'osservatore è dotato visione crepuscolare o di +10 se è dotato di scurovisione che si estenda a sufficienza.

† A meno che l'osservatore non sia dotato di scurovisione che si estenda a sufficienza.

INCONTRI MANCATI

Le regole per l'individuazione di creature presumono che entrambe le parti alla fine si noteranno, e stabiliscono semplicemente la distanza a cui lo faranno. Ma ci sono occasioni in cui il DM potrebbe tenere conto della possibilità che i due gruppi non si riescano assolutamente a vedere. Per esempio, gli avventurieri potrebbero aver avvistato un behir muoversi a grande distanza e decidano di nascondersi, nella speranza di non essere notati. Potrebbero tentare di oltrepassare furtivamente delle pattuglie di guardia nel tentativo di infiltrarsi nel campo nemico. Oppure si potrebbe addirittura immaginare che due gruppi possano oltrepassarsi senza rendersi conto della reciproca presenza.

Per gestire queste possibilità, lasciare una probabilità del 50% che i PG e le altre creature incontrate non si avvicinino ma si oltrepassino, come quando un gruppo si muove verso nord e un altro verso est. (Le creature che seguono le tracce dei PG, naturalmente, continueranno a seguirli).

Se si usa spesso questa regola, incrementare la probabilità di incontri casuali (in quanto non tutti gli incontri porteranno ad uno scontro).

COMBATTIMENTO

Un coraggioso gruppo di avventurieri sfonda la porta di legno e cade in un'imboscata tesa da sanguinari hobgoblin armati di lance e lame arrugginite. Tre prodi cavalieri caricano al galoppo attraverso la foresta sul dorso dei loro stupendi destrieri, lance in resta che affondano nella carne coperta di scaglie dell'idra, che li attende sul bordo del fiume. Un drago si solleva in aria e insegue il signore degli elfi e la sua scorta, con le fauci spalancate dietro di loro mentre questi fuggono in preda al panico.

Il combattimento è una delle maggiori componenti di ciò che rende D&D un gioco emozionante. Ci sono pochi modi migliori di mettere alla prova il proprio coraggio come contro gli avversari di una battaglia infuocata. Il compito più importante del DM nel gestire i combattimenti è quello di renderli scorrevoli, far sì che le cose proseguano senza intoppi, e decidere cosa accade durante ogni round di combattimento.

INIZIARE UN INCONTRO

Un incontro può iniziare con una di queste tre situazioni:

- Una parte diventa consapevole della presenza dell'altra e quindi può agire per prima.
- Entrambe le parti diventano consapevoli delle reciproche presenze nello stesso momento.
- Alcune, ma non tutte, le creature di una o entrambe le parti diventano consapevoli della presenza dell'altra.

Quando il DM decide che sia possibile che una parte sia consapevole della presenza dell'altra, usare prove di Ascoltare, Osservare, portate visive e così via per determinare quale dei tre casi sopra indicati sia applicabile. Anche se è una buona idea permettere ai personaggi di percepire un incontro in arrivo, spetta al DM decidere quando comincia il primo round e dove si trova in quel momento ogni personaggio.

Una parte consapevole per prima: In questo caso, si determina quanto tempo ha la parte consapevole prima che la parte inconsapevole possa reagire. A volte, la parte inconsapevole non ha tempo per fare nulla prima che la parte consapevole abbia la possibilità di interagire. Se è così, il personaggio o il gruppo consapevole ha la possibilità di compiere un'azione parziale prima di tirare l'iniziativa, mentre il personaggio o il gruppo inconsapevole non può far nulla perché colto alla sprovvista. In questo lasso di tempo, il personaggio o il gruppo inconsapevole non ottiene alcun bonus di Destrezza alla CA. Dopo questa azione parziale, entrambe le parti effettuano prove di iniziativa per determinare l'ordine in cui agiscono i partecipanti.

Altre volte, la parte consapevole ha alcuni round per prepararsi. (Per esempio, se i suoi membri avvistano da lontano l'altra parte spostarsi nella loro direzione). Il DM dovrebbe tenere il conto dei round che passano per determinare quante azioni possono portare a termine i personaggi consapevoli. Una volta che le due parti entrano in contatto, i personaggi consapevoli possono compiere un'azione parziale, mentre gli altri non possono fare nulla. Da non dimenticare che se i personaggi consapevoli attirano l'attenzione dell'altra parte prima che avvenga il contatto, allora entrambe le parti sono considerate consapevoli e nessuno ottiene azioni parziali all'inizio dell'incontro.

Esempio (Consapevolezza improvvisa): Uno stregone coboldo dotato di scurovisione vede un gruppo di avventurieri avanzare in un lungo corridoio. Egli è in grado di vedere gli avventurieri in quanto sono illuminati, ma loro non possono vederlo in quanto il coboldo si trova al di fuori del raggio della loro illuminazione. Lo stregone ottiene un'azione parziale e scaglia un *fulmine* contro il gruppo. Preso di sorpresa il gruppo non può far altro che effettuare i tiri salvezza. Una volta che il danno dell'incantesimo viene registrato, entrambe le parti possono tirare per l'iniziativa.

Esempio (Tempo per prepararsi): Il chierico Jozan sente il rumore di creature in movimento dietro la porta di un dungeon. Sente anche alcune voci e capisce che le creature stanno parlando in Orchesco. Immagina che esse non sappiano che lui si trova lì. Si prende così il tempo necessario a lanciare una *benedizione* e uno *scudo della fede* su di sé prima di aprire la porta e usare un'azione parziale per lanciare un *blocca persone* sui primi nemici che vedrà. Egli può lanciare l'incantesimo *blocca persone* prima che chiunque effettui una prova di iniziativa, a meno che gli orchi non l'abbiamo udito lanciare *benedizione* e *scudo della fede* nei 2 round precedenti, nel qual caso diventano consapevoli. In questa situazione Jozan non ottiene l'azione parziale che gli avrebbe permesso di lanciare *blocca persone*, e farà meglio a sperare di ottenere il risultato più alto alla prova di iniziativa.

Entrambe le parti consapevoli nello stesso momento: Se entrambe le parti sono consapevoli nello stesso momento e possono interagire, entrambe dovrebbero tirare per l'iniziativa e risolvere normalmente le azioni.

Se entrambe le parti diventano consapevoli della presenza l'una dell'altra ma non possono interagire immediatamente, tenere conto del tempo in round, dando ad entrambe la stessa quantità di tempo in round completi, fino a quando non possano cominciare ad interagire.

Esempio (Entrambe consapevoli e possono interagire immediatamente): Un gruppo di avventurieri irrompe in una stanza del dungeon piena di orchi e nessuna delle due parti era consapevole della presenza dell'altra. Sono tutti egualmente sorpresi e colti alla sprovvista. Si tira quindi l'iniziativa, a indicare che in queste situazioni i personaggi con i riflessi migliori reagiscono prima.

Esempio (Entrambe consapevoli, ma non possono interagire immediatamente): Un gruppo di avventurieri giunge al termine di un corridoio e sente risate di orchi provenire da dietro una porta più avanti. Nel frattempo, l'orco di guardia vede gli avventurieri attraverso uno spioncino sulla porta e avverte i suoi compagni. La porta è chiusa, e quindi non è possibile ancora alcuna azione diretta. Jozan lancia *benedizione*, Lidda beve una pozione, Tordek e Mialee si spostano di fronte alla porta. Nello stesso istante, gli orchi si preparano a combattere e uno di loro usa un *anello di invisibilità* per nascondersi. Il DM registra il passare di 1 round. Gli avventurieri si dispongono intorno alla porta ed elaborano velocemente un piano. Gli orchi ribaltano i tavoli e incoccano le frecce nei loro archi corti. Il DM segna un altro round. Il guerriero apre la porta, e il DM chiede a tutti di effettuare una prova di iniziativa. Inizia così il terzo round e questa volta diventa importante l'ordine delle azioni (come dettato dai risultati delle prove di iniziativa).

Alcune creature (ma non tutte) di una o entrambe le parti sono consapevoli: In questo caso, solo le creature consapevoli possono agire. Queste creature possono compiere azioni parziali prima che cominci l'azione principale.

Esempio: Lidda è avanti in perlustrazione. Lei e un gargoyle si individuano simultaneamente, ma il resto del gruppo di Lidda non vede il mostro (anche se sono sufficientemente vicini per udire il rumore di qualsiasi combattimento che possa avere inizio). Lidda e il gargoyle ottengono ognuno un'azione parziale, e poi danno inizio al normale combattimento. Lidda e il gargoyle tirano per l'iniziativa prima di compiere le loro azioni parziali, e tutti gli altri tireranno per l'iniziativa dopo che queste azioni parziali saranno state compiute.



Illus. di S. Wood

Variante: Il round di sorpresa

Che una parte sia o meno consapevole della presenza dell'altra, il DM può gestire il primo round di combattimento come un round di sorpresa. In questo round sono concesse solo azioni parziali. Soltanto quanti sono da una parte consapevole della presenza dell'altra possono compiere un'azione. Ciò indica che anche quando un combattente è preparato, spreca un po' di tempo a inquadrare la situazione, e quindi inizialmente sono permesse solo azioni parziali.

Questa variante diminuisce l'impatto dell'iniziativa, in quanto è nel primo round che l'iniziativa ha la maggiore importanza. Anche se

un combattente riesce ad anticipare il proprio avversario, al massimo potrà compiere un singolo attacco contro di lui prima che questi possa reagire. Utilizzando le regole standard, alcuni giocatori potrebbero preoccuparsi del fatto che un arciere di alto livello che ottenga il vantaggio dell'iniziativa possa tirare quattro o cinque frecce ai suoi avversari prima che questi possano agire. Questa variante prende in considerazione questo problema.

NUOVI COMBATTENTI SI UNISCONO ALLA MISCHIA

Gli avventurieri stanno combattendo per le proprie vite nel dungeon contro un gruppo di troll che vuole gettarli in una fossa nociva per nutrire il drago che controlla questo livello. All'improvviso, nel mezzo della battaglia, una squadra d'assalto nanica irrompe nella stanza dove sta infuriando la battaglia. Se, nel corso di uno scontro tra due parti, una terza si unisce alla mischia, questa dovrebbe entrare in azione tra un round e l'altro. Le seguenti regole si applicano a questa situazione, che il nuovo gruppo sia o meno alleato con una o più delle parti coinvolte nell'incontro.

I nuovi arrivati sono consapevoli: Se alcuni (o tutti) dei nuovi arrivati sono consapevoli della presenza di una o entrambe le parti coinvolte, compiono le loro azioni prima di chiunque altro. A tutti gli effetti sono i primi nella sequenza di iniziativa. Il risultato della loro prova di iniziativa viene considerato di 1 punto più alto del risultato più alto tra il resto dei partecipanti allo scontro. Se c'è bisogno di differenziare le azioni dei nuovi arrivati, questi agiscono nell'ordine dei loro punteggi di Destrezza, dal più alto al più basso. Il motivo di questa regola è duplice:

- Siccome sono consapevoli, ma non c'è modo per loro di ottenere un'azione parziale prima degli altri (in quanto l'incontro è già cominciato), essi agiscono per primi per simulare questo vantaggio. Questo capita che le altri parti siano o meno consapevoli della presenza dei nuovi arrivati.
- Metterli all'inizio del round indica che coloro che avevano il più alto punteggio di iniziativa prima del loro arrivo, saranno i primi personaggi ad avere un'opportunità di reagire alla loro presenza. Ciò dà un consistente vantaggio ai personaggi con alti punteggi di iniziativa.

I nuovi arrivati non sono consapevoli: Se alcuni (o tutti) dei nuovi arrivati non sono consapevoli della presenza di altre parti quando si imbattono nell'incontro (ad esempio, i PG finiscono all'improvviso in uno scontro tra due mostri in un dungeon), possono comunque agire all'inizio del round, ma devono tirare l'iniziativa normalmente. Se uno degli altri personaggi coinvolti nell'incontro ha un punteggio di iniziativa più alto di uno o più dei nuovi arrivati, quel personaggio può reagire contro di essi prima che abbiano una possibilità di agire (i nuovi arrivati sono colti alla sprovvista).

Se più di una nuova parte entra nello stesso momento in un incontro già in atto, il DM deve prima decidere se siano o meno consapevoli dell'incontro. Quanti sono inconsapevoli, "capitati lì per caso", tirano l'iniziativa. Quanti invece sono consapevoli agiscono per primi nel round, nell'ordine dei loro punteggi di Destrezza, anche se non sono nello stesso gruppo.

Esempio: Un gruppo di potenti avventurieri affronta un naga nella stanza di un dungeon. Il naga è sfortunato con l'iniziativa, e tutti gli avventurieri agiscono prima di lui. Tra il terzo e il quarto round di questa battaglia, tre orchi di pattuglia capitano lì per caso. Nello stesso momento, arrivano altri due naga richiamati dal rumore della battaglia. All'inizio del quarto round, i due nuovi naga agiscono in ordine di Destrezza. Poi gli orchi tirano per l'iniziativa, e i risultati dei loro tiri vengono piazzati nel normale ordine dell'iniziativa. In questo caso, i loro sfortunati tiri li piazzano per ultimi, anche dopo il naga originale.

Poi agiscono gli avventurieri, in grado di reagire o agli orchi colti alla sprovvista o ai nuovi naga giunti di rinforzo. Poi agisce il naga originale, seguito dagli orchi (che probabilmente fuggono da questa battaglia, che è chiaramente al di fuori della loro portata). La stessa sequenza d'azione viene utilizzata nei seguenti round della battaglia.

TENERE LE COSE IN MOVIMENTO

L'iniziativa indica chi agisce quando. È lo strumento impiegato dal gioco per mantenere le cose in movimento, ma alla fine spetta al DM rendere il tutto scorrevole. Egli deve incoraggiare i giocatori ad essere pronti con le loro azioni quando arriva il loro turno. I giocatori si divertono molto meno se devono trascorrere tanto tempo ad aspettare che qualcun altro decida cosa fare.

Alcuni giocatori creativi impareranno alcuni trucchi per aiutare il DM a rendere le cose più scorrevoli. Quando attaccano, tirano insieme il dado per colpire e quello per i danni, in modo da sapere subito i danni che infliggono in caso di successo. Se sanno che la loro prossima azione richiede un tiro di dado, lo tirano prima del necessario, così quando il DM chiede cosa fanno, glielo dicono subito ("Attacco con la mia ascia da battaglia, e colpisco CA 14. Se è sufficiente, infliggo 9 danni"). Alcuni DM preferiscono osservare ogni tiro effettuato dai giocatori, quindi sta a loro decidere se permettere o meno il tiro anticipato.

Una cosa utile che un DM può fare è quella di segnarsi la sequenza dell'iniziativa, una volta che è stata determinata per un incontro. Se viene posta dove tutti i giocatori la possano vedere, ognuno si ricorderà quando è il turno del suo personaggio, e si spera sia pronto a dichiarare la sua azione quando tocca a lui agire. È consigliabile non segnare la posizione dei PNG nella sequenza dell'iniziativa, almeno non fino a quando non abbiano agito almeno una volta: i giocatori non dovrebbero sapere chi agirà prima dei loro nemici e chi dopo. Sarebbe troppo semplice pianificare le azioni in base a quelle dei propri avversari.

Simultaneità

A volte potrebbe risultare utile imporre una simultaneità. Per esempio, si suppone che Tordek stia andando veloce a 4,5 metri avanti i suoi amici lungo un corridoio, svolti un angolo, vada veloce per altri 3 metri lungo una deviazione, e attivi una trappola alla fine del round. È diritto del DM determinare che Tordek non faccia scattare la trappola fino alla fine del round. Dopo tutto ci vuole un po' di tempo per arrivare alla fine del corridoio. Gli si presentano quindi tre opzioni:

- Utilizzare la normale iniziativa e lasciare che gli altri personaggi sappiano della trappola all'inizio delle loro azioni.
- Prima di determinare gli effetti della trappola su Tordek, farsi dare dagli altri giocatori qualche informazione sulle azioni dei loro personaggi, affinché non possano utilizzare le informazioni sulla trappola per decidere le azioni dei loro personaggi.
- Non dire a Tordek della trappola fino alla fine del round, quando hanno già agito tutti.

Variante: Tirare ogni round

Alcuni giocatori trovano il combattimento più divertente quando possono tirare per l'iniziativa ogni round piuttosto che tirarla solo una volta all'inizio dell'incontro. Piuttosto che determinare una sequenza di azioni per ogni round all'inizio di un incontro, i giocatori e il DM ritirano per tutti i combattenti, determinando una nuova sequenza all'inizio di ogni nuovo round. Lo scopo è quello di dare al combattimento una parvenza di imprevedibilità.

In pratica, questa variante non cambia granché le cose. Si noterà che rallenta il gioco, in quanto richiede di calcolare una nuova sequenza di attività ogni round: più tiri di dado, più calcoli, e più tempo perso a riorganizzarsi. Non modifica la durata degli incantesimi o il funzionamento delle varie azioni di combattimento. Gli effetti che durano fino alla successiva azione del personaggio funzionano ancora in quel modo. La differenza è che chi agisce alla fine di un round e subisce una penalità fino alla sua prossima azione (come un attacco di carica), potrebbe aver fortuna nel round successivo e agire per primo cosicché la penalità non abbia effetto. Ciò significa che a volte potrebbe essere un bene fare un tiro basso per l'iniziativa.

Considerare anche questo caso: un mago vuole lanciare un incantesimo senza essere ostacolato da un monaco che si sta lanciando verso di lui. Egli sa che se il monaco lo raggiunge, gli sarà difficile lanciare incantesimi senza subire degli attacchi di opportunità da parte sua. Egli ragiona in modo che le sue azioni dipendano dal fatto che vinca o meno l'iniziativa in questo round (bisogna tenere a mente questo tipo di cambio di mentalità nell'uso di questa variante). Nel frattempo, il monaco vuole raggiungere il mago e utilizzare il suo attacco stordente per impedirgli di lanciare incantesimi. Entrambi tirano per l'iniziativa, il mago vince e lancia un incantesimo contro il monaco (ma il monaco effettua un tiro salvezza e non ne subisce l'effetto). Il monaco si lancia in avanti e stordisce il mago, una condizione che dura fino alla successiva azione del monaco. Nel

round successivo, il monaco vince l'iniziativa e attacca, mancando il bersaglio. Ora il mago lancia un altro incantesimo; tuttavia, siccome ha perso l'iniziativa in questo round, e ha agito dopo l'azione del monaco, il fatto che fosse stato stordito lo ha ostacolato proprio poco.

Se si tira l'iniziativa ogni round, intraprendere un'azione preparata più avanti nel round, o ritardare un'azione fino ad un momento successivo nello stesso round, dà una penalità cumulativa di -2 sui successivi tiri per l'iniziativa (la prima volta che lo si fa impone una penalità di -2. Se si intraprende un'altra azione preparata più avanti nello stesso round o si ritarda un'altra azione fino ad un momento successivo nello stesso round durante l'attuale combattimento, la penalità diventa di -4 e così via). Intraprendere un'azione preparata o ritardare un'azione fino al round successivo non comporta penalità, ma non si possono compiere altre azioni in quel round. L'azione di riorganizzare elimina tutte le penalità accumulate per il preparasi e il ritardare.

Anche se normalmente si utilizza una sola serie di tiri per l'iniziativa per l'intero combattimento, alcuni eventi potrebbero rendere utile ritirarla. Per esempio, i PG stanno combattendo un mago drow che usa *invisibilità migliorata*. È un incontro emozionante, che minaccia la sopravvivenza del gruppo. Il drow, al suo turno, si ritrova entro 9 metri da Jozan, che lancia *epurare invisibilità*. All'improvviso il drow diventa visibile. Con le normali regole dell'iniziativa, chiunque sia il prossimo ad agire, potrebbe attaccare il drow ora visibile. Al di fuori delle meccaniche di gioco, non c'è alcuna motivazione valida per permettere a quel personaggio di agire per primo. Inoltre, tutti gli altri avranno un turno a disposizione prima che il drow possa reagire. Invece di seguire la sequenza precedente, il DM può far ritirare a tutti (drow compreso) l'iniziativa, per vedere quanto in fretta ogni personaggio reagisce alla nuova situazione (il drow diventato visibile).

AZIONI DI COMBATTIMENTO

Un troll sul dorso di un verme purpureo armato di una lancia lunga può colpire gli avversari fino a due quadretti di distanza. Circondato da nemici, può spingere il suo destriero ad attaccare lo stesso avversario contro cui si lancia, sperando di metterlo del tutto fuori combattimento, oppure può attaccare un avversario e spingere il verme a morderne (e tentare di ingoiare) un altro mentre ne colpisce un altro ancora con la sua coda velenosa. Il combattimento può essere un esercizio tattico in sé e per sé, fatto di buone e cattive scelte.

Si deve interpretare ogni PNG in maniera appropriata. Un guerriero con anni di esperienza e una discreta Intelligenza non permetterà ai suoi avversari di compiere degli attacchi di opportunità a meno che non sia costretto, mentre uno stupido goblin potrebbe farlo. Un ragno fase con un'Intelligenza di 7 potrebbe pensare che andare in fase alle spalle dell'agile mago contro cui sta combattendo sarebbe la decisione migliore (in quanto il mago l'ha ferito con un *dardo incantato* il round precedente), ma un ankheg (Intelligenza 1) potrebbe non capire quale sia il personaggio più pericoloso.

Arbitrare le azioni non contemplate

Sebbene le azioni di combattimento definite nel *Manuale del Giocatore* siano numerose e particolarmente esaurienti, potrebbero non essere in grado di contemplare ogni azione possibile che un personaggio potrebbe voler compiere. Il DM ha quindi il compito di creare delle regole per l'occasione per gestire azioni del genere. In generale, è consigliabile utilizzare le regole per le azioni di combattimento come linee guida, e applicare prove di caratteristica, prove di abilità e (raramente) tiri salvezza quando sono appropriati. (Per ulteriori applicazioni sull'arbitraggio ad hoc, vedi il Capitolo 1: "L'arte del Dungeon Master").

Qui di seguito si trovano alcuni esempi di decisioni estemporanee sulle regole:

- Compaiono dei rinforzi per aiutare i bugbear contro cui gli avventurieri stanno combattendo. Tordek sente questi nuovi arrivati mentre tentano di aprire la porta per entrare e si mette a correre verso la porta per cercare di tenerla chiusa mentre i suoi amici finiscono gli avversari che già si trovano nella stanza. Se si trattasse di una normale porta, il DM potrebbe richiedere una prova di Forza contrapposta tra Tordek e i bugbear che stanno aprendo la porta, ma siccome la porta è già bloccata, decide che i bugbear devono prima riuscire a sfondarla e poi (se riescono) effettuare una prova contrapposta contro Tordek.
- Un monaco vuole spiccare un balzo, afferrare un candeliere e lanciarsi contro un nemico. Il DM decide che una prova riuscita di Destrezza (CD 13) permette al monaco di afferrare il candeliere e prendere lo slancio. Il giocatore chiede se il suo personaggio può usare l'abilità Acrobazia, e il DM glielo concede. Valutando lo slancio in qualche modo simile ad una carica, il DM fornisce al monaco un bonus di attacco +2 per il suo spettacolare attacco acrobatico.
- Uno stregone prepara un incantesimo di attacco in modo che possa lanciarlo non appena vede i piccoli occhi del beholder emettere dei raggi (pensando che questo sia il modo migliore per determinare se il raggio antimagia del beholder sia attivo). Ciò significa, però, che i raggi in realtà saranno sparati prima dell'incantesimo (l'incantesimo non può agire prima dei raggi in questo caso). Lo stregone, comunque, ha bisogno di sapere se riesce a completare il suo incantesimo prima di essere colpito dai raggi pericolosi. Il DM decide che se lo stregone riesce a battere il beholder in una prova contrapposta, riuscirà a lanciare l'incantesimo. Lo stregone effettua una prova di Saggezza, mentre il beholder effettua una prova di Destrezza.

Azioni di combattimento al di fuori del combattimento

Come regola generale, le azioni di combattimento dovrebbero essere compiute solo in combattimento. Ciò significa solamente quando si tiene il conto dei round e i personaggi stanno agendo in ordine di iniziativa. È facile trovare delle ovvie eccezioni a questa regola. Per esempio, un chierico non ha bisogno di tirare per l'iniziativa per lanciare un *cura ferite leggere* su di un amico al termine di una battaglia. Gli incantesimi e le abilità vengono spesso impiegate al di fuori del combattimento senza problemi. Attacchi, azioni preparate, cariche e altre azioni sono fatte invece per simulare il combattimento, e sono usate al meglio nella sequenza di round.

Considerare la seguente situazione: al di fuori del combattimento, Lidda decide di tirare una leva misteriosa che ha trovato nella stanza di un dungeon. Mialee, che si trova vicino a lei, pensa che quello che vuol fare Lidda sia pericoloso. Mialee cerca di fermare Lidda. Il modo migliore per gestire questa situazione è attraverso l'utilizzo delle regole di combattimento. Lidda e Mialee tirano per l'iniziativa. Se Lidda vince, riesce a tirare la leva. Se vince Mialee, riesce ad afferrare Lidda compiendo un attacco di contatto in mischia (come se iniziasse una lotta). Se Mialee colpisce, Lidda deve determinare se le resiste oppure no (siccome Mialee è una cara amica, afferrare il braccio di Lidda potrebbe essere sufficiente per farla fermare). Se Lidda continua a cercare di tirare la leva, utilizzare le regole per la lotta al fine di determinare se Mialee riesca o meno a trattenere Lidda.

Arbitrare l'azione di preparare

L'azione preparare ha un'interpretazione particolarmente libera e richiede che i giocatori siano il più precisi possibile nel dichiarare quello che stanno per compiere i loro personaggi. Se un personaggio prepara un incantesimo in modo da lanciarlo contro un avversario che si dirige verso di lui, deve specificare l'esatto incantesimo, e il DM è anche autorizzato a far dichiarare al giocatore un avversario specifico, uno della cui presenza il personaggio sia già consapevole o uno che potrebbe provenire da una determinata direzione.

Se un personaggio specifica un'azione preparata, e poi decide di non compiere l'azione quando se ne presentano le condizioni, le normali regole prevedono che il personaggio possa mantenere la sua azione preparata. Dato che il combattimento è spesso una situazione confusa e rapida, il DM ha pieno diritto di rendere la vita un po' più difficile a chi prepara un'azione e non la porta a compimento quando se ne presenta l'occasione. Vi sono due opzioni:

- Permettere al personaggio di rinunciare all'azione perdendo l'azione preparata.
- Permettere al personaggio di effettuare una prova di Saggezza (CD 15) per evitare di compiere l'azione preparata. Quindi, se un personaggio sta coprendo una porta con la balestra, può effettuare una prova di Saggezza per non tirare quando il suo amico attraversa la porta verso di lui. Una prova riuscita indica che non tira contro il suo amico, e che è ancora pronto per tirare al ghoul che lo sta inseguendo. Un fallimento indica che completa la sua azione preparata e tira alla prima creatura che attraversa la porta, vale a dire il suo amico.

I giocatori intelligenti impareranno presto quanto l'essere precisi sia meglio del dare indicazioni generiche. Se un personaggio sta

coprendo una porta con una balestra, potrebbe dire, "Sparo al primo nemico che attraversa la porta". Anche se i giocatori possono beneficiare dall'essere precisi, il DM può sempre decidere che una certa condizione è troppo precisa. "Copro la porta con la mia balestra in modo da sparare al primo ghoul non ferito che la attraversa" potrebbe essere una condizione troppo precisa, in quanto non è esattamente facile distinguere un ghoul ferito da uno sano, in particolare quando la valutazione deve essere fatta in pochi istanti. Alla fin fine, spetta al DM decidere.

Il DM non deve permettere ai giocatori di utilizzare un'azione preparata al di fuori del combattimento. Sebbene tutti gli esempi precedenti siano accettabili nel bel mezzo di un incontro, un giocatore non può impiegare l'azione di preparare per coprire una porta al di fuori del combattimento. È giusto che un personaggio dichiari di coprire una porta, ma questo significa solo che se qualcosa la attraversa lui non sarà preso di sorpresa. Se il personaggio che attraversa la porta era ignaro della sua presenza, può compiere un'azione parziale grazie alla sorpresa dell'altro personaggio, e così può tirare con la sua arma. Altrimenti, deve tirare normalmente per l'iniziativa.

TIRI PER COLPIRE

Tirare 1d20 per determinare se un attacco colpisce o meno è il pane quotidiano degli incontri di combattimento. È sicuramente il tipo di tiro di dado più comune in qualsiasi campagna. Per questo motivo, questi tiri rischiano di diventare noiosi. Quando un tiro tanto importante ed emozionante come quello per determinare il successo o il fallimento in un combattimento diventa noioso, si deve fare qualcosa per risolvere il problema.

I tiri per colpire possono diventare noiosi se un giocatore sa che colpire è una conclusione scontata o che il suo personaggio non ha alcuna possibilità di colpire. Un modo in cui le regole gestiscono questo potenziale problema è con i bonus di attacco decrescenti per gli attacchi multipli. Anche se l'attacco primario di un personaggio colpisce sempre ogni cosa contro cui sta combattendo, ciò non è vero per il suo secondo o terzo attacco.

Una cosa che può impedire ai tiri per colpire di diventare una noiosa ripetizione è una bella descrizione visiva. Un colpo non è solo un "colpo", è un taglio lungo il collo del drago, che fa uscire fuori un spruzzo di orrido icore draconico. Vedi sotto per altri consigli sulle descrizioni.

Variante: Colpire e mancare automaticamente

Il *Manuale del Giocatore* specifica che un tiro per colpire di 1 naturale (1 sul d20) è sempre un colpo mancato. Un 20 naturale (20 sul d20) è sempre un colpo a segno.

Questa regola indica che anche il più infimo coboldo può colpire il più magicamente protetto, difeso e agile personaggio con un tiro di 20. Indica anche che nonostante l'addestramento, l'esperienza e gli aiuti magici, un guerriero ha ogni volta il 5% di probabilità di mancare il bersaglio.

Un modo differente per gestire tutto ciò è considerare l'1 naturale come un tiro effettivo di -10. Una persona con un bonus di attacco di +6, otterrebbe un risultato finale di -4, con cui non può colpire nulla. Una persona con un bonus di attacco di +23, con un 1, colpirebbe CA 13 o inferiore. All'altro estremo, un 20 naturale sarebbe trattato come un tiro di 30. Anche qualcuno con una penalità di attacco di -2 potrebbe colpire CA 28 con questo tiro.

Variante: Tiro difensivo

Una maggiore casualità può a volte eliminare la scontata conclusione di un personaggio di alto livello che colpisce sempre o di un personaggio di basso livello che non ha alcuna possibilità. Un buon metodo per introdurre questa casualità è di permettere (o obbligare) i personaggi a effettuare dei tiri difensivi. Ogni volta che un personaggio viene attaccato, piuttosto che utilizzare la sua immutabile e statica CA, egli tira 1d20 e somma tutti i suoi modificatori alla CA. Ogni attacco diventa un tiro contrapposto, in cui l'attaccante e il difensore confrontano i loro modificatori l'uno contro l'altro (un modo per considerare questa azione senza il tiro difensivo, sarebbe supporre che i personaggi stiano "prendendo 10" sul loro tiro ogni round, e quindi stiano usando una base di 10 per la Classe Armatura).

Il tiro difensivo può essere rappresentato in questo modo:

1d20 + (CA - 10)

Per esempio, un paladino attacca un guerriero malvagio. Il paladino tira un 13 e somma il suo bonus di attacco di +10 per un totale di 23. Il guerriero effettua il suo tiro difensivo e ottiene un 9. Somma i suoi bonus difensivi (tutto ciò che modifica la CA, inclusa l'armatura), che danno un +11. Il totale del guerriero è di 20, che è inferiore a 23, e quindi il paladino colpisce.

Questa variante risulta molto utile agli alti livelli, dove i guerrieri di alto livello colpiscono sempre con i loro attacchi primari, e gli altri personaggi lo fanno raramente. D'altra parte può rallentare il gioco, quasi raddoppiando il numero di tiri in ogni combattimento. Un compromesso potrebbe essere quello di far effettuare ad ogni difensore un tiro difensivo una volta per round, e utilizzare lo stesso totale contro tutti gli attacchi portati contro di lui in quel round.

Colpi critici

Quando qualcuno ottiene un 20 in un tiro per colpire, il DM deve ricordarsi che si tratta di una minaccia e non di un colpo critico. Chiamarlo un critico può alimentare delle aspettative che potrebbero essere negate dal reale tiro per il critico. Quando si ottiene un colpo critico vuol dire che è stata colpita una parte vitale della creatura. Questo diviene un ottimo momento per dispensare ai giocatori delle belle descrizioni per mantenere viva l'attenzione: "La mazza colpisce violentemente l'orco sulla nuca. Egli emette un grugnito e le sue ginocchia tremano per l'impatto".

Certe creature sono immuni ai colpi critici in quanto non hanno organi vitali, punti deboli o differenze tra una parte e l'altra del corpo. Un golem di pietra è una solida massa di roccia di aspetto umano. Un fantasma è composto di vapore privo di sostanza. Una melma grigia non ha fronte, retro o centro.

Variante: Morte istantanea

Quando si ottiene un 20 naturale sul tiro per colpire, si effettua un tiro per il critico per vedere se si è inferto un colpo critico. Se anche questo tiro per il critico ottiene un 20, allora si considera una minaccia per una morte istantanea. Ora viene effettuato un terzo tiro, detto per la morte istantanea. Se questo tiro va a segno (come un normale tiro per il critico dopo una minaccia), il bersaglio viene ucciso sul colpo. Le creature immuni ai colpi critici sono immuni anche alla morte istantanea.

La morte istantanea si applica solo ai 20 naturali, quale che sia la portata della minaccia di un combattente o di un'arma (altrimenti armi, talenti e poteri magici che incrementano la portata della minaccia sarebbero molto più potenti di quanto si vorrebbe).

La variante della morte istantanea rende il gioco più letale e il combattimento più imprevedibile. In qualsiasi scontro, l'incremento della casualità aumenta le possibilità di successo per quanti sono svantaggiati. Siccome i PG vincono la maggior parte dei combattimenti, una regola che rende il combattimento più caotico danneggia i PG più di quanto danneggi i loro nemici.

Variante: Colpi critici attenuati

Invece di rendere i colpi critici più letali, è possibile renderli meno potenti. Lo si fa riducendo la capacità critica dell'arma di un'unità. Le armi con una portata della minaccia di 20 e danno x2 non infliggono alcun colpo critico. Quelle che hanno una portata della minaccia estesa la vedono diminuire, e quelle con danni multipli extra diminuiscono allo stesso modo.

Portata della minaccia standard	Portata della minaccia attenuata
19-20	20
18-20	19-20

Danni multipli standard	Danni multipli attenuati
x3	x2
x4	x3

Con i colpi critici attenuati, la maggior parte delle armi non infligge alcun danno critico, e quelle che lo fanno ancora, lo infliggono molto meno spesso e in quantità minore. Questa variante diminuisce il valore dei talenti e dei poteri magici che aumentano la porta-

ta della minaccia, diminuisce il valore dell'immunità ai colpi critici di un mostro, e la casualità nei combattimenti.

Variante: Colpi critici mancati (maldestri)

Se il DM vuole considerare la possibilità che in un combattimento un personaggio possa maneggiare in modo maldestro la propria arma, allora quando un giocatore ottiene un 1 naturale al suo tiro per colpire, il DM deve fargli effettuare una prova di Destrezza (CD 10). Se fallisce, il suo personaggio ha ottenuto un colpo maldestro. È necessario decidere cosa comporti un colpo maldestro, ma generalmente il personaggio deve perdere un turno d'azione per recuperare l'equilibrio, raccogliere un'arma caduta, schiarirsi le idee, controllarsi o quel che sia.

I colpi maldestri non sono appropriati per tutti gli stili di gioco. Possono aggiungere eccitazione e interesse ad uno scontro, ma possono anche far diminuire il divertimento. Sicuramente aumentano la casualità nei combattimenti. Il DM dovrebbe aggiungere questa variante solo dopo averla valutata attentamente.

Variante: Sparare nel mucchio

Solitamente se si tira con un'arma a distanza contro un avversario impegnato in battaglia con qualcun altro che non si vuole colpire, si subisce una penalità di -4 (vedi *Manuale del Giocatore*, pagina 123). A volte però, un giocatore potrebbe voler sapere dove sia finita esattamente la freccia dopo aver mancato il bersaglio. Per coloro che vogliono simulare la realtà in maniera molto dettagliata, le seguenti indicazioni rispondono a questa domanda. Bisogna, però, rendersi conto che questo è un esempio di come le regole di D&D, allo scopo di simulare la realtà, possano diventare alquanto complesse: un sacco di lavoro per un ben misero risultato.

L'attaccante effettua il tiro per colpire come di norma. Se manca, controlla che l'arma da lancio o il proiettile abbiano quanto meno la direzione giusta. Se il tiro per colpire è stato sufficiente per un attacco di contatto a distanza, allora l'arma da lancio o il proiettile è andato diritto ma non ha colpito il bersaglio. Se il tiro non è sufficiente per mettere a segno un colpo di contatto a distanza, allora l'arma da lancio o il proiettile è andato completamente fuori bersaglio.

Ora bisogna determinare il percorso dell'arma da lancio o del proiettile errante. Per il fuoco diretto, un'arma da lancio o un proiettile è probabile che abbia virato verso destra o sinistra. Per il fuoco indiretto, è probabile che il proiettile sia caduto prima o dopo il bersaglio. La gittata a cui un'arma da tiro o un'arma da lancio possa essere utilizzata con il fuoco diretto è indicata nella Tabella 3-3, di seguito. Se l'arma viene utilizzata contro un bersaglio più distante della distanza indicata allora si tratta di fuoco indiretto.

Tabella 3-3: Portata del fuoco diretto

Arma	Portata del fuoco diretto
Arco corto	Fino a 18 m
Arco lungo	Fino a 30 m
Arco corto composito	Fino a 24 m
Arco lungo composito	Fino a 36 m
Balestra a mano	Fino a 36 m
Balestra leggera	Fino a 60 m
Balestra pesante	Fino a 75 m
Fionda	Fino a 15 m
Qualsiasi arma da lancio	Fino a 6 m

Tabella 3-4: Percorso del fuoco diretto

1d20	Percorso del fuoco
1-8	Sinistra
9-16	Destra
17-19	Lungo
20	Corto

Tabella 3-5: Deviazione del fuoco diretto

1d20	Deviazione
1-12	Un decimo della distanza tra l'attaccante e il bersaglio (approssimare al quadretto più vicino)
13-17	Un quinto della distanza tra l'attaccante e il bersaglio (approssimare al quadretto più vicino)
18-19	Un terzo della distanza tra l'attaccante e il bersaglio (approssimare al quadretto più vicino)
20	Metà della distanza tra l'attaccante e il bersaglio (approssimare al quadretto più vicino)

Una volta che la direzione e l'entità della deviazione sono state determinate, tracciare una linea che parta dall'attaccante. Se si trovano dei personaggi lungo la linea di tiro, determinare se l'arma da lancio o il proiettile abbia qualche possibilità di colpire ogni personaggio a cominciare da quello più vicino all'attaccante. Un tiro per colpire di contatto a distanza viene effettuato per l'arma da lancio o il proiettile senza modifiche per l'abilità dell'attaccante, ma utilizzando i modificatori magici e quelli per la copertura. Se il tiro colpisce, allora si applica lo stesso risultato d'attacco contro la CA completa del bersaglio (non come un attacco di contatto). Se anche questo riesce, tirare per i danni. Altrimenti l'arma da lancio o il proiettile si fermano.

Se l'attacco di contatto non riesce, l'arma da lancio o il proiettile continua a viaggiare lungo la linea tracciata, utilizzando la stessa procedura su ogni bersaglio che incontra sulla sua traiettoria. Non viene applicato alcun modificatore per la gittata, ma le armi da lancio o i proiettili a fuoco diretto non possono spostarsi più della distanza effettiva sopra indicata, punto in cui cadono a terra.

DIETRO LE QUINTE: COLPI CRITICI

I colpi critici sono presenti nel gioco per proporre momenti di grande emozione. I colpi critici sono però letali. I PG, lungo il corso di una singola sessione di gioco, per non parlare di una campagna, sono soggetti a molti più tiri per colpire di qualsiasi altro PNG. Tutto ciò è logico in quanto i PG sono presenti ad ogni battaglia, mentre i PNG solo ad una (di solito quella in cui vengono sconfitti dai PG). Di conseguenza verranno inferti più colpi critici su un qualsiasi PG di quanti ne verranno inferti su un qualsiasi PNG (e ad ogni modo il PNG non sarebbe comunque sopravvissuto allo scontro). Un PG è molto probabile che sopravviva ad uno scontro, tuttavia un colpo critico contro il personaggio potrebbe cambiare tutto. Il DM dovrebbe tenere conto di questo fatto e decidere come comportarsi in anticipo (consultare il Capitolo 1 per le informazioni sugli imbrogli del DM).

Il motivo per cui i colpi critici moltiplicano interamente i danni, piuttosto che solo il tiro di dado, è per mantenerli significativi anche agli alti livelli. Quando un guerriero di alto livello somma +5 ai danni per la magia e +10 per la sua forza magicamente potenziata, il danno base di 1d8 della sua spada lunga diventa secondario, anche se raddoppiato da un colpo critico. Moltiplicare interamente i danni, il tiro e i bonus, rende i colpi critici molto più pericolosi. Infatti, possono stravolgere completamente lo svolgimento di una battaglia qualora ne fossero inflitti uno o due. È per questo che rendono il gioco molto più eccitante e incontrollabile.

Occorre ricordare sempre che un colpo critico sembra una grande quantità di danni, ma la differenza tra un colpo critico con danni raddoppiati e un colpo normale non è più grande di quella tra un colpo mancato e uno riuscito. Subire un colpo critico con danni triplicati, è come essere colpiti per altre due volte, e subire un colpo critico con danni quadruplicati è come essere colpiti per altre tre volte.

Le armi nel *Manuale del Giocatore* sono state pensate tenendo presenti le seguenti idee. Le armi buone che infliggono colpi critici con danni triplicati lo fanno solo con un 20. Le armi buone che infliggono danni raddoppiati lo fanno con un 19-20. Le asce sono grosse e pesanti. Sono difficili da usare con efficacia, ma quando uno ci riesce, l'effetto è devastante. I boia usano le asce per questo motivo. Le spade, d'altra parte, sono più precise: gli spadaccini riescono ad infliggere dei colpi decisivi più spesso, ma non sono così letali come quelli inflitti dalle asce. Ci sono altri fattori da considerare (la portata, la capacità di utilizzare un'arma come arma a distanza, e altro ancora), ma per la maggior parte delle armi, questa è la regola generale. Di conseguenza, sarebbe un errore aggiungere alla lista delle armi alcune nuove armi che infliggono colpi critici con danni triplicati con un 19-20. (Simili risultati potrebbero essere possibili attraverso la magia o i talenti, ma non dovrebbero rappresentare le qualità base di un'arma).

Tabella 3-6: Area colpita dal fuoco indiretto

1d20	Area colpita
1-4	Sinistra
5-8	Destra
9-14	Lunga
15-20	Corta

Tabella 3-7: Deviazione del fuoco indiretto

1d20	Deviazione
1-12	Un decimo della distanza tra l'attaccante e il bersaglio (approssimare al quadretto più vicino)
13-17	Un quinto della distanza tra l'attaccante e il bersaglio (approssimare al quadretto più vicino)
18-19	Un terzo della distanza tra l'attaccante e il bersaglio (approssimare al quadretto più vicino)
20	Metà della distanza tra l'attaccante e il bersaglio (approssimare al quadretto più vicino)

Una volta che la direzione e l'entità della deviazione sono state determinate, stabilire se un personaggio si trova in quel quadretto. Se è così, effettuare un tiro per colpire per l'arma a distanza, senza applicare i modificatori per l'abilità dell'attaccante, ma utilizzando i modificatori magici e quelli per la copertura. Se riesce, tirare per i danni, altrimenti il proiettile non procede oltre.

DANNI

Siccome il combattimento è una grossa componente del gioco, la gestione dei danni è una grossa componente del ruolo del DM.

Danni debilitanti

Quando il DM arbitra un combattimento deve assicurarsi di descrivere i danni debilitanti in maniera differente da quelli normali. La differenza dovrebbe essere chiara, sia nell'immaginazione dei giocatori che sulla scheda del personaggio.

Utilizzare i danni debilitanti a proprio vantaggio. È uno strumento senza pari se l'avventura include la cattura o la sconfitta dei PG, senza correre il rischio di ucciderli. Se però gli avversari dei PG iniziano a infliggere danni debilitanti nella maggior parte degli incontri, i giocatori finiscono col non aver più paura di perdere i loro personaggi. Usare i danni debilitanti con parsimonia, ma efficacemente.

I giocatori di solito odiano vedere i loro personaggi catturati. Quando i PNG iniziano a infliggere danni debilitanti ai personaggi, i giocatori potrebbero in realtà preoccuparsi più che se stessero subendo danni normali! Occasionalmente questo è un ottimo modo per spaventare i giocatori durante un incontro altrimenti insignificante.

Il DM può decidere che certi effetti dannosi infliggano danni debilitanti quando sembra più appropriato. Per esempio, una variante nel Capitolo 4: "Avventure", stabilisce che il DM può rendere il primo 1d6 di danno da caduta come danni debilitanti. È possibile deciderlo caso per caso. Se un contadino lancia una pietra contro un cavaliere, potrebbe provocare dei danni debilitanti. Al contrario certi tipi di danni non dovrebbero mai essere danni debilitanti: ferite provocate da punture e la maggior parte degli attacchi basati sull'energia, come il fuoco.

Variante: Intontito

In generale, il danno subito non ha importanza fino a quando il personaggio non perde i sensi o muore. Non ha effetti mentre è in piedi e sta combattendo. È facile immaginare, però, che il personaggio potrebbe essere colpito con tanta violenza da rimanere intontito, ma non ucciso o privo di sensi.

Utilizzando questa variante, se un personaggio perde la metà dei suoi attuali punti ferita a causa di un singolo colpo, diventa intontito. Nel suo prossimo turno potrà intraprendere solo un'azione parziale, dopodiché non sarà più intontito.

Scegliere di utilizzare questa variante spesso può condurre a combattimenti leggermente più veloci, in quanto il fatto di subire danni riduce in qualche modo la capacità di infliggerne. Incrementa anche la casualità del combattimento, aumentando l'importanza di infliggere danni sostanziali ma non letali. Rende più importanti i punti ferita; i chierici vorranno curare i guerrieri molto prima che i guerrieri corrano il rischio di morire, perché potrebbero restare intontiti. Infine, potrebbe essere più facile per i combattenti più abili essere vittime della sfortuna. Questo fatto potrebbe, alla lunga, danneggiare più i PG che i PNG.

Variante: Morte per danno massiccio basato sulla taglia

Se una creatura subisce 50 o più danni da un singolo attacco, deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o morire. Questa regola esiste per dare almeno una parvenza di verosimiglianza all'astratto sistema dei punti ferita. Come ulteriore tocco di realismo, è possibile variare la soglia del danno massiccio in base alla taglia, così che ogni categoria di taglia più grande o piccola di quella Media aumenti o diminuisca questa soglia di 10 pf. Questa variante danneggia i PG halfling e gnomi, i famigli, e alcuni compagni animali. In genere favorisce i mostri.

Variante: Danni a zone specifiche

A volte, nonostante la natura astratta del combattimento, si desidera applicare dei danni a parti specifiche del corpo, come quando la mano del personaggio viene immersa nel fuoco, calpesta dei triboli con i piedi, oppure guarda attraverso un foro nella parete e qualcuno dall'altro lato spara una freccia nel foro. (Queste situazioni di solito si verificano con trappole maligne, create per tagliare i piedi, frantumare le dita ecc.). Quando una parte specifica del corpo subisce dei danni, il DM può applicare una penalità di -2 ad ogni azione che il personaggio compie utilizzando quella parte del corpo. Per esempio, se le dita di un personaggio vengono tagliate, egli può effettuare i tiri per colpire con un'arma in quella mano con una penalità di -2 e subire una penalità di -2 alle prove di Scalare, Scassinare Serrature, Disattivare Congegni, Falsificare ecc. Se un personaggio calpesta dei triboli, subisce una penalità di -2 alle prove di Scalare, Saltare ed Equilibro, e così via (oltre agli effetti descritti a pagina 109 del *Manuale del Giocatore*).

La sezione "Riassunto delle condizioni" (pagina 83) definisce alcuni effetti del danno specifico ad alcune parti del corpo, indicando cosa accade quando un personaggio viene accecato o assordato. In aggiunta a quelle informazioni, utilizzare le tabelle seguenti per conoscere quali tiri vengono modificati dal ferimento di determinate parti del corpo. Imporre altre penalità in base a quanto sembra più opportuno. Questa penalità dura fino a quando il personaggio guarisce, magicamente oppure mediante il riposo. Per una ferita minore, come l'aver calpestato un tribolo, una prova di Guarire (CD 15), 1 punto di guarigione magica, o un giorno di riposo, rimuove la penalità.



Un ranger e il suo grifone affrontano una viverna in cielo.

Illus. di J. Foster

Il DM può anche permettere ai personaggi di effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + danni subiti) per "resistere al dolore" e ignorare la penalità. Queste penalità non dovrebbero essere cumulative. Due ferite alla mano non dovrebbero imporre una penalità di -4.

Questa regola pone molte pressioni sul DM nel creare delle regole ad hoc. Se egli è disposto ad accettarle, utilizzarla liberamente, altrimenti ignorarla.

Tabella 3-8: Danno massiccio basato sulla taglia

Taglia	Ps	Mt	Mn	Pc	Me	G	E	Ma	C
Danno	10	20	30	40	50	60	70	80	90

Tabella 3-9: Effetti dei danni a zone specifiche

Locazione	I danni influenzano:
Mano	Prove di Alchimia, Artigianato, Artista della Fuga, Disattivare Congegni, Falsificare, Guarire, Scalare, Scassinare Serrature, Svuotare Tasche e Utilizzare Corde; tiri per colpire.
Braccio	Prove di Nuotare e Scalare; tiri per colpire; prove di Forza.
Testa	Tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove.
Un occhio	Prove di Alchimia, Artigianato, Cercare, Decifrare Scritture, Disattivare Congegni, Falsificare, Leggere Labbra, Osservare, Percepire Inganni, Sapienza Magica, Scassinare Serrature, Scrutare e Valutare; prove di Conoscenza delle Terre Selvagge (per seguire tracce); prove di iniziativa; prove di Destrezza; tiri salvezza sui Riflessi. Danni gravi ad entrambi gli occhi accecano il personaggio. (Vedi "Accecato" nella sezione "Riassunto delle condizioni", pagina 83).
Un orecchio	Prove di Ascoltare; prove di iniziativa. Danni gravi ad entrambe le orecchie assordano il personaggio (vedi "Assordato" nella sezione "Riassunto delle condizioni", pagina 84).
Piede/Gamba	Prove di Acrobazia, Cavalcare, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nuotare, Saltare, Scalare; tiri salvezza sui Riflessi; prove di Destrezza.

Tabella 3-10: Taglia delle creature e scala sulla griglia

Taglia della creatura	Esempio di creatura	Portata naturale	Numero di quadretti*
Piccolissima	Mosca	0**	100/quadretto
Minuta	Rospo	0**	25/quadretto
Minuscola	Gatto	0**	4/quadretto
Piccola	Halfling	1 quadretto	1 quadretto
Media	Umano	1 quadretto	1 quadretto
Grande (alta)	Gigante delle colline	2 quadretti	1 quadretto
Grande (lunga)	Cavallo	1 quadretto	1 x 2 quadretti
Enorme (alta)	Gigante delle nuvole	3 quadretti	2 x 2 quadretti
Enorme (lunga)	Bulette	2 quadretti	2 x 4 quadretti
	Recuperatore	2 quadretti	3 x 3 quadretti
Mastodontica (alta)	Statua animata 15 m	4 quadretti	4 x 4 quadretti
Mastodontica (lunga)	Kraken	2 quadretti†	4 x 8 quadretti
(attorcigliato)	Verme purpureo	3 quadretti	6 x 6 quadretti
Colossale (alta)	Tarrasque	5 quadretti	8 x 8 quadretti
Colossale (lunga)	Grande dragone rosso	3 quadretti	8 x 16 quadretti

* Il numero di quadretti è la larghezza per la lunghezza.

** Le creature con portata 0 devono trovarsi nello stesso quadretto dell'avversario per attaccare.

† Attacco con morso.

UTILIZZARE MINIATURE E GRIGLIE

Sebbene questo sia un gioco basato sulla fantasia, sostegni e supporti visivi possono aiutare tutti quanti a visualizzare la stessa cosa, ad evitare confusione e a migliorare l'intera esperienza di gioco. Se si utilizzano miniature o segnalini come descritto nel Capitolo 1: "L'arte del Dungeon Master", sfruttare le seguenti indicazioni per organizzare l'aspetto tattico del gioco.

Movimento e posizione

Ben pochi personaggi rimangono fermi e immobili nel corso di un combattimento. I nemici compaiono all'improvviso e caricano il gruppo, gli avventurieri rispondono, spostandosi per affrontare i nuovi avversari dopo aver abbattuto i loro primi nemici. I maghi si tengono fuori della mischia, alla ricerca della posizione migliore da cui utilizzare la loro magia; i ladri si muovono lentamente al limite dello scontro alla ricerca di un avversario distratto da colpire con un attacco furtivo. Infine, se la battaglia è perduta, molti personaggi trovano vantaggioso allontanarsi dal luogo dello scontro. Con tutti i movimenti tattici che si verificano, qualcosa che rappresenti la posizione del personaggio all'interno di una scala precisa può realmente aiutare il gioco.

Il movimento e le posizioni possono essere gestiti utilizzando delle miniature (che rappresentano i personaggi e i mostri) disposti su di una griglia (che rappresenta il campo di battaglia, ovunque esso si trovi). Le miniature mostrano dove si trova un personaggio rispetto agli altri, e la griglia rende facile determinare quanta distanza possono coprire i personaggi e le creature.

Scala standard

1 quadretto del lato di 2,5 cm = 1,5 m
miniatura da 30 mm = creatura di taglia umana

Scala e quadretti

L'unità standard per le mappe tattiche è un quadretto di 1,5 metri di lato. Questa unità è utile per le miniature e per tracciare le mappe dei dungeon, che vengono di solito realizzate su carta quadrettata.

In un combattimento, ogni personaggio di taglia Media o Piccola occupa un singolo quadretto di 1,5 metri di lato. Le creature più grandi possono occupare più quadretti e molte creature più piccole possono occuparne uno solo. Consultare la Tabella 3-10: "Taglia delle creature e scala sulla griglia".

Taglia della creatura: La taglia della creatura in questione. Le creature "alte", come i bipedi, si estendono verso l'alto. Le creature "lunghe", come la maggior parte dei quadrupedi, sono lunghe o larghe ma non alte.

Esempio di creatura: Una tipica creatura di quella taglia.

Portata naturale: Fino a quanti quadretti di distanza la creatura può portare un normale attacco. Le creature che usano delle armi particolarmente lunghe possono colpire a distanze ancora maggiori.

Numero di quadretti: Il numero di quadretti che una tipica creatura di quella taglia occupa. Le creature Enormi lunghe o più grandi hanno diverse configurazioni possibili, a seconda della loro forma. Ad ogni modo, queste sono solo le tipiche configurazioni, e certe creature ne hanno di differenti.

Linea di visuale

La linea di visuale stabilisce se un personaggio è in grado di vedere ciò che viene rappresentato sulla griglia. Quando si usa una griglia, tracciare delle linee immaginarie (o usare un righello o un filo di spago) dal centro del quadretto in cui si trova il personaggio fino all'oggetto in questione. Se nulla ostruisce questa linea, il personale ha la visuale sull'oggetto (e quindi lo può vedere ai fini di lanciare contro di esso un incantesimo, tirargli una freccia ecc.). Se l'oggetto in questione è un'altra creatura, misurare la linea di visuale dal centro del quadretto occupato dal personaggio al centro del quadretto occupato dalla creatura. Se un personaggio può vedere una porzione di una creatura grande che occupa più di un quadretto, può prendere di mira la creatura con un incantesimo o qualsiasi altro attacco.

Se la linea di visuale è completamente ostruita, un personaggio non può lanciare incantesimi o utilizzare armi a distanza contro il bersaglio. Se è parzialmente ostruita, come dall'angolo di un edificio, l'incantesimo funziona normalmente ma gli attacchi a distanza subiscono una penalità per la copertura del bersaglio.

Armi deflagranti

Un'arma deflagrante è un'arma che "spruzza" quando colpisce una superficie solida, con un effetto abbastanza ampio da riuscire a colpire i personaggi anche solo cadendo vicino a loro. Le armi deflagranti comprendono ampolle di acido e di fuoco dell'alchimista. Gli attacchi con armi deflagranti sono tiri per colpire di contatto a distanza. Se si manca il bersaglio, bisogna tirare 1d6 x 30 cm per vedere a che distanza cade l'arma dal bersaglio. Aggiungere +30 cm per ogni incremento di gittata a cui si è lanciata l'arma. A differenza di un incantesimo, lo spargimento di un'arma deflagrante è centrato su di un quadretto della griglia di battaglia. Una volta saputa la distanza, trovare il "Diagramma di deviazione" corretto e tirare 1d4,







1d8 o 1d12 (come indicato) per vedere dove è centrato lo spargimento dell'arma deflagrante rispetto al bersaglio.

Fare riferimento al *Manuale del Giocatore* per maggiori dettagli sui danni inflitti e sui danni da spargimento.

Incantesimi ad area

Questi incantesimi non hanno come bersaglio una singola creatura, ma un volume di spazio, di conseguenza devono adattarsi alla griglia di combattimento affinché il DM possa giudicare chi ne subisce l'effetto e chi no. Non bisogna comunque dimenticare che il DM dovrà prendere delle decisioni ogni qualvolta applica un'area alla griglia. Utilizzare le seguenti linee guida:

Esplosioni ed emanazioni: Per utilizzare l'incantesimo su di una griglia, l'incantatore ha bisogno di designare un'intersezione di linee sulla griglia al centro dell'effetto. Partendo da questa intersezione, è piuttosto semplice misurare un raggio sfruttando la scala della griglia. Se il DM doveva disegnare un cerchio utilizzando le misure della griglia, con l'intersezione scelta al centro, e se la maggior parte di un quadretto della griglia si trova all'interno del cerchio, il quadretto rientra nell'area dell'incantesimo. Fare riferimento al diagramma dell'area dell'incantesimo *sonno* per vedere quali quadretti sono coperti dall'esplosione. Il diagramma dell'area dell'incantesimo *mani brucianti* mostra un'esplosione che copre un semicerchio invece che un cerchio. Da notare anche il diagramma dell'area dell'incantesimo *individuazione del male*; questo è il modo in cui un'emanazione si propaga a partire dall'incantatore.

Coni: Per determinare l'area di un incantesimo a cono è necessario che l'incantatore dichiari se sta lanciando dritto davanti a sé o in diagonale. In entrambi i casi, l'incantatore deve scegliere un'intersezione dove comincia il cono. Da lì il cono si espande in modo tale da essere tanto largo quanto lungo alla sua estremità più lontana. Per un cono che si estende dritto davanti, l'ampiezza aumenta di un quadretto per ogni quadretto extra di distanza dall'incantatore. Un cono lanciato in diagonale è più complicato da calcolare sulla griglia poiché le lunghezze e le distanze in diagonale sono più difficili da misurare. Ciò nonostante, si applica la stessa regola generale: l'ampiezza di un cono in qualsiasi punto equivale alla distanza di quel punto dall'incantatore. Fare riferimento al diagramma dell'area dell'incantesimo *spruzzo colorato* per vedere quali quadretti sono all'interno del cono.

Varie: Utilizzando le regole descritte sopra, applicare le aree alla griglia nel miglior modo possibile. Ricordarsi di mantenere un









numero consistente di quadretti soggetti all'incantesimo nelle aree che differiscono nella diagonale.

MOVIMENTO

In una simulazione round per round, in particolare quando si utilizzano le miniature, il movimento sembrerà avvenire a scatti, sebbene in realtà sia continuo. Se un personaggio corre attraverso una stanza tanto grande da richiedergli 2 round per attraversarla, potrebbe sembrare che si muova fino a metà, si fermi, e poi copra il resto della distanza poco dopo. Anche se non c'è modo di evitare di rappresentare il movimento in un modo partenza-arresto-partenza-arresto, bisogna cercare di tenere a mente (e cercare di farlo capire ai giocatori) che in verità tutti i movimenti nel corso di un incontro sono fluidi e continui.

Movimento non convenzionale

Non tutti i tipi di creature si spostano camminando o correndo. Uno squalo, anche se si muove nuotando, può compiere un'azione di "corsa" per nuotare più in fretta. Un personaggio sotto l'influenza di un incantesimo *volare* può compiere una carica in volo. Un ladro in arrampicata può utilizzare parte della sua velocità per scendere da una parete bassa e poi usare il resto del movimento per andare velocemente contro un nemico. Utilizzare le regole per il movimento con qualsiasi tipo di movimento, non solo per spostamenti su superfici piane.

Movimento tattico aereo

Il barbaro elfo sul dorso di un'aquila gigante cala su un gruppo di mind flayer, tirando frecce col suo arco. Uno dei mind flayer indossa degli *stivali alati* e si solleva in aria per affrontare l'elfo. Una volta che il movimento diventa tridimensionale e coinvolge virate a mezz'aria e il mantenimento di una velocità minima per restare in volo, le cose si complicano.

La maggior parte delle creature volanti deve rallentare almeno un po' per compiere una virata, e molte sono limitate a virate abbastanza ampie e devono mantenere una velocità minima in avanti. Ogni creatura volante ha una manovrabilità, come indicato nella Tabella 3-11: "Manovrabilità in volo".

Velocità minima in avanti: Se una creatura volante non riesce a mantenere la sua velocità minima in avanti, deve atterrare alla fine del movimento. Se è troppo in alto per atterrare, precipita verso il basso, scendendo per 45 metri nel primo round di caduta. Se la distanza la porta a contatto con il suolo, subisce danni da caduta. Se la caduta non porta la creatura al suolo, essa deve sacrificare il turno successivo a recuperare dalla condizione di stallo. Deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per recuperare, altrimenti cade per altri 90 metri. Se colpisce il terreno, subisce danni da caduta, diversamente ha un'altra possibilità di recuperare nel turno successivo.

Fluttuare: La capacità di restare fermi in un posto mentre si è in aria.

Volare all'indietro: La capacità di volare all'indietro.

Invertire la direzione: Una creatura con una buona manovrabilità deve utilizzare fino a 1,5 metri della propria velocità per cominciare a volare all'indietro.

Virare: Di quanto può virare la creatura dopo aver coperto la distanza indicata.

Virare sul posto: Una creatura con una buona o media manovrabilità può "sacrificare" un po' della propria velocità per virare sul posto.

Virata massima: Quanto può virare al massimo una creatura in qualsiasi spazio.

Angolo di salita: L'angolazione con cui la creatura riesce a guadagnare altitudine.

Velocità di salita: Quanto velocemente può guadagnare altitudine una creatura.

Angolo di discesa: L'angolazione con cui la creatura perde altitudine.

Velocità di discesa: Una creatura volante può scendere verso il basso al doppio della sua normale velocità in volo.

Tra discesa e risalita: Un volatile medio, scarso o maldestro deve coprire una distanza minima in orizzontale dopo essere sceso e prima di risalire d'altitudine. Qualsiasi volatile può iniziare a scendere subito dopo una salita senza dover coprire alcuna distanza.

Fuga e inseguimento

Nel movimento round per round, dove si contano semplicemente le caselle coperte, è impossibile per un personaggio lento sfuggire ad un personaggio veloce senza qualche tipo di aiuto. Allo stesso modo, non è un problema per un personaggio veloce sfuggire ad uno più lento.

Quando la velocità dei due personaggi coinvolti è uguale, c'è un metodo abbastanza semplice per risolvere un inseguimento: se una creatura sta inseguendo un'altra ed entrambe si muovono alla stessa velocità, e l'inseguimento prosegue almeno per alcuni round, far effettuare prove contrapposte di Destrezza per vedere chi si muove più in fretta in questi round. Se la creatura inseguita vince, riesce a fuggire. Se è l'inseguitore a vincere, cattura la creatura in fuga.

A volte un inseguimento si svolge via terra e potrebbe durare per una giornata intera, con entrambe le parti che riescono solo a scorgersi a distanza. Nel caso di un lungo inseguimento, una prova contrapposta di Costituzione determina quale delle due parti può mantenere più a lungo il ritmo. Se la creatura inseguita ottiene il risultato più alto, riesce a fuggire. Altrimenti, l'inseguitore riesce a raggiungere la sua preda, sopraffacendola grazie alla propria resistenza.

Tabella 3-11: Manovrabilità in volo

	Manovrabilità ed esempi di creature				
	Perfetta (Fuoco fatuo)	Buona (Beholder)	Normale (Gargoyle)	Scarsa (Viverna)	Maldestra (Manticora)
Velocità minima in avanti	Nessuna	Nessuna	Metà	Metà	Metà
Fluttuare	Sì	Sì	No	No	No
Volare all'indietro	Sì	Sì	No	No	No
Invertire la direzione	Liberamente	-1,5 m	-	-	-
Virare	Qualsiasi	90°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/1,5 m	45°/3 m
Virare sul posto	Qualsiasi	+90°/-1,5 m	+45°/-1,5 m	No	No
Virata massima	Qualsiasi	Qualsiasi	90°	45°	45°
Angolo di salita	Qualsiasi	Qualsiasi	60°	45°	45°
Velocità di salita	Massima	Metà	Metà	Metà	Metà
Angolo di discesa	Qualsiasi	Qualsiasi	Qualsiasi	45°	45°
Velocità di discesa	Doppia	Doppia	Doppia	Doppia	Doppia
Tra discesa e risalita	0	0	1,5 m	3 m	6 m

Spostarsi tra le caselle

I personaggi sono tutti all'interno di un corridoio largo soltanto 1,5 metri. Un guerriero si trova all'estremità del corridoio, in un vicolo cieco. È stato avvelenato e sta morendo. Il chierico vuole raggiungerlo per aiutarlo, ma altri due personaggi si trovano in mezzo, di conseguenza non c'è modo per il chierico di avvicinarsi al guerriero e di lanciare *neutralizza veleno*. Il DM può decidere che il chierico possa tranquillamente oltrepassare i personaggi che sono in mezzo alla strada, lanciare l'incantesimo e tornare alla posizione dove si trovava in precedenza.

In generale, quando i personaggi non sono impegnati in un combattimento round per round, dovrebbero essere in grado di spostarsi in qualsiasi posto e in qualsiasi modo in cui si immagina possano fare delle persone normali. Una casella di 1,5 metri di lato, per esempio, può ospitare diversi personaggi; semplicemente non potranno combattere con efficacia in questo spazio ristretto. Le regole per il movimento delle miniature sono importanti per il combattimento, ma al di fuori del combattimento possono provocare inutili impedimenti alle attività dei personaggi.

DESCRIVERE L'AZIONE

I giocatori ricevono tutti i suggerimenti da parte del DM. Se questi descrive qualcosa in modo incompleto o insufficiente, i giocatori non hanno modo di sapere cosa sta accadendo nel mondo di gioco. Sebbene ciò sia importante in tutti i momenti in cui si gioca, è fondamentale fornire delle buone descrizioni durante i combattimenti.

Le descrizioni di tutte le azioni che avvengono, la posizione di tutti gli oggetti e i partecipanti importanti, e l'ambiente in generale sono fondamentali per la possibilità dei giocatori di compiere scelte intelligenti per i loro personaggi. È quindi necessario che il DM sia chiaro su tutto. Ed è particolarmente importante permettere ai giocatori di porre domande e rispondere in maniera più concisa possibile, facendo riferimento ad ogni personaggio con molta chiarezza. Se si chiama ogni PNG "quel tizio", i giocatori non capiranno mai cosa si intende. Se un mostro attacca, descriverne le corna, il morso o gli artigli così che i giocatori capiscano cosa sta facendo la belva. Se i giocatori non sembrano aver capito qualcosa che è stato detto, ripeterlo. A volte delle frasi importanti si perdono in una miriade di nuove descrizioni. Non bisogna temere di ripetere che dalla grata sembra provenire un grande calore, o che ogni volta che il dragonne si muove, il soffitto trema e dei calcinacci cadono a terra. La cosa peggiore che possa accadere è che ai giocatori venga ricordato di quanto importante possa essere la frase, e che facciano agire i loro personaggi di conseguenza.

Quando un personaggio si sposta, aggiungere dettagli. Il DM dovrebbe riferire: "La manticora si allontana dall'apertura nel muro più lontano, da cui sembra provenire l'orribile puzzo", oppure "Il barbaro si avvicina ancora di più alla fossa", o "Il fustigatore scivola lentamente sul pavimento grezzo". Quando un personaggio utilizza un oggetto, descrivere l'oggetto. "Il guerriero ti colpisce con il suo pugnale dalla lama ondulata" è molto meglio di "Ti colpisce e infligge 3 danni".

Il tono delle descrizioni controlla lo scorrimento dell'incontro e le sensazioni che esso proietta sui giocatori. Se si parla velocemente e con passione, si dà intensità alle azioni. Se le parole suonano frenetiche, faranno sì che la scena sembri disperata e drammatica.

A volte è utile aggiungere un po' di pantomima alle descrizioni. Se l'avversario di un PG alza la sua enorme spada a due mani sopra la testa per attaccare il personaggio, il DM potrebbe alzare le mani come se stesse brandendo l'elsa di una spada. Quando qualcuno subisce un terribile colpo in battaglia, indietreggiare o piegarsi con uno sguardo di dolore sul volto. Se i PG stanno combattendo un gigante, alzarsi in piedi quando il gigante agisce, e guardare dall'alto verso il basso i giocatori seduti.



A volte è difficile evitare il solito "Tu manchi. Lui colpisce. Subisci 12 danni" e occasionalmente questo è giusto. Lunghe descrizioni verbali possono diventare noiose da ripetere e da ascoltare, e gli effetti del gioco sono una cosa importante. Questa, però, è l'eccezione, non la regola. La maggior parte delle volte, perlomeno, lasciare "Egli schiva e affonda con la sua spada lunga, infliggendo 12 danni". Di solito in una descrizione è meglio parlare di infliggere danni piuttosto che di subire danni. "I suoi artigli graffiano infliggendo 8 danni" è perlomeno un po' interessante, ma "Subisci 8 danni" non dice assolutamente nulla.

Inoltre, bisogna ricordarsi che un attacco che non infligge danni non è sempre un colpo mancato. I personaggi con pesanti armature possono essere frequentemente colpiti, ma le loro armature li proteggono. Se si dice "La sua spada corta rimbalza contro la tua corazza di piastre", non solo si descrive l'azione, ma fa sì che il giocatore sia felice di aver speso dell'oro in più per la sua buona armatura.

Azioni dei PNG

Quando i PNG compiono un'azione di combattimento, i giocatori a volte hanno bisogno di avere qualche indicazione su quello che sta accadendo, sia nella realtà fittizia del gioco che in termini di meccaniche di gioco. Ciò vuol dire che quando un lucertoloide con una balestra sta compiendo un'azione preparata per coprire l'area di fronte ad una porta, i giocatori dovrebbero avere almeno una vaga idea che se si muovono di fronte alla porta, il lucertoloide tirerà contro di loro.

Il DM deve pensare come si presentano le azioni mano a mano che si verificano. Se stessero tutti guardando il combattimento in un film, cosa si vedrebbe quando un personaggio si riorganizza, lancia un incantesimo, o fa una cosa che non si è mai vista fare ad una persona reale? Bisogna essere drammatici e descrivere l'azione per intero, ma evitare le eccessive spiegazioni, in quanto rallentano lo scorrimento del gioco. Bisogna anche essere coerenti, in quanto le parole del DM non sono solo descrizioni ma anche indicazioni su cui i giocatori basano le loro decisioni. Se l'ultima volta che qualcuno ha utilizzato l'azione di aiutare un altro, il DM l'ha descritta come "incalzante" e "diversiva", egli deve riutilizzare le stesse parole. Ciò vuol dire che se i giocatori iniziano ad ascoltare le descrizioni del DM e a dire "Ooh, credo che un mago stia per lanciare un incantesimo", questi è riuscito

Illus. di S. Fischer

ad ottenere qualcosa di buono: i giocatori hanno appreso le sue indicazioni verbali per il lancio degli incantesimi. Non solo ciò permette loro di prendere delle buone decisioni in base alle sue descrizioni, ma dà credibilità al mondo di fantasia che sta creando.

Di seguito sono presentate alcune azioni, con una breve descrizione verbale esemplificativa:

Azione	Descrizione
Carica	"Si lancia in avanti a piena velocità, gli occhi carichi d'odio."
Difesa totale	"Alza la sua arma e osserva attentamente i tuoi attacchi, cercando di pararli tutti."
Aiutare un altro	"Mentre il suo alleato attacca, entra ed esce dallo scontro, distraendo il suo avversario."
Preparare un'arma a distanza	"Tiene la sua arma puntata in una direzione e sta ovviamente aspettando qualcosa."
Lanciare un incantesimo	"Muove le sue mani in maniera lenta e pronuncia parole che sembrano più un'invocazione che una frase."
Lanciare un incantesimo immobile	"Pronuncia alcune brevi parole, mantenendo uno sguardo intenso."
Lanciare un incantesimo rapido	"Con una sola parola e uno schiocco di dita..."
Lanciare un incantesimo silenzioso	"Non dice nulla ma compie uno strano gesto."
Utilizzare una capacità speciale	"Senza gesti o parole, richiama qualche potere dentro di sé, utilizzando la sua grande volontà e forza interiore."
Attivare un oggetto magico	"Si concentra sull'oggetto e attinge potere da esso."
Ritardare	"Si guarda intorno, cercando di capire la situazione e aspettando ad agire."

Combattimenti interessanti

Il sentiero a spirale si alzava fino alla piattaforma circolare su cui erano tenute in stasi le diciassette gemme magiche. Al di sotto del sentiero, una fossa pulsante di pura, esplosiva energia magica, aspettava come una bocca spalancata. I quattro avventurieri risalivano il sentiero, ansiosi di raggiungere la loro meta, ma all'improvviso un quasit calava da un qualche oscuro recesso. Tordek impugnava la sua ascia, sapendo che combattere su quello stretto sentiero sarebbe stato difficile e pericoloso. Non sapeva cosa sarebbe successo se qualcuno di loro fosse caduto dentro l'energia magica, ma non voleva di certo scoprirlo.

Sebbene ogni combattimento possa essere eccitante, il DM dovrebbe ogni tanto far incontrare ai PG degli avversari in ambientazioni non tradizionali. Talvolta i combattimenti a cavallo o in aria possono fornire un cambio di ritmo, e le ambientazioni subacquee possono essere altrettanto interessanti. Di seguito si trova un breve elenco di suggerimenti.

Fattore	Effetti nel gioco
Fosse, baratri, ponti e sporgenze	I personaggi possono tentare di far cadere gli avversari con una spinta (vedi *Manuale del Giocatore*, pagina 136).
Nebbia	Metà occultamento (probabilità del 20% di essere mancato) per chiunque sia coinvolto.
Lame rotanti o enormi meccanismi mobili	I personaggi devono superare una prova di Des (CD 13) ogni round oppure subire 6d6 danni da taglio o contundenti.
Sfoghi di vapore	Un personaggio a caso deve effettuare una prova di Des (CD 15) ogni round o subire 3d6 danni da calore.
Piattaforme che si alzano o si abbassano	I personaggi possono combattere in mischia solo con avversari sullo stesso livello; le piattaforme cambiano livello ogni round.
Ghiaccio o altre superfici scivolose	I personaggi devono effettuare una prova di Equilibrio (CD 10) ogni round o cadere proni, e poi utilizzare un'azione di movimento per rialzarsi.

Per ulteriori idee, il DM dovrebbe consultare il Capitolo 4: "Avventure", o la sezione "L'ambiente" di seguito, oppure prendere ispirazione da qualche film o libro d'azione.

CAPACITÀ SPECIALI

Nel corso del gioco, si trovano riferimenti a capacità speciali di ogni sorta: raggi di energia, tocchi paralizzanti e la capacità di diventare privi di sostanza, solo per citarne alcune. Questa sezione identifica le capacità più importanti e fornisce dettagli su come impiegarle e come si manifestano.

Di seguito a questa sezione si può trovare un elenco dettagliato di condizioni, come *bloccato*, in preda al panico, o indifeso. Se un personaggio cade vittima di qualsiasi sorta di effetto strano o debilitante, fare riferimento alla descrizione della condizione appropriata per gestire la situazione.

Le capacità speciali sono di tipo straordinario, magico o soprannaturale.

Capacità straordinarie (Str): Le capacità straordinarie non sono magiche. Tuttavia, non sono qualcosa che chiunque possa fare o apprendere senza sottoporsi ad un lungo addestramento (in termini di gioco vuol dire cambiare classe). La capacità del monaco di eludere gli attacchi e lo schivare prodigioso del barbaro sono straordinarie. Gli effetti e le aree che negano o interrompono la magia non hanno effetto sulle capacità straordinarie.

Capacità magiche (Mag): Le capacità magiche, come implica il nome, sono poteri magici che assomigliano molto agli incantesimi. Le capacità magiche sono soggette alla resistenza agli incantesimi e a *dissolvi magie*. Non funzionano in aree dove la magia è soppressa o negata (come in un *campo anti-magia*).

Capacità soprannaturali (Sop): Le capacità soprannaturali sono capacità magiche che non assomigliano agli incantesimi. Questa vasta categoria include lo sguardo pietrificante del basilisco, il colpo *ki* del monaco, e il tocco paralizzante del ghoul. Le capacità soprannaturali non sono soggette alla resistenza agli incantesimi o a *dissolvi magie*. Le capacità soprannaturali, comunque, non funzionano nelle aree dove la magia è soppressa o negata (come in un *campo anti-magia*).

Tabella 3-12: Tipi di capacità speciali

	Straordinaria	Soprannaturale	Magica
Dissoluzione	No	No	Sì
Resistenza agli incantesimi	No	No	Sì
Campo anti-magia	No	Sì	Sì
Attacco di opportunità	No	No	Sì

Dissoluzione: Dissolvi magie o incantesimi simili possono dissolvere gli effetti di capacità di quel tipo?

Resistenza agli incantesimi: La resistenza agli incantesimi protegge una creatura da queste capacità?

Campo anti-magia: Un *campo anti-magia* o incantesimi simili sopprimono la capacità?

Attacco di opportunità: L'uso della capacità provoca un attacco di opportunità alla stessa maniera del lancio di un incantesimo?

ANTIMAGIA

Il beholder apre il suo grande occhio centrale, e all'improvviso Lidda (che era invisibile) ridiventa visibile, e Tordek, che stava volando, precipita bruscamente a terra. Le armi magiche degli avventurieri ora non sono migliori di armi perfette, e le loro protezioni magiche sono svanite. Il gigante del fuoco che collabora col beholder stringe la sua ascia, sorride e carica.

Un incantesimo *campo anti-magia* o il raggio dell'occhio centrale di un beholder annullano completamente la magia. Questo effetto magico è estremamente potente: la difesa definitiva contro la magia.

- Nessuna capacità soprannaturale, magica o incantesimo funziona in una zona di antimagia (ma le capacità straordinarie funzionano ancora).
- L'antimagia non dissolve la magia, ma la sopprime. Una volta che un effetto magico non è più soggetto all'antimagia (il campo antimagia svanisce, il centro dell'effetto si sposta ecc.), la magia torna. Gli incantesimi la cui durata non è ancora terminata riprendono a funzionare, gli oggetti magici tornano ad essere efficaci, e così via.
- Le aree degli incantesimi che includono sia un'area antimagica che un'area normale, ma che non sono centrati nell'area antimagica, funzionano nell'area normale. Se il centro dell'incantesimo ricade nell'area antimagica, allora l'incantesimo viene soppresso.

- Alcuni artefatti non vengono ostacolati dall'antimagia. Controllare la descrizione dei singoli artefatti nel Capitolo 8: "Oggetti magici".
- Golem e altri costrutti magici, elementali, esterni e non morti corporei sono in grado di operare nelle zone antimagiche (anche se l'antimagia sopprime le loro capacità soprannaturali, magiche o incantesimi). Tuttavia, se queste creature sono state evocate o convocate, controllare sotto.
- Le creature evocate o convocate di qualsiasi tipo e i non morti incorporei spariscono se penetrano in un campo di antimagia. Riappaiono nello stesso punto una volta che il campo è scomparso.
- Gli oggetti magici con effetti continui, come una *borsa conservante*, non funzionano in un'area di antimagia, ma i loro effetti non vengono cancellati (in modo che il contenuto della borsa non è disponibile, ma non viene né gettato fuori, né sparisce per sempre).
- Due campi antimagia nello stesso luogo non si cancellano l'un altro, né sovrappongono i loro effetti.
- *Muro di forza*, *muro prismatico* e *sfera prismatica* non sono soggetti all'antimagia. *Dissolvi magie*, *dissolvere superiore* e *spezzare incantesimo* non sono in grado di dissolvere l'antimagia. La *disgiunzione di Mordenkainen* ha una probabilità dell'1% per livello dell'incantatore di distruggere un *campo anti-magia*. Se il *campo anti-magia* sopravvive alla disgiunzione, nessun oggetto al suo interno viene disgiunto.

ARMA A SOFFIO

Un drago rosso apre la bocca ed emette un getto di fuoco. Gli avventurieri verso cui la fiammata è diretta cercano riparo dietro gli angoli o sotto i tavoli, tranne chi viene preso allo scoperto, che si getta in avanti e si copre il volto con le braccia.

Sebbene il fuoco del drago sia l'esempio più classico, un'arma a soffio potrebbe essere una nube di gas velenoso, un fulmine, o un getto d'acido. La creatura emette qualcosa dalla propria bocca (piuttosto che evocarla attraverso la magia o qualche altro effetto magico). La maggior parte delle creature con armi a soffio è limitata nel numero di utilizzi al giorno o da un lasso di tempo minimo che deve trascorrere tra un uso e l'altro della capacità. Queste creature sono di solito abbastanza astute da risparmiare la loro arma a soffio fino a quando non ne hanno realmente bisogno.

- Utilizzare un'arma a soffio è normalmente un'azione standard.
- Non c'è bisogno di alcun tiro per colpire. Il soffio riempie semplicemente l'area indicata. Per esempio, un drago nero di taglia Media emette uno spruzzo d'acido lungo 18 metri, alto 1,5 metri e largo 1,5 metri.
- Qualsiasi personaggio preso nell'area deve effettuare l'appropriato tiro salvezza o subire i pieni effetti dell'arma a soffio. In molti casi, un personaggio che effettua il tiro salvezza con successo subisce comunque metà dei danni o qualche altro effetto ridotto.
- Le armi a soffio sono capacità soprannaturali tranne dove riportato diversamente (come una *pozione del soffio di fuoco* che è magica, o uno sputo non magico, che è una capacità straordinaria).
- Le creature sono immuni alla loro propria arma a soffio.
- Le creature che non respirano possono comunque utilizzare le armi a soffio. (Il nome è in un certo senso non appropriato).

ATTACCHI CON LO SGUARDO

La medusa si guarda intorno, lanciando pericolose occhiate contro tutti e concentrando il suo sguardo su alcune vittime designate. Lidda chiude gli occhi e cerca di mirare la propria freccia basandosi sull'udito. Jozan distoglie lo sguardo, ma continua a osservare la creatura con la coda dell'occhio in modo da sapere dove lanciare la sua *luce incandescente*. Tordek si affida al fato e fissa la creatura in volto mentre brandisce la sua possente ascia. La magia lo avvolge, ma lui la respinge. Jozan, invece, guarda per sbaglio il volto della creatura, e non è abbastanza forte per resisterle. Sente il suo corpo irrigidirsi mentre si trasforma in pietra.

Sebbene lo sguardo pietrificante della medusa sia il più conosciuto, gli attacchi con lo sguardo possono anche rendere soggetti a charme, maledire o addirittura uccidere. Gli attacchi con lo sguardo non prodotti da incantesimi (come *sguardo penetrante*) sono soprannaturali.

- Ogni personaggio all'interno del raggio di azione dell'attacco con lo sguardo deve effettuare un tiro salvezza (di solito su Tempra o Volontà) ogni round all'inizio del proprio turno.
- Un avversario può distogliere lo sguardo dal volto della creatura, fissando il corpo della creatura, guardando la sua ombra, o seguendola grazie a una superficie riflettente. Ogni round, il personaggio ha una probabilità del 50% di non dover effettuare il tiro salvezza. La creatura con l'attacco con lo sguardo riceve metà occultamento contro questo personaggio (così che qualsiasi attacco portato contro di lei ha una probabilità del 20% di mancare il bersaglio).
- Un avversario può chiudere gli occhi, voltare la schiena alla creatura o indossare una benda davanti agli occhi. In questi casi il personaggio non deve effettuare alcun tiro salvezza. La creatura dotata di attacco con lo sguardo ottiene occultamento totale contro questo personaggio come se fosse invisibile. Di conseguenza, qualsiasi attacco che il personaggio effettui contro la creatura ha una probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e inoltre non può usare la vista per prendere la mira.
- Una creatura dotata di attacco con lo sguardo può cercare di impiegare attivamente il suo sguardo come un'azione di attacco. La creatura sceglie un bersaglio entro il raggio di azione, e quel l'avversario deve tentare un tiro salvezza. Se il bersaglio ha scelto di difendersi contro lo sguardo nella maniera sopra descritta, ottiene una probabilità di evitare il tiro salvezza (50% se distoglie lo sguardo oppure 100% se chiude gli occhi). È possibile che un personaggio debba effettuare due volte il tiro salvezza contro lo sguardo della creatura nello stesso round, una volta prima della propria azione e una seconda durante l'azione della creatura.
- Guardare un'immagine della creatura (in uno specchio o come parte di un'illusione) non rende l'osservatore suscettibile ad un attacco con lo sguardo.
- Una creatura è immune al proprio attacco con lo sguardo.
- Se la visibilità è limitata (dalla luce soffusa, dalla nebbia ecc.) così tanto da provocare occultamento, c'è una percentuale uguale alla normale probabilità di mancare il bersaglio per quell'occultamento che un personaggio non debba effettuare un tiro salvezza per quel round. Questa probabilità non è cumulativa con quella per evitare lo sguardo, ma viene tirata separatamente.
- Le creature invisibili non possono utilizzare l'attacco con lo sguardo.
- I personaggi che fanno uso della scurovisione nell'oscurità totale sono soggetti agli attacchi con lo sguardo.
- A meno che non venga specificato diversamente, una creatura intelligente dotata di attacco con lo sguardo può controllare il suo potere in modo da "disattivarlo" quando lo desidera.

ATTACCHI MORTALI

Lidda, in perlustrazione davanti al gruppo, incrocia lo sguardo con una creatura che si nasconde tra le ombre. È un bodak, i cui occhi significano morte. L'halfling si sente preda delle vertigini, mentre la sua scintilla vitale rischia di venir estinta dal potere soprannaturale della creatura non morta.

Gli occhi abissali di un bodak uccidono con un solo sguardo. Il terribile incantesimo *parola del potere, uccidere* può indurre alla morte senza neppure permettere un tiro salvezza. Una singola *freccia assassina* può abbattere un drago. Anche un guerriero con 100 punti ferita può essere ucciso da un singolo attacco mortale. Nella maggior parte dei casi, l'attacco mortale permette alla vittima un tiro salvezza sulla Tempra per evitarne gli effetti, ma se il tiro salvezza fallisce, il personaggio muore istantaneamente.

- *Rianimare morti* non funziona su qualcuno ucciso da un attacco mortale.
- Gli attacchi mortali uccidono istantaneamente. Non c'è possibilità per un personaggio di stabilizzarsi e rimanere in vita.
- Nel caso abbia rilevanza, un personaggio morto, indipendentemente da come sia successo, ha -10 punti ferita.
- L'incantesimo *interdizione alla morte* protegge un personaggio contro questi attacchi.

CHARME E COMPULSIONE

Mentre la strana creatura lupesca saltava addosso a Tordek, il nano realizzava che si trattava di un buon amico e che non voleva fargli del male. Ma perché Mialee stava lanciando una *palla di fuoco* contro di essa? Doveva impedirgli di farlo di nuovo. Più tardi,

accadde di peggio quando Lidda non si accorse che il nobile con cui stava chiacchierando era in realtà un vampiro. Dopo uno sguardo negli occhi, l'halfling sentì la sua voce nella testa che le impartiva ordini a cui obbediva senza esitare. Si sentiva come una semplice osservatrice, intrappolata all'interno dei propri occhi, che guardava "se stessa" mettersi alla ricerca dei propri compagni e invitarli ad una festa privata nella tenuta del nobile.

Molte capacità e incantesimi sono in grado di offuscare la mente di personaggi e mostri, impedendo loro di distinguere gli amici dai nemici, o peggio ancora portandoli a credere che i loro vecchi amici siano ora i loro peggiori nemici. Esistono due tipi di incantamenti che agiscono sulla mente di personaggi e creature: *charme* e *compulsione*.

Rendere soggetta a charme un'altra creatura fornisce a chi utilizza questa capacità l'opportunità di rendersi amico e di suggerire le azioni da compiere al proprio servitore, ma la schiavitù non è né assoluta né sciocca. Gli charme di questo tipo comprendono i vari incantesimi di *charme*. Fondamentalmente un personaggio soggetto a charme mantiene il proprio libero arbitrio, ma compie delle scelte secondo una visione distorta del mondo.

- La creatura soggetta a charme non riceve alcuna capacità magica per comprendere il suo nuovo amico.
- La creatura soggetta a charme mantiene il suo allineamento originale e la sua fedeltà, con l'unica differenza sostanziale dell'atteggiamento nei confronti di colui da cui ora è affascinata, che considera un grande amico e i cui suggerimenti e indicazioni saranno presi in grande considerazione.
- Un personaggio soggetto a charme combatte i suoi vecchi alleati solo se minacciano il suo nuovo amico, e anche in quel caso utilizza il metodo meno pericoloso a disposizione fino a quando una simile tattica dimostri di avere una minima possibilità di successo (proprio come farebbe in una reale disputa tra due amici).
- Un personaggio soggetto a charme ha diritto ad una prova contrapposta di Carisma contro il suo padrone, per resistere alle istruzioni e ai comandi che lo spingerebbero a commettere un atto che non farebbe neppure per uno dei suoi migliori amici. Qualora riesca a resistere, decide di non commettere l'atto, ma rimane soggetto a charme.
- Un personaggio soggetto a charme non obbedisce mai a un ordine palesemente suicida o che porta ad immediate e terribili conseguenze contro di sé.
- Se la creatura padrone ordinasse al suo servitore di fare qualcosa a cui il personaggio soggetto a charme è fortemente contrario, il soggetto potrebbe tentare un nuovo tiro salvezza per liberarsi totalmente dalla sua influenza.
- Qualsiasi personaggio soggetto a charme che venga apertamente attaccato dalla creatura che lo ha asservito o dagli alleati del suo padrone, è immediatamente liberato dall'incantesimo o dall'effetto.

Compulsione è una cosa completamente differente. Una compulsione annulla il libero arbitrio del soggetto o cambia il modo in cui la vittima ragiona. Uno charme rende il soggetto un amico dell'incantatore; una compulsione lo rende completamente asservito.

A prescindere che il personaggio sia soggetto a charme o a compulsione, egli non diffonderà volontariamente informazioni o notizie che il suo padrone non chieda esplicitamente. Se un mago di 1° livello avesse una *bacchetta dei dardi incantati* infilata nello stivale, il vampiro che lo sta controllando non può sapere della bacchetta né può dire al mago di consegnargliela o di utilizzarla contro i suoi vecchi amici. Il vampiro può però dire "Dammi il tuo oggetto magico più potente".

ELUDERE E ELUDERE MIGLIORATO

Il soffio fulminante del drago blu colpisce Tordek, Mialee e Lidda. Tutti si gettano a terra per evitare il pieno impatto dell'attacco, ma Tordek e Mialee sono ancora bruciacchiati, mentre Lidda è appena sudata.

Queste capacità straordinarie permettono al bersaglio di un attacco ad area di saltare o evitare il colpo. I ladri e i monaci hanno eludere e eludere migliorato come privilegio di classe, ma anche certe altre creature possiedono queste capacità.

- Se soggetto ad un attacco che permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, un personaggio con eludere non subisce danni con un tiro salvezza riuscito.
- Come per un tiro salvezza sui Riflessi di ogni altra creatura, un personaggio deve avere spazio per muoversi per evitare gli attacchi. Un personaggio legato o in un'area ristretta (mentre sta strisciando per un condotto largo 75 cm, ad esempio), non può eludere l'attacco.
- Come per il tiro salvezza sui Riflessi di ogni creatura, eludere è una capacità istintiva. Il personaggio non ha bisogno di sapere che l'attacco sta arrivando per utilizzare questa capacità.
- I ladri e i monaci non possono eludere quando indossano armature medie o pesanti. Alcune creature con un'innata capacità di eludere non subiscono questa limitazione.
- Eludere migliorato è come eludere, con la differenza che il personaggio subisce solo la metà dei danni anche fallendo il tiro salvezza.

FORMA ETEREA

Dal nulla compare un ragno delle dimensioni di un cavallo e morde Mialee. Lidda cerca di colpirlo, ma è già scomparso. Gli avventurieri sanno che il ragno-fase è da qualche parte nelle vicinanze, in attesa nel Piano Etereo, che li osserva e aspetta.

I ragni-fase e certe altre creature possono esistere nel Piano Etereo, che giace parallelo al Piano Materiale (il mondo normale). Mentre si trova nel Piano Etereo, una creatura viene definita eterea.

- Le creature eteree sono invisibili, non udibili, insostanziali e prive di odore per le creature del Piano Materiale (il mondo normale). Anche la maggior parte degli attacchi magici non ha effetto su di loro. *Vedere invisibilità* e *visione del vero* rivelano le creature eteree.
- Una creatura eterea può vedere e udire in un raggio di 18 metri sul Piano Materiale, anche se gli oggetti materiali sono ancora in grado di bloccare la vista e i rumori. (Una creatura eterea non può vedere attraverso un muro solido, per esempio). Le cose sul Piano Materiale appaiono invece grigie, indistinte e spettrali. Una creatura eterea non può influenzare il Piano Materiale, neppure magicamente. Una creatura eterea può però interagire con altre creature e oggetti eterei allo stesso modo che le creature materiali possono interagire con le creature e gli oggetti materiali.
- Le creature eteree possono muoversi in qualsiasi direzione (compreso in alto e in basso) a piacere. Non hanno bisogno di camminare sul terreno, e gli oggetti materiali non li bloccano (anche se non possono vedere, mentre i loro occhi si trovano all'interno di materiali solidi).
- Gli effetti di forza sono un'eccezione particolare. Un effetto di forza materiale si estende sul Piano Etereo, così che un *muro di forza* è in grado di bloccare una creatura eterea, e un *dardo incantato* può colpirne una (sempre che l'incantatore possa vedere il bersaglio etereo). Gli effetti basati sullo sguardo e le abiurazioni si estendono dal Piano Materiale al Piano Etereo. Nessuno di questi effetti si estende dal Piano Etereo a quello Materiale.
- I fantasmi hanno un potere chiamato manifestazione che permette loro di comparire nel Piano Materiale come creature incorporee. Essi, però, si trovano ancora sul Piano Etereo, e un'altra creatura eterea può interagire con loro senza problemi.
- Le creature eteree attraversano e agiscono nell'acqua come se si trovassero in aria.
- Le creature eteree non cadono e non subiscono danni da caduta.

FORMA GASSOSA

I personaggi hanno costretto in un angolo il vampiro, quando all'improvviso la creatura inizia a perdere consistenza. In un attimo, il vampiro con tutto il suo equipaggiamento, compreso l'anello con sigillo di cui i personaggi avevano bisogno, si trasforma in una foschia, che fugge attraverso una feritoia nella parete di pietra.

Alcune creature possiedono la capacità soprannaturale o magica di prendere la forma di una nube di vapore o di gas.

- Le creature gassose non possono correre, ma possono volare. Una creatura gassosa può muoversi e fare tutte le cose che potrebbe fare una nube di gas, come infilarsi tra gli infissi di una porta. Tuttavia, non è in grado di passare attraverso la materia solida.
- Le creature gassose non possono attaccare fisicamente o lanciare incantesimi con componenti verbali, somatiche, materiali o focus. Perdono anche tutte le loro capacità soprannaturali

(eccetto, naturalmente, la capacità soprannaturale di assumere forma gassosa).

- Le creature in forma gassosa hanno una riduzione del danno 20/+1. Gli incantesimi, le capacità magiche e quelle soprannaturali funzionano normalmente contro di loro. Le creature in forma gassosa perdono tutti i benefici delle armature materiali (compresa l'armatura naturale), ma mantengono i bonus per taglia, Destrezza, deviazione e per l'armatura derivata da un'armatura di forza (come, per esempio, un incantesimo *armatura magica*).
- Le creature gassose non hanno bisogno di respirare e sono immuni agli attacchi che implicano la respirazione (fetore dei troglodìti, gas velenosi ecc.).
- Le creature gassose non possono immergersi nell'acqua o in altri liquidi.
- Le creature gassose non sono né eteree, né incorporee.
- Le creature gassose sono influenzate dai venti o dalle altre correnti d'aria, che fanno sì che la creatura sia spinta nella direzione in cui sono diretti. Neppure il vento più forte può disperdere o danneggiare una creatura in forma gassosa.
- Distinguere una creatura in forma gassosa da una foschia naturale richiede una prova di Osservare (CD 15). Le creature in forma gassosa che cercano di nascondersi in una zona con foschia, fumo o altri gas visibili ricevono un bonus di +20.

FORMA INCORPOREA

Lidda nota un volto trasparente che fa capolino attraverso la parete, ma prima che possa avvertire i propri compagni, il volto è già sparito. Il gruppo comincia quindi ad andare verso l'uscita della stanza del trono in rovina che stava esplorando, quando all'improvviso diverse figure spettrali fuoriescono dalle pareti intorno a loro. Tordek solleva il suo scudo magico per ripararsi dall'attacco di uno spettro, ma la mano incorporea passa attraverso lo scudo e la sua corazza di piastre magica, toccando il cuore del nano, che all'improvviso diventa gelido.

Spettri, wraith, e poche altre creature non hanno un corpo fisico. Queste creature sono prive di sostanza e non possono essere toccate se non da materiali o energie magiche. Per lo stesso motivo, non sono in grado di manipolare gli oggetti né di esercitare forza fisica su di essi. Le creature incorporee hanno però una presenza tangibile che a volte può manifestarsi con un attacco fisico (come il tocco di uno spettro) contro le creature corporee.

- Le creature incorporee possono essere ferite solo da altre creature incorporee, da armi +1 o migliori, da incantesimi o da effetti magici o soprannaturali. Sono immuni a tutti gli attacchi non magici. Non vengono danneggiate dal fuoco normale, dal freddo naturale, o dagli acidi comuni.

Wraith incorporee cercano di colpire un avventuriero.

- Anche se colpita da magia o da un'arma magica, una creatura incorporea ha una probabilità del 50% di ignorare i danni inflitti da una fonte corporea, tranne che per un effetto di forza, come un *dardo incantato* o i danni inflitti da un'arma con tocco fantasma (pagina 187).
- Le creature incorporee si possono muovere in qualsiasi direzione (anche in alto e in basso) a piacere. Non hanno bisogno di camminare sul terreno.
- Le creature incorporee possono passare attraverso gli oggetti solidi a piacimento, anche se non possono vedere mentre i loro occhi sono all'interno di materia solida.
- Le creature incorporee non producono suoni a meno che non lo desiderino.
- Gli attacchi fisici delle creature incorporee ignorano le armature materiali, anche magiche, a meno che non siano fatte di forza (come l'*armatura magica* o i *bracciali dell'armatura*) o abbiano la capacità tocco fantasma.
- Le creature incorporee attraversano e agiscono nell'acqua come se fossero in aria.
- Le creature incorporee non possono cadere o subire danni da caduta.
- Le creature corporee non possono sbilanciare o lottare con le creature incorporee.
- Le creature incorporee non hanno peso e non possono far scattare le trappole attivate dal peso.
- Le creature incorporee non lasciano impronte, non hanno odore, e non fanno rumore a meno che non si manifestino, e anche in quel caso fanno rumore solo se lo desiderano.

FREDDO

Il gigante del gelo irrompe in mezzo alla tormenta, immune al freddo congelante.

Una creatura del "freddo", come un gigante del gelo, è immune ai danni da freddo. Subisce danni raddoppiati da fuoco a meno che l'attacco basato sul fuoco non permetta un tiro salvezza per dimezzare i danni, nel qual caso subirebbe metà danni con un tiro salvezza riuscito, e danni raddoppiati nel caso fallisse.

FUOCO

Macigni incandescenti scagliati da oltre le fiamme colpiscono gli avventurieri, sorprendendoli. Guardando attentamente, gli avventurieri vedono la figura di un gigante del fuoco che ride in mezzo alle fiamme ardenti.

Una creatura del "fuoco" è immune ai danni da fuoco. Subisce danni raddoppiati da freddo a meno che l'attacco basato sul freddo non permetta un tiro salvezza per dimezzare i danni, nel qual caso subirebbe metà danni con un tiro salvezza riuscito, e danni raddoppiati nel caso fallisse.

GUARIGIONE RAPIDA

Mentre Tordek combatte contro lo slaad rosso, le ferite inflitte alla creatura guariscono sotto gli occhi dello stupefatto nano.

La creatura ha la straordinaria capacità di recuperare i punti ferita ad un ritmo accelerato. Eccetto che per quanto riportato in questa sede, la guarigione rapida è proprio come la guarigione naturale (vedi pagina 129 del *Manuale del Giocatore*).

- All'inizio di ogni turno della creatura, essa recupera un certo numero di punti ferita (definiti nella sua descrizione, di solito 1 o 2).

Illus. di S. Fischer

- A differenza della rigenerazione (vedi sotto), la guarigione rapida non permette ad una creatura di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo recise.
- Una creatura che ha subito sia danni debilitanti che danni normali guarisce prima dai danni debilitanti.
- La guarigione rapida non ripristina i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento.
- La guarigione rapida non aumenta il numero di punti ferita recuperati quando una creatura utilizza la *metamorfosi*.

INVISIBILITÀ

Un quasit invisibile sta spiando gli avventurieri, quando Lidda avverte una strana sensazione. "C'è qualcosa di strano qui", bisbiglia ai suoi compagni, facendo segno di far silenzio, mentre cerca di localizzare la creatura con l'udito.

La capacità di muoversi senza essere visti è meravigliosa, ma non è sicura al cento per cento. Sebbene le creature invisibili non possano essere viste, possono sempre essere udite, fiutate o percepite.

- L'invisibilità rende una creatura non individuabile alla vista, inclusa la scurovisione.
- Una creatura di solito può notare la presenza di una creatura invisibile attiva entro 9 metri con una prova di Osservare (CD 20). L'osservatore ha la sensazione che "ci sia qualcosa" ma non può vederla o prenderla di mira in modo accurato con un attacco. Una creatura che si mantiene ferma è praticamente impossibile da notare (CD 30). Un oggetto inanimato o una creatura non vivente ferma, o una creatura completamente immobile, è ancora più difficile da notare (CD 40). È praticamente impossibile (CD +20) individuare esattamente la posizione di una creatura invisibile con una prova di Osservare, e anche se il personaggio riuscisse in una simile prova, la creatura invisibile godrebbe dei benefici di un occultamento totale (probabilità del 50% di essere mancata).
- Una creatura può sfruttare l'udito per individuare una creatura invisibile. Un personaggio può effettuare una prova di Ascoltare a questo scopo come azione gratuita ogni round. Una prova di Ascoltare con un risultato almeno pari alla prova di Muoversi Silenziosamente della creatura invisibile, ne rivela la presenza (una creatura senza gradi in Muoversi Silenziosamente effettua una prova di Destrezza a cui applica la penalità di armatura alla prova).

Una prova riuscita permette al personaggio di sentire che una creatura invisibile "è lì da qualche parte". È praticamente impossibile individuare esattamente la posizione precisa di una creatura invisibile. Una prova di Ascoltare che superi di 20 la CD imposta dal Muoversi Silenziosamente, rivela la posizione della creatura invisibile.

Tabella 3-13: CD della prova di Ascoltare per individuare creature invisibili

La creatura invisibile sta:	CD
Combattendo o parlando	0
Muovendosi a velocità dimezzata	Prova di Muoversi Silenziosamente
Muovendosi a piena velocità	Prova di Muoversi Silenziosamente a -4
Correndo o caricando	Prova di Muoversi Silenziosamente a -20
A qualche metro di distanza	+1 per ogni 3 metri
Dietro un ostacolo (porta)	+5
Dietro un ostacolo (parete di pietra)	+15

- Una creatura può colpire a casaccio per trovare una creatura invisibile. Un personaggio può compiere un attacco di contatto con le mani o con un'arma in due aree di 1,5 metri adiacenti con un'azione standard. Se una creatura invisibile si trova nell'area indicata, rimane comunque una probabilità del 50% che l'attacco di contatto manchi il bersaglio. Se invece riesce, il personaggio che colpisce a casaccio non infligge danni alla creatura invisibile ma ne ha individuato l'esatta posizione. (Tuttavia, se la creatura invisibile si sposta, naturalmente la sua posizione è di nuovo ignota).
- Se una creatura invisibile colpisce un personaggio, quest'ultimo conosce la posizione della creatura che lo ha colpito (fino a quando, naturalmente, la creatura non si sposta di nuovo). L'unica eccezione avviene se la creatura invisibile ha una portata superiore a 1,5 metri. In questo caso il personaggio colpito conosce la posizione generica della creatura invisibile, ma non la sua esatta posizione.
- Se un personaggio tenta di attaccare una creatura invisibile di cui ha individuato la posizione, attacca normalmente, ma la creatura invisibile gode ancora dei benefici dell'occultamento totale (e quindi una probabilità del 50% di essere mancata). A discrezione del DM, una creatura particolarmente grossa e lenta potrebbe godere di una probabilità di essere mancata inferiore. Se un mago proietta un raggio di disintegrazione al centro di un protoplasma nero Enorme, è possibile ridurre o ignorare la probabilità di mancare il bersaglio; è abbastanza difficile mancare qualcosa di tanto grosso.
- Se un personaggio cerca di attaccare una creatura invisibile di cui non ha determinato la posizione, il DM fa scegliere al giocatore la posizione in cui il suo personaggio dirigerà l'attacco. Se la creatura invisibile si trova lì, conduce un normale attacco. Se il nemico non si trova lì, tira comunque la probabilità di mancare il bersaglio come se ci fosse, senza far vedere il risultato al giocatore, e gli dice che il personaggio ha mancato il colpo. In questo modo il giocatore non sa se l'attacco ha mancato il bersaglio perché il nemico non si trovava lì o perché il DM ha tirato con successo la probabilità di mancare il bersaglio.
- Se un personaggio invisibile raccoglie un oggetto visibile, l'oggetto rimane visibile. Al contrario una persona potrebbe coprire di farina un oggetto invisibile per tenere sott'occhio la sua posizione (fino a quando la farina non scivola via o viene rimossa). Una creatura invisibile può raccogliere un piccolo oggetto visibile e nasconderlo su di sé (mettendolo in una tasca o sotto il mantello) e renderlo effettivamente invisibile.
- Le creature invisibili lasciano impronte. Le loro tracce possono essere seguite senza problemi. Impronte nella sabbia, fango o altre superfici soffici possono fornire ai nemici indicazioni sulla posizione della creatura invisibile.
- Una creatura invisibile nell'acqua muove il liquido, rivelando la propria posizione. La creatura invisibile rimane comunque difficile da vedere e gode dei benefici di metà occultamento (probabilità del 20% di essere mancata).
- Una creatura con la capacità olfatto acuto può individuare le creature invisibili come se fossero visibili (vedi "Olfatto acuto", sotto).
- Una creatura con il talento Combattere alla Cieca ha maggiori possibilità di colpire una creatura invisibile. Si tira due volte per la probabilità di mancare il bersaglio e la creatura manca solo se entrambi i tiri indicano un colpo mancato (o in alternativa, si effettua un tiro con la probabilità del 25% anziché due con la probabilità del 50%).
- Una creatura dotata della capacità vista cieca può attaccare (o altrimenti interagire) con una creatura invisibile.
- Una torcia accesa invisibile emana comunque luce, così come un oggetto invisibile soggetto ad un incantesimo *luce* (o simile incantesimo).
- Le creature eteree sono invisibili. Siccome le creature eteree non sono materialmente presenti, le prove di Ascoltare, Osservare, Combattere alla Cieca, olfatto acuto e vista cieca non aiutano allo scopo di individuarle. Le creature incorporee sono spesso invisibili. Olfatto acuto, vista cieca e Combattere alla Cieca non aiutano a trovare o attaccare creature incorporee invisibili, ma prove di Osservare e forse di Ascoltare possono farlo.
- Le creature invisibili non possono utilizzare gli attacchi con lo sguardo.
- L'invisibilità non influisce sugli incantesimi di *individuazione*.
- Dal momento che alcune creature possono individuare o addirittura vedere le creature invisibili, è utile essere in grado di nascondersi anche quando si è invisibili.

MALATTIA

Un otyugh sporco e puzzolente morde Tordek, ma il nano sopravvive all'incontro. Dopo due giorni, tuttavia, una violenta febbre lo assale, e si sente stanco e tremante. La febbre dura per alcuni giorni fino a quando non se ne libera. Solo allora il corpo del nano, lentamente, comincia a riprendersi. Tordek si sente fortunato in quanto alcune

malattie sono in grado di indebolire permanentemente le proprie vittime.

Quando un personaggio viene ferito da un attacco contaminato, tocca un oggetto imbrattato di materiale malato, o consuma del cibo o dell'acqua infetti, deve effettuare immediatamente un tiro salvezza sulla Tempra. Se ha successo, la malattia non ha effetto: il suo sistema immunitario respinge l'infezione. Se fallisce, subisce dei danni dopo un periodo di incubazione. Una volta al giorno dopo l'infezione deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra per evitare danni ulteriori. Due tiri salvezza riusciti consecutivamente indicano che il personaggio ha sconfitto la malattia e che può recuperare, senza subire altri danni.

Il DM può tirare i tiri salvezza sulla Tempra al posto dei giocatori, in modo che essi non sappiano se sono stati infettati o meno.

Descrizioni delle malattie

Le malattie hanno diversi sintomi e si diffondono attraverso un gran numero di fattori. Le caratteristiche di diversi tipi di malattie sono riassunte nella Tabella 3-14: "Malattie".

Malattia: Le malattie in corsivo sono di natura soprannaturale. Le altre sono straordinarie.

Infezione: Il modo in cui la malattia viene contratta: ingestione, inalazione, ferimento o contatto. Da notare che alcune malattie da ferimento possono essere trasmesse da una ferita piccola come un morso di una pulce e che molte malattie da inalazione possono essere anche contratte per ingestione (e viceversa).

CD: La CD del tiro salvezza per impedire l'infezione (se il personaggio è stato infettato), per impedire qualsiasi occasione di danni ripetuti e per recuperare dalla malattia.

Periodo di incubazione Il tempo precedente all'inizio della malattia.

Danni: I danni che il personaggio subisce dopo l'incubazione e ogni giorno successivo. I danni alle caratteristiche sono temporanei se non altrimenti indicato.

Tipi di malattie: Le tipiche malattie comprendono:

Brividi diabolici: Diffusa dai barbazu e dai diavoli delle fosse. Sono necessari tre, non due, tiri salvezza riusciti in successione per recuperare dai brividi diabolici.

Devastazione vischiosa: L'infezione si diffonde dall'interno del corpo all'esterno, trasformando la vittima in una massa gelatinosa infetta.

Febbre da gallina: I sintomi includono febbre alta, disorientamento e frequenti esplosioni di risate incontrollabili. Conosciuta anche come "i gemiti".

Febbre demoniaca: Diffusa dalle streghe notturne.

Febbre lurida: Diffusa dai topi crudeli e dagli otyugh. Anche coloro che vengono feriti in luoghi particolarmente sudici possono contrarla.

Fuoco mentale: Dà la sensazione che il cervello stia bruciando. Porta al torpore.

Tabella 3-14: Malattie

Malattia	Infezione	CD	Incubazione	Danni
Brividi diabolici†	Ferimento	14	1d4 giorni	1d4 For
Devastazione vischiosa	Contatto	14	1 giorno	1d4 Cos**
Febbre da gallina	Inalazione	16	1 giorno	1d6 Sag
Febbre demoniaca	Ferimento	18	1 giorno	1d6 Cos**
Febbre lurida	Ferimento	12	1d3 giorni	1d3 Des, 1d3 Cos
Fuoco mentale	Inalazione	12	1 giorno	1d4 Int
Infermità accecante	Ingestione	16	1d3 giorni	1d4 For††
Malattia rossa	Ferimento	15	1d3 giorni	1d6 For
*Putrefazione della mummia**	Contatto	20	1 giorno	1d6 Cos
Tremarella	Contatto	13	1 giorno	1d8 Des

* I tiri salvezza effettuati con successo non permettono al personaggio di guarire. Solo la guarigione magica può salvare il personaggio.

** Quando subisce dei danni, il personaggio deve effettuare con successo un altro tiro salvezza oppure viene risucchiato permanentemente 1 danno temporaneo.

† La vittima deve effettuare con successo tre tiri salvezza sulla Tempra in successione per recuperare dai brividi diabolici.

†† Ogni volta che la vittima subisce 2 o più danni dalla malattia, deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra o essere accecata permanentemente.

Infermità accecante: Si diffonde nell'acqua infetta.

Malattia rossa: La pelle diventa rossa, piena di vesciche e calda al tocco.

Putrefazione della mummia: Il contagio avviene attraverso le mummie. Neppure i tiri salvezza riusciti permettono al personaggio di guarire (anche se gli impediscono di subire danni).

Tremarella: Provoca fitte, tremori e scatti involontari.

Guarire dalle malattie

L'uso dell'abilità Guarire può aiutare i personaggi ammalati. Ogni volta che il personaggio ammalato effettua un tiro salvezza contro gli effetti della malattia, il guaritore effettua una prova di abilità. Il personaggio malato può utilizzare il risultato del guaritore al posto del proprio tiro salvezza, se il risultato della prova di Guarire è più alto. Il personaggio malato deve rimanere sotto le cure del guaritore e trascorrere la maggior parte della giornata a riposare.

I personaggi recuperano i punti caratteristica persi al ritmo di 1 al giorno, e questa regola si applica anche quando la malattia è in corso. Ciò significa che un personaggio fortunato con una malattia minore potrebbe essere in grado di sopportarne gli effetti senza subire alcun danno.

METAMORFOSI

Lidda pensava che il capitano delle guardie si stesse comportando in maniera strana, ma finì per imputare tutto alla stanchezza. Quando fece per andarsene, sentì uno strano rumore alle sue spalle. Si voltò e vide che l'uomo si era trasformato in un mostro dalla pelle blu alto 3 metri, e che ora impugnava uno spadone, un ogre magi.

La magia può far sì che le creature e i personaggi cambino la loro forma, a volte contro la propria volontà, ma di solito a proprio vantaggio. Le creature trasformate mantengono le proprie capacità mentali, ma dispongono di una nuova forma fisica.

- L'incantesimo *metamorfosi* (vedi *Manuale del Giocatore*) definisce gli effetti generali della metamorfosi.
- Le creature che mutano forma grazie a una loro capacità (non a un incantesimo) non subiscono gli effetti del disorientamento (come descritto nell'incantesimo *metamorfosi*).
- Dal momento che le creature non cambiano tipo, un'arma assassina o ad anatema progettata per uccidere o ferire creature di un tipo specifico, continua ad avere pieno effetto sulla creatura anche se è stata *trasformata*. Allo stesso modo, una creatura *trasformata* in una creatura di tipo differente, non è soggetta agli effetti assassini e di anatema diretti contro quel tipo di creatura.
- Il bonus per il nemico prescelto di un ranger si basa sul sapere cosa sia il nemico, quindi se una creatura, nemico prescelto del ranger, muta forma, il ranger non può utilizzare il suo bonus.
- Il bonus di un nano nel combattere contro i giganti, è basato sulla taglia e sulla forma, quindi egli non ottiene un bonus contro un gigante mutato in qualcos'altro, ma ottiene il bonus contro qualsiasi creatura *trasformata* in gigante.

OLFATTO ACUTO

Tordek sta trascinando il corpo esanime e ferito di Jozan, quando sente il rumore di qualcosa che li sta seguendo. Dietro di loro c'è un vermeiena che sta seguendo l'odore del sangue. Lidda rimane indietro per tendergli un'imboscata, mentre Tordek prosegue, ma l'aberrazione fiuta l'halfling ed è pronta ad affrontarla quando Lidda esce dal suo nascondiglio.

Questa capacità straordinaria permette a una creatura di individuare i nemici in avvicinamento, quelli nascosti, e di seguire tracce grazie all'olfatto.

- La creatura può individuare gli avversari attraverso l'olfatto, generalmente in un raggio di 9 metri. Se l'avversario è sopra vento il raggio diventa 18 metri, mentre se si trova contro vento, il raggio scende a 4,5 metri. Forti odori come quelli prodotti dal fumo o dai rifiuti in putrefazione, possono essere individuati al doppio della distanza indicata. Gli odori molto forti, come quello prodotto da una moffetta o quello dei trogloditi, possono essere individuati al triplo della distanza indicata.
- La creatura può individuare la presenza di un'altra creatura, ma non la sua esatta posizione. Individuare la direzione dell'odore è un'azione standard. Se la creatura si trova entro 1,5 metri dalla

fonte dell'odore, può individuarne l'esatta posizione.

- La creatura può seguire tracce con l'olfatto, effettuando una prova di Saggezza per trovare o seguire una traccia. La tipica CD per una traccia fresca è 10. La CD aumenta o diminuisce a seconda di quanto sia intenso l'odore della preda, il numero delle creature, e quanto sia vecchia la traccia. Per ogni ora passata da quando la traccia è stata lasciata, la CD aumenta di 2. Diversamente la capacità segue le regole del talento Seguire Tracce. Le creature che seguono tracce con l'olfatto, ignorano gli effetti delle condizioni della superficie o della scarsa visibilità.
- Le creature con la capacità olfatto acuto possono identificare gli odori familiari così come un umano potrebbe identificare un luogo familiare.
- L'acqua, particolarmente l'acqua corrente, annulla le capacità di seguire tracce delle creature che respirano aria. Le creature che respirano in acqua, come gli squali, e che possiedono la capacità olfatto acuto, la possono usare in acqua senza problemi.
- Alcuni forti odori fittizi (usati per confondere la traccia) possono facilmente mascherarne altri. La presenza di un simile odore pregiudica totalmente la capacità di individuare o identificare esattamente una creatura, e la CD base dell'abilità Conoscenza delle Terre Selvagge per seguire tracce aumenta da 10 a 20.

Variante: Personaggi con olfatto acuto

I mezzorchi e gli gnomi, così come molti tipi di PNG umanoidi come gli orchi e gli gnoll, possono scegliere Olfatto Acuto come talento. Il prerequisito del talento è Saggezza 11+. Olfatto Acuto è più potente di molti talenti, e questa opzione potrebbe rendere questi personaggi e queste creature troppo sbilanciati.

PARALISI E *BLOCCO*

Un chierico di Hextor impugna il suo simbolo sacrilego davanti a Tordek, compie dei gesti e pronuncia parole incomprensibili. All'improvviso Tordek sente il suo corpo bloccarsi, e non riesce più a muovere i propri arti. Si erge rigido e indifeso. Ode il combattimento che infuria attorno a lui, e vede tutto ciò che accade davanti ai suoi occhi, ma non può girarsi a vedere come se la stanno cavando i suoi amici. Il suono del proprio respiro e del battito del cuore gli riempie le orecchie. Poi sente qualcuno che si muove alle sue spalle, e tutto ciò che può fare è sperare che si tratti di un amico.

Alcuni mostri e incantesimi hanno la capacità soprannaturale o magica di paralizzare o *bloccare* le loro vittime, immobilizzandole con metodi magici. (La paralisi dovuta a tossine viene descritta nella sezione "Veleno", di seguito).

- Un personaggio paralizzato o *bloccato* non può muoversi, parlare o intraprendere alcuna azione fisica. È fermo sul posto, immobile e indifeso. Neppure i suoi amici possono muovere i suoi arti. Egli può compiere solo azioni puramente mentali, come lanciare un incantesimo privo di componenti.
- La paralisi agisce sul corpo, e un personaggio di solito può resisterle con un tiro salvezza sulla Tempra. Il *blocco* è un ammaliamento, una compulsione di influenza mentale. I personaggi generalmente possono resistergli con un tiro salvezza sulla Volontà.
- Una creatura alata che sta volando nel momento in cui viene colpita da un *blocco* o che viene paralizzata, non può sbattere le sue ali e cade. Un nuotatore non può nuotare, e potrebbe affogare.

PAURA

Un giovane drago verde carica gli avventurieri. Tordek avverte un brivido di paura ma stringe i denti e lo ignora. Lidda non riesce a comportarsi altrettanto bene. Riesce a mantenere la propria posizione, ma le sue mani tremano dalla paura. Al contrario, il gregario che si era da poco unito a loro, lascia cadere la spada e si dà a una fuga disperata, mentre le sue urla si perdono in lontananza.

Incantesimi, oggetti magici e certe creature possono influenzare i personaggi con la paura. In molti casi, il personaggio effettua un tiro salvezza sulla Volontà per resistere agli effetti, e un tiro fallito indica che il personaggio è scosso, spaventato o in preda al panico.

Scosso: I personaggi che sono scossi subiscono una penalità al morale di -2 ai tiri per colpire, tiri salvezza e alle prove.

Spaventato: I personaggi spaventati subiscono le stesse penalità di quelli scossi, e inoltre fuggono dalla fonte della loro paura il più velocemente possibile, anche se possono scegliere la direzione di fuga. A parte ciò, una volta che sono fuori vista (o udito) dalla fonte della loro paura, possono agire normalmente. Se la durata della paura non è ancora arrivata al termine, qualora dovessero incontrare di nuovo la fonte del loro spavento, cercherebbero nuovamente di fuggire. I personaggi che non sono in grado di fuggire possono combattere (anche se sono ancora scossi).

In preda al panico: I personaggi in preda al panico sono scossi e, inoltre, hanno una probabilità del 50% di far cadere a terra qualsiasi cosa stiano tenendo in mano, e di fuggire dalla fonte del loro terrore il più in fretta possibile. In più il loro percorso sarà completamente casuale. I personaggi in preda al panico fuggono davanti a qualsiasi altro pericolo che possano trovarsi di fronte piuttosto che affrontarlo. Essi si accovacciano tremanti se non possono fuggire.

Ancora più terrorizzato: Gli effetti della paura sono cumulativi. Un personaggio scosso che viene nuovamente scosso diventa spaventato, e invece un personaggio scosso che viene spaventato diventa in preda al panico. Un personaggio spaventato che viene scosso o spaventato di nuovo diviene in preda al panico.

PERCEZIONE TELLURICA

Il thoqqua incandescente esce all'improvviso dall'anfratto dov'era nascosto, lanciandosi direttamente contro Tordek, anche se non l'aveva ancora visto fino a un attimo prima.

Una creatura con percezione tellurica individua le altre creature grazie alle vibrazioni del terreno.

- La creatura percepisce automaticamente la posizione di qualsiasi cosa che sia in contatto col terreno e nel raggio di azione (ad esempio, 18 metri per un thoqqua).
- Se non esiste un percorso diretto via terra tra la creatura e coloro che possono essere percepiti, allora il raggio di azione definisce la distanza massima del percorso indiretto più breve. Deve essere a contatto con il terreno e le creature devono essere in movimento.
- Per tutto il tempo in cui le altre creature stanno compiendo delle azioni fisiche, compreso lanciare incantesimi con componenti somatiche, sono considerate in movimento; non c'è bisogno che si spostino da un luogo all'altro per essere individuate da una creatura dotata di percezione tellurica.

PERDITA DI PUNTI CARATTERISTICA

Un'ombra non morta tocca Tordek e l'ascia del nano sembra improvvisamente diventare più pesante tra le sue mani. Una vespa gigante punge Mialee e i suoi movimenti normalmente aggraziati diventano goffi e lenti. Un wraith tocca Lidda e l'halfling si sente improvvisamente confusa e stanca.

Diversi attacchi provocano la perdita dei punti caratteristica, o danni temporanei di caratteristica oppure risucchi permanenti di caratteristica. I punti persi per danni temporanei si ripristinano al ritmo di 1 punto al giorno (o il doppio se il personaggio rimane in totale riposo) per ogni caratteristica danneggiata, e gli incantesimi *ristorare inferiore* e *ristorare* sono in grado di compensare i danni temporanei. I risucchi, tuttavia, sono permanenti, anche se *ristorare* può ripristinare anche quei punti caratteristica persi.

Sebbene qualsiasi perdita sia debilitante, perdere tutti i punti in un punteggio di caratteristica può essere devastante.

- Forza 0 indica che il personaggio non è in grado di muoversi. Giace indifeso per terra.
- Destrezza 0 indica che il personaggio non è in grado di muoversi. Rimane fermo, rigido e indifeso.
- Costituzione 0 indica che il personaggio è morto.
- Intelligenza 0 indica che il personaggio è incapace di pensare, e rimane privo di sensi, in uno stato comatoso, indifeso.
- Saggezza 0 indica che il personaggio cade in un sonno profondo pieno di incubi, indifeso.
- Carisma 0 indica che il personaggio cade in uno stato catatonico e comatoso, indifeso.

Non è necessario prendere nota di caratteristiche il cui valore sia negativo. I punteggi delle caratteristiche di un personaggio non possono mai scendere sotto 0.

Avere una caratteristica con punteggio 0 è differente dal non avere alcun punteggio della caratteristica. Un wraith non ha un punteggio di Forza 0, manca del tutto di un punteggio di Forza. Un

golem di argilla non ha un punteggio di Intelligenza 0, ma manca del tutto di un punteggio di Intelligenza. Un wraith può muoversi, solo che non può agire fisicamente su altri oggetti. Il golem non è catatonico o indifeso, ma è privo di pensieri o di memoria.

Alcuni incantesimi o capacità impongono una riduzione effettiva del punteggio della caratteristica, cosa differente dalla perdita di punti caratteristica. Tali riduzioni scompaiono al termine della durata dell'incantesimo o della capacità, e il punteggio della caratteristica torna immediatamente al suo valore originario.

Se il punteggio di Costituzione di un personaggio scende, egli perderà 1 punto ferita per Dado Vita per ogni punto di cui il modificatore di Costituzione viene diminuito. Per esempio, al 7° livello, Tordek viene colpito da un veleno che fa scendere la sua Costituzione da 16 a 13. Il suo bonus scende da +3 a +1, e quindi perde 14 punti ferita (2 per livello). Un minuto dopo, il veleno infligge altri 8 danni temporanei alla Costituzione, facendo abbassare il suo punteggio a 5 e il suo modificatore da +1 a -3. Egli perde altri 28 punti ferita, per un totale di 42 punti ferita persi per una diminuzione complessiva di 6 punti del suo modificatore di Costituzione.

Il totale dei punti ferita, comunque, non può mai scendere sotto 1 punto ferita per Dado Vita. Al 7° livello, Mialee ha 22 punti ferita. Anche se il suo punteggio di Costituzione scendesse a 5 o meno, avrebbe ancora almeno 7 punti ferita (meno qualsiasi danno subito).

La capacità posseduta da alcune creature di risucchiare i punteggi delle caratteristiche (come il risucchio di Forza delle ombre, o il risucchio di Saggezza del lamia), è una capacità soprannaturale, che richiede un qualche tipo di attacco. Queste creature non possono risucchiare le caratteristiche dei loro nemici quando questi le colpiscono, neanche con attacchi senz'armi o con armi naturali.

Variante: Perdita di punti caratteristica separata

Alcuni giocatori non amano tenere il conto della diminuzione delle caratteristiche in quanto hanno difficoltà a ricalcolare le loro statistiche in base ai nuovi modificatori di caratteristica. Questi giocatori potrebbero trovare più semplice tener conto della perdita di punti caratteristica separatamente, allo stesso modo dei danni debilitanti. Con questa variante, per ogni 2 danni alla caratteristica, il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove basate su quella caratteristica. Se la perdita di punti caratteristica è uguale o superiore al punteggio di caratteristica, allora il personaggio subisce gli effetti dell'avere punteggio 0 in quella caratteristica. I danni temporanei di caratteristica spariscono al ritmo di 1 punto al giorno.

Questa variante conduce a risultati abbastanza simili a quelli della normale perdita di punti caratteristica.

POTERI PSIONICI

Il mind flayer si volta e il suo viso alieno guarda fisso nella direzione degli avventurieri; all'improvviso l'aria sembra sconvolta da ondate di forza psichica scatenata contro di loro. Mialee resiste all'attacco, ma i suoi amici rimangono storditi. La maga lancia *blocca mostri* contro la creatura, che resta immobile. Nonostante ciò, Mialee continua ad avvertire la volontà della creatura che cerca di penetrare nella sua mente nel tentativo di piegarla e portarla dalla sua parte.

Telepatia, combattimento mentale, poteri psichici: i poteri psionici sono una categoria generica che descrive le particolari capacità mentali possedute da diverse creature. Queste capacità magiche sono prodotte solamente dalla forza mentale della creatura, senza bisogno di alcuna forza magica esterna né di alcun rituale. La più conosciuta tra le creature psioniche è il temibile mind flayer, che è in grado di flagellare la mente della vittima e divorarne il cervello mentre questa è stordita. La descrizione di ogni creatura presente nel *Manuale dei Mostri* contiene i dettagli sulle sue capacità psioniche (ammesso che ne possieda).

Gli attacchi psionici permettono quasi sempre dei tiri salvezza sulla Volontà per resistervi. Non tutti gli attacchi psionici sono però attacchi mentali. Alcune capacità psioniche permettono alla creatura di rimodellare il proprio corpo, guarire le proprie ferite o teletrasportarsi a grandi distanze. Alcune creature psioniche possono vedere nel futuro, nel passato, o nel presente (in luoghi lontani), così come sono in grado di leggere le menti altrui.

Variante: Poteri psionici non magici

I poteri psionici non sono magici, ma un tipo differente di potere straordinario. I campi antimagia non hanno alcun effetto sui poteri psionici (e allo stesso modo, la maggior parte delle capacità psioniche non può interferire con la magia). Le immunità o la resistenza speciale di una creatura alla magia, non la proteggono dalle capacità psioniche.

Il pericolo di questa variante è che, senza i tradizionali controlli che esistono per la magia, le capacità psioniche minacciano di diventare presto incredibilmente potenti. Siccome le normali difese magiche non funzionano, bisogna aggiungere delle difese psioniche alle tabelle dei tesori e degli incantesimi.

RAGGI

Uno degli occhi del beholder emette un sottile raggio verde che attraversa la stanza e colpisce Mialee. L'elfa cerca di evitarlo (come farebbe con una freccia o una spada), ma il raggio la colpisce lo stesso. Un alone di energia verde l'avvolge, cercando di disintegrarla. Il volto di Mialee si contorce per il dolore mentre cerca di resistere all'incantesimo. In un attimo il raggio verde svanisce, e l'elfa è salva. Il beholder comincia a proiettare un secondo raggio verso di lei.

Tutti gli attacchi con raggi, che siano un incantesimo *raggio di indebolimento* o i raggi degli occhi di un beholder, richiedono che l'attaccante compia un attacco di contatto a distanza contro il bersaglio. I raggi hanno diverse portate, che sono la distanza massima a cui possono agire. Il tiro per colpire di un raggio non subisce mai penalità di gittata. Anche quando un raggio colpisce, permette al bersaglio un tiro salvezza (sulla Tempra o sulla Volontà). I raggi non richiedono mai un tiro salvezza sui Riflessi, ma se il bonus di Destrezza alla CA di un personaggio è alto, potrebbe essere difficile riuscire a colpire il bersaglio al primo colpo.

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI (RI)

La palla di fuoco di Mialee avvolge l'ogre magi. La creatura indietreggia istintivamente, ma non cerca di evitare il colpo e quando le fiamme si sono dissipate, l'ogre magi non ha segni di ferite.

La resistenza agli incantesimi è la straordinaria capacità di evitare gli effetti degli incantesimi. (Anche alcuni incantesimi sono in grado di conferire questa resistenza).

- Perché i suoi poteri abbiano effetto su di una creatura con resistenza agli incantesimi, un incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) almeno pari al valore di resistenza agli incantesimi della creatura. (Il valore di resistenza agli incantesimi di una creatura funziona come una CA magica). Se l'incantatore fallisce la prova, l'incantesimo non ha effetto sulla creatura, che non deve fare nulla di particolare per utilizzare la resistenza agli incantesimi. La creatura non ha neppure bisogno di sapere della minaccia perché la sua resistenza entri in azione.
- Solo gli incantesimi e le capacità magiche sono soggetti alla resistenza agli incantesimi. Le capacità straordinarie e soprannaturali (inclusi i bonus di potenziamento delle armi magiche) non lo sono. Per esempio, l'effetto *paura* di una *verga della potenza* è soggetto alla resistenza agli incantesimi, in quanto si tratta di un effetto magico. I bonus di combattimento della verga (come il bonus di +2 per la forma di mazza) non lo sono. Una creatura può possedere alcune capacità che sono soggette alla resistenza agli incantesimi e alcune che non lo sono. Per esempio, gli incantesimi divini di un androsfinge sono soggetti alla resistenza agli incantesimi, ma non il suo ruggito (che è una capacità soprannaturale). Gli incantesimi di un chierico sono soggetti alla resistenza agli incantesimi, ma non il suo utilizzo dell'energia positiva o negativa. Anche alcuni incantesimi ignorano la resistenza agli incantesimi; vedi la sezione "Quando applicare la resistenza agli incantesimi", sotto.
- Una creatura può abbassare volontariamente la propria resistenza agli incantesimi. Questa è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Una volta che una creatura ha abbassato la propria resistenza, questa rimane inattiva fino al suo turno successivo, all'inizio del quale la sua resistenza agli incantesimi ritorna automaticamente in funzione, a meno che la creatura non la tenga intenzionalmente bassa (un'altra azione standard che non provoca attacchi di opportunità).
- La resistenza agli incantesimi di una creatura non interferisce mai con i suoi incantesimi, oggetti o capacità.
- Una creatura con la resistenza agli incantesimi non può conferire questo potere ad altri toccandoli o trovandosi in mezzo a loro.

Solo le creature più rare e alcuni oggetti magici possiedono la capacità di donare ad altri la resistenza agli incantesimi.

- La resistenza agli incantesimi non è cumulativa. Si sovrappone. Se un chierico indossa una *cotta di maglia+1* che gli conferisce una RI 15 e lancia un'*aura sacra* che gli conferisce RI 25 contro gli incantesimi malvagi e gli incantesimi lanciati da creature malvagie, godrà di RI 25 contro gli incantesimi sopra indicati e RI 15 contro tutti gli altri incantesimi e le capacità magiche.

Quando applicare la resistenza agli incantesimi

Ogni incantesimo descritto nel *Manuale del Giocatore* comprende una voce che indica se la resistenza agli incantesimi possa o meno essere applicata contro di esso. In generale, l'applicazione della resistenza agli incantesimi dipende da cosa è in grado di fare l'incantesimo:

- *Incantesimi con bersaglio:* La resistenza agli incantesimi si applica se l'incantesimo ha come bersaglio la creatura. Alcuni incantesimi con bersaglio individuale, come un *dardo incantato* lanciato da un incantatore di 3° livello, possono essere diretti contro più bersagli simultaneamente. In questi casi, la resistenza agli incantesimi di una creatura si applica solo contro la porzione di incantesimo diretta contro di lei. Se più di una creatura resistente agli incantesimi è soggetta a un simile incantesimo, ognuna effettua la prova della sua resistenza agli incantesimi separatamente.
- *Incantesimi ad area:* La resistenza agli incantesimi si applica se la creatura resistente è all'interno dell'area dell'incantesimo. Essa protegge solo la creatura resistente senza aver altro effetto sull'incantesimo.
- *Incantesimi ad effetto:* Molti incantesimi ad effetto evocano o creano qualcosa e non sono soggetti alla resistenza agli incantesimi. Per esempio, *evoca mostri I* è in grado di evocare un mostro che può attaccare normalmente la creatura resistente agli incantesimi. Tuttavia, ci sono casi in cui la resistenza agli incantesimi si applica anche agli incantesimi ad effetto, di solito a incantesimi che hanno effetto su di una creatura in modo più o meno diretto, come *ragnatela*.

La resistenza agli incantesimi può proteggere una creatura anche da un incantesimo che è già stato lanciato. Effettuare la prova della resistenza agli incantesimi la prima volta che la creatura è soggetta all'incantesimo. Per esempio, se un ogre magi si avvicina in volo entro 3 metri a un *muro di fuoco*, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore contro la RI di 18 dell'ogre magi. Se l'incantatore fallisce, il muro non riesce a danneggiare l'ogre magi.

Effettuare la prova della resistenza agli incantesimi solo una volta per ogni lancio di incantesimo o per uso di capacità magica. Se la resistenza agli incantesimi non agisce la prima volta, non funziona per tutte le volte che la creatura incontra quello specifico incantesimo lanciato. Se invece riesce la prima volta, continua ad avere successo ogni volta. Per esempio, un succube incontra la *barriera di lame* di Jozan. Se il chierico riesce a superare la resistenza agli incantesimi del succube, la creatura viene danneggiata dall'incantesimo. Se il succube sopravvive e rientra in quella stessa *barriera di lame* una seconda volta, la creatura subirà nuovamente dei danni. Non c'è bisogno di nessun altro tiro. Se la creatura ha volontariamente abbassato la sua resistenza agli incantesimi e poi subisce l'effetto di un incantesimo, la creatura ha comunque una singola possibilità di resistere all'incantesimo, quando la sua resistenza sarà tornata normale.

La resistenza agli incantesimi non ha effetto a meno che l'energia creata o rilasciata dall'incantesimo in realtà non operi sulla mente o sul corpo della creatura



Mialee non è riuscita a superare la resistenza agli incantesimi di un marilith.

resistente. Se l'incantesimo agisce su qualsiasi altra cosa (l'aria, il terreno, la luce nella stanza), e la creatura ne subisce l'effetto di conseguenza, non c'è bisogno di alcun tiro. Le creature possono essere ferite da un incantesimo senza esserne direttamente soggette. Per esempio, un incantesimo *luce diurna* danneggia un elfo drow in quanto i drow sono particolarmente sensibili alla luce. Tuttavia, *luce diurna* di solito viene lanciato sull'area che contiene il drow, rendendola luminosa, e non sul drow stesso, in modo tale che l'effetto sia indiretto. La resistenza agli incantesimi si applicherebbe soltanto se qualcuno cercasse di lanciare *luce diurna* su di un oggetto in mano al drow.

La resistenza agli incantesimi non si applica se l'incantesimo inganna i sensi della creatura o rivela qualcosa che la riguarda, come nel caso di *immagine minore* o *individuazione dei pensieri*.

La magia deve essere realmente in funzione perché si applichi la resistenza agli incantesimi. Gli incantesimi che hanno una durata istantanea ma con risultati duraturi non sono soggetti alla resistenza agli incantesimi a meno che la creatura non sia stata esposta all'incantesimo nel momento in cui è stato lanciato. Per esempio, una creatura con resistenza agli incantesimi non può disfare un *muro di pietra* che è stato già creato.

Quando si è in dubbio se gli effetti di un incantesimo siano diretti o indiretti, è consigliabile fare riferimento alla scuola di magia dell'incantesimo:

Abiurazione: Il bersaglio deve essere ferito, mutato o in qualche modo limitato perché si applichi la resistenza agli incantesimi.

Mutamenti di percezione, come *anti-individuazione*, non sono soggetti alla resistenza agli incantesimi. Le abiurazioni che bloccano o negano gli attacchi non sono soggette alla resistenza agli incantesimi dell'attaccante: è la creatura protetta che è soggetta all'incantesimo (e quindi diventa immune o resistente all'attacco).

Ammaliamento: Siccome gli ammaliamenti hanno effetto sulla mente delle creature, sono di solito soggetti alla resistenza agli incantesimi.

Divinazione: Questi incantesimi non hanno effetto diretto sulle creature e non sono soggetti alla resistenza agli incantesimi, anche se ciò che rivelano riguardo una creatura potrebbe rivelarsi dannoso per essa.

Evocazione: Questi incantesimi non sono di solito soggetti alla resistenza agli incantesimi a meno che l'incantesimo non evochi qualche forma di energia, come *freccia acida di Melf* o *parola del potere, stordire*. Gli incantesimi che convocano creature o producono effetti che agiscono come una creatura non sono soggetti alla resistenza agli incantesimi.

Illusione: Questi incantesimi non sono quasi mai soggetti alla resistenza agli incantesimi. Le illusioni che portano attacchi diretti, come *allucinazione mortale* o *ombra di un'invocazione*, sono eccezioni.

Invocazione: Se un incantesimo di invocazione infligge danni a una creatura, è un effetto diretto. Se l'incantesimo danneggia qualcos'altro, ha un effetto indiretto. Ad esempio, un *fulmine* lanciato contro una creatura resistente è soggetto alla resistenza agli incantesimi (che proteggerebbe solo la creatura ma non avrebbe altro effetto sull'incantesimo). Se il *fulmine* venisse lanciato contro il soffitto di una stanza, facendo cadere una pioggia di detriti addosso alla creatura, non sarebbe soggetto alla resistenza agli incantesimi.

Necromanzia: Molti di questi incantesimi modificano la forza vitale del bersaglio e sono soggetti alla resistenza agli incantesimi. Incantesimi particolari, come *mano spettrale*, non hanno effetto diretto sulle altre creature e non sono soggetti alla resistenza agli incantesimi.

Trasmutazione: Questi incantesimi sono soggetti alla resistenza agli incantesimi se trasformano il bersaglio. Gli incantesimi di trasmutazione non sono soggetti alla resistenza agli incantesimi se sono indirizzati contro un punto nello spazio piuttosto che contro una creatura. *Trasmutare roccia in fango* e *intralciare* mutano ciò che circonda la creatura, non la creatura stessa, e quindi non sono soggetti alla resistenza agli incantesimi. Alcune trasmutazioni rendono gli oggetti dannosi (o più dannosi), come *pietra magica*. Anche questi incantesimi non sono generalmente soggetti alla resistenza agli incantesimi in quanto hanno effetto sugli oggetti, non sulla creatura contro cui gli oggetti vengono utilizzati. La resistenza agli incantesimi funziona su di una *pietra magica* solo se la creatura con la resistenza agli incantesimi sta tenendo in mano le pietre che il chierico sta cercando di incantare.

Resistenza agli incantesimi riuscita

La resistenza agli incantesimi impedisce a un incantesimo o a una capacità magica di avere effetto o danneggiare la creatura che resiste, ma non è in grado di rimuovere o negare un effetto magico posto su di un'altra creatura. La resistenza agli incantesimi impedisce a un incantesimo di interromperne un altro.

Contro un incantesimo attivo che è già stato lanciato, una resistenza agli incantesimi riuscita permette alla creatura resistente di ignorare qualsiasi effetto possa avere l'incantesimo. La magia continua però ad avere effetto come di norma su tutti gli altri.

RESISTENZA ALL'ENERGIA

La *palla di fuoco* ha scottato un po' il janni, ma principalmente è riuscita soltanto a farlo arrabbiare di più.

Una creatura con la resistenza all'energia ha la capacità (di solito straordinaria) di ignorare parte dei danni di un certo tipo (come freddo, elettricità o fuoco) ogni round, ma non conferisce la totale immunità.

- Ogni capacità viene definita da quale tipo di energia e a quanti danni fornisca resistenza. Per esempio un janni ha resistenza al fuoco 30. Un janni può ignorare i primi 30 danni da fuoco che subisce ogni round. Non importa se il danno abbia un'origine magica o normale.
- La creatura effettua normalmente i tiri salvezza. Un janni, per esempio, effettua lo stesso il tiro salvezza sui Riflessi contro una palla di fuoco da 5d6, anche se la palla di fuoco non può ferirlo. Se il janni riesce a salvarsi e subisce metà danni, solo quella quantità di danni deve essere considerata per la sua resistenza in quel round.
- Calcolare la resistenza della creatura dall'inizio del suo turno all'inizio del suo turno nel round successivo. La resistenza si "azzera" sempre ad ogni nuovo turno della creatura.
- Quando la resistenza nega completamente i danni inflitti da un attacco di energia, l'attacco non può interrompere un incantesimo.
- Questa resistenza non si somma a quella che un incantesimo, come *contrastare elementi*, può conferire.

RESISTENZA ALLO SCACCIARE

Il chierico brandisce il suo simbolo sacro e ordina al vampiro di andarsene, ma la creatura sogghigna e gli si avvicina per ucciderlo.

In virtù della propria superiore forza di volontà o solo per il potere sacrilego che possiedono, alcune creature (di solito non morte) sono più difficilmente soggette a chierici o paladini (vedi la sezione "Scacciare e intimorire non morti", pagina 139 del *Manuale del Giocatore*).

La resistenza allo scacciare è una capacità straordinaria.

- Quando si deve valutare un tentativo di scacciare, intimorire, comandare o rafforzare, bisogna aggiungere il bonus indicato ai Dadi Vita totali della creatura. Per esempio, un'ombra ha una resistenza allo scacciare di +2 e 3 DV. I tentativi di scacciare, intimorire, comandare o rafforzare, vengono trattati come se l'ombra avesse 5 DV, sebbene sia considerata una creatura da 3 DV per qualsiasi altro scopo.

RIDUZIONE DEL DANNO

La freccia affonda nel petto del vampiro, che la estrae e ride mentre la ferita guarisce istantaneamente. "Dovrai fare di meglio", sibila.

Alcune creature magiche hanno la capacità soprannaturale di guarire istantaneamente dalle ferite causate dalle armi o di ignorare completamente i colpi come se fossero invulnerabili.

- Il valore nella riduzione del danno di una creatura è la quantità di punti ferita che la creatura ignora negli attacchi normali. Quindi, una creatura con un valore di riduzione del danno di 5, colpita per 8 danni, ne ignora 5 e ne subisce solo 3.
- Generalmente, un certo tipo di arma (di solito un'arma magica) può ignorare questa riduzione. Questa informazione viene separata dalla riduzione del danno da una barra. Per esempio, la riduzione del danno di un lupo mannaro è 15/argento, che sta a significare che il lupo mannaro ignora i primi 15 danni da ogni arma normale, a meno che l'arma non sia fatta d'argento. Se una lineetta segue la barra (come la riduzione del danno che è un privilegio di classe del barbaro), allora la riduzione del danno è efficace contro ogni tipo di attacco che non la ignori.
- Qualsiasi arma più potente del tipo indicato dopo la barra, nega questa capacità, quindi una *spada lunga+1* danneggia un lupo mannaro come di norma, ma una spada lunga fatta di qualche altro materiale speciale, no. Per quanto riguarda la riduzione del danno, la graduatoria di potenza viene indicata nella Tabella 3-15: "Graduatoria della riduzione del danno".
- Ogni qual volta la riduzione del danno nega completamente i danni prodotti da un attacco, nega anche la maggior parte degli effetti speciali che accompagnano l'attacco, come le ferite prodotte dal veleno, l'attacco stordente del monaco, o le ferite prodotte dalla malattia. La riduzione del danno non nega gli attacchi di contatto, i danni da energia inflitti insieme all'attacco (come i danni da fuoco di un elementale del fuoco), o i risucchi di energia. Non è efficace sui veleni o le malattie contratte per inalazione, ingestione o contatto. Gli attacchi che non infliggono danni a causa della riduzione del danno del bersaglio non interrompono gli incantesimi.
- Gli attacchi magici e gli attacchi di energia (anche il fuoco normale) ignorano la riduzione del danno.
- Per quanto riguarda il ferimento di altre creature che hanno la riduzione del danno, le armi naturali di una creatura contano come armi in grado di ignorare la propria innata riduzione del danno. L'ammontare della riduzione del danno è irrilevante. Per

esempio, un elementale dell'aria Grande (riduzione del danno 10/+1) infligge pieni danni contro un lupo mannaro, come se gli attacchi dell'elementale fossero portati con un'arma +1. Tuttavia, la riduzione del danno provocata da incantesimi, come *pelle di pietra*, non conferisce questa capacità.

- A volte la riduzione del danno consiste nella guarigione istantanea. Una spada taglia la pelle di un demone, ma la ferita aperta si richiude nello stesso momento in cui è inflitta. Altre volte la riduzione del danno rappresenta la pelle spessa o il corpo della creatura, come per un gargoyle o un golem di ferro. In entrambi i casi, i personaggi possono notare che gli attacchi convenzionali non funzionano.

Tabella 3-15: Graduatoria della riduzione del danno

Graduatoria	Tipo di arma
Più potente	Bonus di potenziamento +5
Secondo posto	Bonus di potenziamento +4
Terzo posto	Bonus di potenziamento +3
Quarto posto	Bonus di potenziamento +2
Quinto posto	Bonus di potenziamento +1
Più debole	Argento, mithral, o altro materiale speciale

RIGENERAZIONE

Le ferite dei troll continuavano a rigenerarsi mentre Tordek stava ancora combattendo con loro, fino a quando Mialee non scagliò una *palla di fuoco* contro di loro (sperando che Tordek riuscisse a sopravvivere al calore).

Le creature con la capacità straordinaria di recuperare in fretta dalle ferite possono anche farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo recise.

- I danni inflitti alle creature vengono considerati come danni debilitanti, e le creature guariscono dai danni debilitanti ad un ritmo prefissato (per esempio, 3 punti al round per un troll).
- Certi tipi di attacco, di solito il fuoco e l'acido, infliggono danni normali alla creatura; questo tipo di danni non viene convertito in danni debilitanti e non viene rigenerato. La descrizione della creatura include tutti i dettagli.
- Queste creature possono farsi ricrescere parti del corpo perdute e riattaccarsi gli arti o le parti del corpo recise. Le parti recise deperiscono se non vengono riattaccate.
- La rigenerazione non ripristina i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento.
- Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita (per esempio, la disintegrazione e la maggior parte dei veleni) ignorano la rigenerazione.
- Un attacco che provoca la morte istantanea, come un colpo di grazia, il danno massiccio, o l'attacco mortale di un assassino, minaccia di morte la creatura solo se viene portato con un'arma che infligge danni normali.

RISUCCHIO DI ENERGIA

Un wight non morto colpisce violentemente un'avventuriera, e questa avverte il freddo e la debolezza assalirla mentre il wight si muove con più vigore di prima. Quando il wight la colpisce di nuovo, si sente diventare ancora più debole, come se la sua forza vitale le venisse sottratta. I suoi amici vedono il suo volto divenire pallido e la sua carne tremare. Quando il terzo colpo va a segno, l'avventuriera cade a terra, come un guscio vuoto. Un suo compagno viene anch'esso ferito dal wight, ma sopravvive all'incontro. Nei giorni successivi il suo spirito si risolleva, e riesce a scacciare la forza opprimente che attanagliava la sua stessa anima.

Alcune terribili creature, in particolare i mostri non morti, possiedono una spaventosa capacità soprannaturale di risucchiare livelli da coloro che colpiscono in combattimento. La creatura che compie un attacco a risucchio di energia porta via alla vittima una parte della sua essenza vitale.

Tabella 3-16: Veleni

Veleno	Tipo	Danni iniziali	Danni secondari	Costo
Veleno di millepiedi Piccolo	Ferimento CD 11	1d2 Des	1d2 Des	90 mo
Olio di sangue verde	Ferimento CD 13	1 Cos	1d2 Cos	100 mo
Veleno di ragno Medio	Ferimento CD 14	1d4 For	1d6 For	150 mo
Sangue di radice	Ferimento CD 12	0	1d4 Cos + 1d3 Sag	100 mo
Veleno di verme purpureo	Ferimento CD 24	1d6 For	1d6 For	700 mo
Veleno di scorpione Grande	Ferimento CD 18	1d6 For	1d6 For	200 mo
Veleno di viverna	Ferimento CD 17	2d6 Cos	2d6 Cos	3.000 mo
Whinni blu	Ferimento CD 14	1 Cos	Privo di sensi	120 mo
Veleno di vespa Gigante	Ferimento CD 18	1d6 Des	1d6 Des	210 mo
Essenza d'ombra	Ferimento CD 17	1 For*	2d6 For	250 mo
Veleno di aspide nera	Ferimento CD 12	0	1d6 For	120 mo
Lama di morte	Ferimento CD 20	1d6 Cos	2d6 Cos	1.800 mo
Pasta di radice di malyss	Contatto CD 16	1 Des	2d4 Des	500 mo
Nitharit	Contatto CD 13	0	3d6 Cos	650 mo
Bile di drago	Contatto CD 26	3d6 For	0	1.500 mo
Residuo di foglia sassone	Contatto CD 16	2d12 pf	1d6 Cos	300 mo
Radice di terinav	Contatto CD 16	1d6 Des	2d6 Des	750 mo
Succo di cervello di vermeiena	Contatto CD 13	Paralisi	0	200 mo
Estratto di loto nero	Contatto CD 20	3d6 Cos	3d6 Cos	2.500 mo
Olio di taggit	Ingestione CD 15	0	Privo di sensi	90 mo
Muschio di id	Ingestione CD 14	1d4 Int	2d6 Int	125 mo
Fungo velenoso striato	Ingestione CD 11	1 Sag	2d6 Sag + 1d4 Int	180 mo
Arsenico	Ingestione CD 13	1 Cos	1d8 Cos	120 mo
Polvere di lich	Ingestione CD 17	2d6 For	1d6 For	250 mo
Polvere di rapinatore oscuro	Ingestione CD 18	2d6 Cos	1d6 Cos + 1d6 For	300 mo
Polvere di ungol	Inalazione CD 15	1 Car	1d6 Car + 1 Car*	1.000 mo
Fumi di othur bruciato	Inalazione CD 18	1 Cos*	3d6 Cos	2.100 mo
Foschia di demenza	Inalazione CD 15	1d4 Sag	2d6 Sag	1.500 mo

Tipo: Il metodo di somministrazione del veleno (ingestione, inalazione, ferimento o contatto) e la CD da superare con il tiro salvezza.

Danni iniziali: I danni che il personaggio subisce immediatamente dopo aver fallito il tiro salvezza iniziale contro questo tipo di veleno. I danni alle caratteristiche sono temporanei, a meno che non siano indicati con un asterisco (*), nel qual caso la perdita è permanente. La paralisi dura per 2d6 minuti.

Danni secondari: I danni che il personaggio subisce dopo il primo minuto dall'esposizione iniziale al veleno, qualora fallisse il secondo tiro salvezza. La perdita di sensi dura 1d3 ore. Le perdite indicate con un asterisco (*) consistono in risucchi permanenti anziché danni temporanei.

Costo: Il costo di una dose (un'ampolla) di veleno. Non è possibile applicare o utilizzare un veleno in quantità inferiore a una dose. L'acquisto e il possesso del veleno è sempre illegale, e anche nelle grandi città può essere ottenuto solo tramite l'uso di fonti criminali specializzate.

- La maggior parte dei risucchi di energia richiede un attacco in mischia riuscito; il semplice contatto fisico non è sufficiente. I monaci, ad esempio, possono colpire queste creature con i loro pugni, senza rischiare di perdere energia vitale.
- Ogni attacco a risucchio di energia riuscito conferisce uno o più livelli negativi all'avversario. Una creatura subisce le seguenti penalità per ogni livello negativo acquisito:

  -1 a tutte le prove di abilità e caratteristica
  -1 agli attacchi
  -1 ai tiri salvezza
  -1 al livello effettivo (ogniqualvolta il livello della creatura sia impiegato in un tiro di dado o in un calcolo, bisogna ridurlo di 1 per ogni livello negativo)

- Se la vittima lancia incantesimi, perde l'accesso ad un incantesimo come se ne avesse appena lanciato uno del livello più alto attualmente a sua disposizione. (Se possiede più di un incantesimo disponibile al livello più alto, sceglie lei quale perdere). Inoltre, la volta successiva che prepara o recupera slot di incantesimi, ottiene uno slot di incantesimo in meno al suo livello più alto.
- I livelli negativi rimangono per 24 ore o fino a quando non saranno rimossi con un incantesimo come *ristorare*. Dopo 24 ore, la creatura soggetta deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra. La CD è 10 + la metà dei Dadi Vita dell'attaccante + il modificatore di Carisma dell'attaccante (la CD viene indicata nella descrizione dell'attaccante). Se il tiro salvezza riesce, il livello negativo svanisce senza arrecare danno alla vittima. Se il tiro salvezza fallisce, il livello negativo svanisce, ma il livello della creatura viene ridotto di 1. La creatura soggetta effettua un tiro salvezza per ogni livello negativo acquisito.



Un mind flayer in una zona luminosa.

- Un personaggio che perde un livello a causa di un risucchio di energia, perde immediatamente un Dado Vita. Il bonus di attacco base del personaggio, i suoi bonus ai tiri salvezza base, e le capacità speciali di classe sono ora ridotte al suo nuovo, più basso, livello. Un ladro di 2° livello, per esempio, normalmente avrebbe la capacità di eludere, ma quando viene ridotto al 1° livello, la perde. Allo stesso modo, il personaggio perde qualsiasi guadagno di punti caratteristica, gradi di abilità, e qualsiasi talento associato con quel livello (se c'è). Se l'esatto punteggio di caratteristica o il grado di abilità incrementato grazie al livello ora perduto è sconosciuto (o il giocatore l'ha scordato), perde un punto dal punteggio di caratteristica più alto oppure i gradi dalle abilità più elevate. Se un famiglio o un compagno animale (come la cavalcatura di un paladino) ha capacità legate al personaggio che ha perso un livello, le capacità della creatura vengono modificate per adattarsi al nuovo livello del personaggio.
- Il totale dei punti esperienza della vittima è immediatamente portato a metà del precedente livello. Per esempio, un personaggio portato dal 2° al 1° livello, scenderebbe a 500 punti esperienza.
- Un personaggio con livelli negativi uguali al suo livello attuale, o ridotto sotto il 1° livello, muore istantaneamente. A seconda della creatura che lo ha ucciso, potrebbe risorgere la notte successiva come un mostro di quel tipo. Altrimenti risorge come wight.
- Una creatura riceve 5 punti ferita temporanei per ogni livello negativo che infligge (ma non se il livello negativo viene prodotto da un incantesimo o simile effetto).

SCUROVISIONE

Tordek si guarda attorno in una caverna immersa nelle tenebre. Percepisce la stanza come uno scenario privo di ombre, in bianco e nero, che svanisce in un grigio indistinto a 18 metri di distanza.

La scurovisione è la capacità straordinaria di vedere senza fonti di luce, fino ad una distanza massima indicata per ogni creatura.

- La scurovisione è solo in bianco e nero.
- La scurovisione non permette ai personaggi di vedere nulla che non possano altrimenti vedere: gli oggetti invisibili sono ancora invisibili e le illusioni sono ancora visibili per quello che sembrano essere. Alla stessa maniera, la scurovisione rende una creatura soggetta agli attacchi con lo sguardo normalmente.
- La presenza di luce non altera la scurovisione. Se un personaggio ha la scurovisione fino a 18 metri di distanza e si trova all'interno di un campo di luce con raggio di 9 metri, riesce a vedere normalmente sia alla luce che 9 metri oltre grazie alla sua scurovisione.

VELENO

Uno scorpione gigante afferra Jozan con le sue chele e lo punge. La ferita brucia come il fuoco, e il dolore si diffonde per tutto il corpo del chierico, insieme a una strana debolezza. Jozan lotta per liberarsi dalle chele, ma le sue braccia sono diventate molli, e lo scorpione lo punge di nuovo. Mialee utilizza *metamorfosi* per trasformare lo scorpione in una carpa, in modo da salvare Jozan, ma il veleno scorre ancora nelle vene del chierico. In breve tempo Jozan ne viene sopraffatto e cade a terra indifeso.

Quando un personaggio subisce dei danni da un attacco con un'arma avvelenata, tocca un oggetto ricoperto di veleno a contatto, ingerisce del cibo o dell'acqua avvelenati, o viene avvelenato in altro modo, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra. Se fallisce, subisce i danni iniziali del veleno (di solito danni alle caratteristiche). Anche se riuscisse, 1 minuto dopo sarebbe di nuovo in pericolo, che potrebbe evitare superando un nuovo tiro salvezza sulla Tempra.

Una dose di veleno cosparsa su di un'arma o su qualche altro oggetto può avere effetto su di un singolo bersaglio. Un'arma o un oggetto avvelenati mantengono il loro veleno fino a che l'arma non colpisce oppure finché l'oggetto non viene toccato (a meno che il veleno non venga rimosso prima che il bersaglio vi entri in contatto). Qualsiasi veleno cosparso su di un oggetto o esposto in qualche modo agli elementi (come un'ampolla di veleno lasciata aperta, per esempio) rimane efficace fino a quando non viene toccato o utilizzato.

Anche se è possibile trovare veleni soprannaturali o magici, gli effetti velenosi sono quasi sempre straordinari.

I veleni sono descritti nella Tabella 3-16: "Veleni" (nella pagina precedente).

Pericoli nell'uso di veleni

Un personaggio ha una probabilità del 5% di venire a contatto col veleno ogni volta che lo applica ad un'arma o comunque lo prepara per l'uso. In più, un personaggio che ottiene un 1 al tiro per colpire con un'arma avvelenata, deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) oppure rimanere accidentalmente avvelenato dalla sua stessa arma.

Immunità ai veleni

Le viverne, le meduse e le altre creature dotate di attacchi con veleni naturali, sono immuni al loro veleno. Le creature non viventi (costrutti e non morti) e le creature prive di metabolismo (come gli elementali) sono sempre immuni ai veleni. Le melme, i vegetali e certi tipi di creature (come i tanar'ri) sono anch'essi immuni ai veleni, anche se è possibile creare dei veleni appositamente pensati per danneggiarle.

VISIONE CREPUSCOLARE

Lidda sente qualcosa muoversi tra gli alberi al limitare del cerchio di luce proiettato dal fuoco da campo, ma non riesce a vedere cosa sia. Avverte Mialee e le indica la direzione. L'elfa guarda in mezzo alle tenebre e poi sussurra "Belve distorcenti".

I personaggi con visione crepuscolare hanno occhi talmente sensibili alla luce che possono vedere al doppio della normale distanza in condizioni di luce scarsa. Quindi, se un gruppo di personaggi attraversa un passaggio buio con una torcia che illumina in un raggio di 6 metri, l'elfa, dotata di visione crepuscolare, può vedere tutto ciò che si trova entro 12 metri dalla torcia. La visione crepuscolare è una visione a colori. Un incantatore dotato di visione crepuscolare può leggere una pergamena fino a quando ha accanto come fonte di luce anche la più smorta delle candele.

I personaggi dotati di visione crepuscolare possono vedere all'esterno nelle notti illuminate dalla luna come se si trovassero alla luce del giorno.

VISTA CIECA

Il giovane drago nero evoca l'oscurità intorno agli avventurieri, i quali la sentono stringersi intorno a loro. Mentre si agitano nelle tenebre, il drago li attacca infallibilmente, facendo affidamento ad altri sensi oltre alla vista.



Lo stesso mind flayer visto attraverso la scurovisione.

Alcune creature possiedono la capacità straordinaria di utilizzare un senso non visivo (o una combinazione di questi sensi) per operare efficacemente prive di vista. Questi sensi possono includere la sensibilità alle vibrazioni, un olfatto acuto, un udito affinato o lo sfruttamento dell'eco. Questa capacità rende l'invisibilità e l'oscurità (anche quella magica) irrilevanti per la creatura (anche se non può comunque vedere le creature eteree). Questa capacità funziona fino ad una distanza specificata nella descrizione della creatura.

- La vista cieca non permette ad alcuna creatura di distinguere i colori o i contrasti visivi. Una creatura non può leggere con vista cieca.
- Gli attacchi con lo sguardo sono inefficaci contro la vista cieca (ma non contro la scurovisione).
- Gli attacchi accecanti sono inefficaci contro le creature che utilizzano la vista cieca.
- Gli attacchi assordanti danneggiano la vista cieca se questa fa affidamento sull'udito (come il "sonar" di un pipistrello).
- La vista cieca funziona sott'acqua ma non nel vuoto.

RIASSUNTO DELLE CONDIZIONI

Questa sezione descrive le condizioni avverse che possono indebolire, rallentare o addirittura uccidere i personaggi. Se più condizioni colpiscono lo stesso personaggio, applicarle tutte. Se alcuni effetti non possono combinarsi, applicare l'effetto più grave. Per esempio, un personaggio frastornato e confuso non può intraprendere alcuna azione (frastornato è più grave di confuso). Il personaggio confuso potrebbe voler attaccare un personaggio a caso, ma non può farlo in quanto è anche frastornato.

Abbagliato: Incapace di vedere bene a causa di un'eccessiva stimolazione degli occhi. Una creatura abbagliata subisce una penalità di -1 al tiro per colpire fino a che l'effetto non termina.

Accecato: Il personaggio non riesce a vedere nulla, quindi qualsiasi cosa viene considerata come se godesse di occultamento totale nei suoi confronti. Egli ha una probabilità del 50% di mancare il bersaglio in combattimento, perde il suo bonus positivo di Destrezza alla CA (se c'è), e fornisce un bonus di +2 al tiro per colpire dei nemici che lo attaccano, proprio come se tutti i suoi avversari fossero invisibili. Si muove a velocità dimezzata e subisce una penalità di -4 alla maggior parte delle abilità basate su Forza e Destrezza. Non può effettuare prove di Osservare o qualsiasi altra attività che richieda la vista (come leggere). I personaggi che rimangono accecati per lungo tempo possono abituarsi ad alcune di queste penalità e iniziare a superarle (a discrezione del DM).

Accovacciato: Il personaggio è congelato dalla paura e perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA (se ne ha) ed è incapace di compiere azioni. I nemici ottengono un bonus di +2 agli attacchi contro di lui.

Affaticato: I personaggi che sono affaticati non possono correre o caricare e subiscono una penalità effettiva di -2 alla Forza e alla Destrezza. Un personaggio affaticato diventa esausto compiendo un'azione che normalmente lo affaticherebbe. Ci vogliono 8 ore di riposo totale per rimettersi dalla fatica.

Assordato: Un personaggio assordato non può ascoltare, subisce una penalità di -4 alle prove di Iniziativa e ha una probabilità del 20% di fallire il lancio degli incantesimi con componenti verbali. Egli non può compiere prove di Ascoltare. I personaggi che rimangono assordati per lunghi periodi di tempo, possono abituarsi a queste penalità e superarne alcune (a discrezione del DM).

Barcollante: Un personaggio i cui danni debilitanti sono pari ai punti ferita attuali è barcollante. È talmente indebolito o maltrattato che può solo compiere azioni parziali quando normalmente potrebbe compiere azioni standard.

Bloccato: I personaggi *bloccati* sono soggetti ad ammaliamenti che impediscono loro di muoversi. Sono indifesi e non possono compiere alcuna azione fisica (ma continuano a respirare e possono compiere azioni puramente mentali).

Buttato a terra: In base alla taglia, le creature possono essere buttate a terra dai venti ad alta velocità (vedi Tabella 3-17: "Effetti del vento"). Le creature a terra finiscono prone a causa della forza del vento. Le creature volanti sono invece spinte all'indietro di 1d6x3 metri.

Colto alla sprovvista: Un personaggio che non ha ancora agito in combattimento è colto alla sprovvista, non avendo ancora reagito alla situazione. Un personaggio colto alla sprovvista perde il suo bonus di Destrezza alla CA (se ce l'ha).

Confuso: Le azioni di un personaggio *confuso* sono stabilite tirando 1d10 per ogni round. Con un risultato di 1, il personaggio vaga senza meta (a meno che non gli sia impedito) per 1 minuto. Con un risultato da 2 a 6, il personaggio non fa nulla per 1 round. Con un risultato da 7 a 9, il personaggio attacca la creatura più vicina per 1 round. Con un risultato di 10, il personaggio agisce normalmente per 1 round. Qualsiasi creatura *confusa* che venga

attaccata, tuttavia, attacca automaticamente chi l'ha attaccata nel suo turno successivo.

Danni alle caratteristiche: Il personaggio ha temporaneamente perso 1 o più punti caratteristica. Questi punti ritornano al ritmo di 1 al giorno. I danni alle caratteristiche sono differenti dall'effettiva perdita di punti caratteristica, che è un effetto che finisce quando la condizione che lo provoca (fatica, intralcio ecc.) termina. Un personaggio con Forza 0, cade a terra ed è indifeso. Un personaggio con Destrezza 0 è paralizzato. Un personaggio con Costituzione 0 è morto. Un personaggio con Intelligenza, Saggezza o Carisma 0 è privo di sensi (vedi la sezione "Perdita di punti caratteristica", pagina 77).

Esausto: I personaggi esausti si muovono a velocità dimezzata e subiscono una penalità effettiva di -6 alla Forza e alla Destrezza. Un personaggio affaticato diventa esausto compiendo un'azione che normalmente lo affaticherebbe. Dopo 1 ora di totale riposo, un personaggio esausto diventa solo affaticato.

Frastornato: Una creatura frastornata non può agire (ma può difendersi normalmente). Questa condizione dura di solito 1 round.

Frenato: Impedito nel riuscire in un ulteriore movimento da una forza applicata, come il vento. Le creature frenate sul terreno semplicemente si fermano. Le creature volanti frenate tornano indietro a una distanza specificata nella descrizione dell'effetto in questione.

Immobilizzato: Tenuto immobile (ma non indifeso) in una lotta.

In lotta: Impegnato a combattere in una lotta corpo a corpo con uno o più attaccanti. Un personaggio in lotta non può muoversi, lanciare incantesimi, tirare con un'arma a distanza o intraprendere un'azione più complessa di compiere un attacco a mani nude, attaccare con un'arma Piccola o tentare di liberarsi dall'avversario. Inoltre, i personaggi in lotta non minacciano alcuna area e perdono qualsiasi bonus di destrezza alla CA contro gli avversari con cui non stanno lottando.

In preda al panico: Una creatura in preda del panico subisce una penalità al morale di -2 ai tiri salvezza e deve fuggire. Una creatura in preda al panico ha una probabilità del 50% di far cadere qualsiasi cosa stia tenendo in mano, scegliere una strada a caso (purché la porti lontano dal pericolo immediato), e sfugge da qualsiasi pericolo gli si possa presentare davanti. Se messa con le spalle al muro, una creatura in preda del panico si accovaccia tremante. Una creatura può utilizzare una capacità speciale o un incantesimo per fuggire; essere in preda del panico, per esempio, non impedisce a un mago di *teletrasportarsi* via.

Essere in preda del panico è una condizione estrema di paura, superiore a scosso o spaventato.

Inabile: I personaggi inabili sono considerati indifesi.

Incapacitato: Un personaggio con 0 punti ferita, o che ha punti ferita negativi ma che poi è stato stabilizzato e curato, è incapacitato. È cosciente e capace di agire, ma ferito in maniera molto grave. Egli può compiere solo un'azione parziale per round, e se compie qualche azione faticosa, subisce 1 danno al termine dell'azione. Le attività faticose includono correre, attaccare, lanciare un incantesimo o qualsiasi attività che richieda sforzi fisici o concentrazione. A meno che l'attività faticosa non abbia aumentato i punti ferita del personaggio, ora egli è morente.

Un personaggio incapacitato con punti ferita negativi recupera i punti ferita normalmente se viene aiutato. Altrimenti ha ogni giorno una probabilità del 10% di cominciare a recuperare punti ferita naturalmente (a partire dal giorno in cui riesce il tiro); altrimenti perde 1 punto ferita. Una volta che un personaggio privo di aiuto comincia a recuperare punti ferita naturalmente, non correrà più il rischio di perderne (anche se i suoi punti ferita attuali sono negativi).

Incorporeo: Che non possiede un corpo fisico. Le creature incorporee sono immuni a tutte le forme di attacco non magico. Possono essere ferite solo dalle creature incorporee, dalle armi magiche +1 o migliori, dagli incantesimi, o da effetti magici o soprannaturali (vedi la sezione "Forma incorporea", pagina 74).

Indifeso: Un personaggio legato, *bloccato*, dormiente, paralizzato o privo di sensi è indifeso. I nemici possono compiere attacchi con sostanziosi bonus contro i personaggi indifesi, o addirittura infliggere un colpo di grazia letale.

Un attacco in mischia contro un personaggio indifeso gode di un bonus di +4 al tiro per colpire (come se si attaccasse un avversario prono). Un attacco a distanza non riceve particolari bonus. Un personaggio indifeso non può utilizzare il bonus di Destrezza alla CA. In effetti, il suo punteggio di Destrezza viene considerato come se fosse 0 e il suo modificatore alla CA fosse di -5 (e un ladro può anche compiere un attacco furtivo contro di lui).

Come azione di round completo (che permette di compiere un passo non superiore ad 1,5 metri), un nemico può utilizzare un'arma da mischia per infliggere un colpo di grazia all'avversario indifeso. Un nemico può usare anche una balestra o un arco, purché sia adiacente al bersaglio. L'attaccante colpisce automaticamente e infligge un colpo critico. Se il difensore sopravvive, deve compiere un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + danni inflitti) o morire.

È un eccesso, ma un ladro riceve anche il bonus ai danni dall'attacco furtivo contro un avversario indifeso a cui infligge un colpo di grazia.

Infliggere un colpo di grazia provoca attacchi di opportunità da parte degli avversari che minacciano il personaggio, in quanto richiede una grande concentrazione e applicazione.

Le creature che sono immuni ai colpi critici non subiscono danni critici, né devono compiere un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di essere uccisi da un colpo di grazia.

Intralciato: Un personaggio intralciato subisce una penalità di -2 al tiro per colpire e di -4 alla sua Destrezza effettiva. Se i legami che lo intralciano sono ancorati a un oggetto immobile, il personaggio non può muoversi. Altrimenti, può muoversi a velocità dimezzata ma non può correre o caricare. Un personaggio intralciato che cerca di lanciare un incantesimo deve compiere una prova di Concentrazione (di solito a CD 15) o perdere l'incantesimo.

Invisibile: Non percepibile dalla vista. Le creature invisibili ricevono un bonus di +2 al tiro per colpire e negano il bonus di Destrezza alla CA dei loro avversari (vedi la sezione "Invisibilità", pagina 75).

Morente: Un personaggio morente ha i punti ferita negativi. È privo di sensi e prossimo alla morte. Alla fine di ogni round (a partire da quello in cui il personaggio è stato ridotto a punti ferita negativi), il suo giocatore inizia a tirare un d% per vedere se si stabilizza. Il personaggio ha una probabilità del 10% che le sue ferite si stabilizzino, altrimenti perderà 1 punto ferita.

Morto: L'anima del personaggio abbandona permanentemente il suo corpo, a meno che non venga *rianimato* o *resuscitato*. Un corpo morto subisce un normale decadimento a meno che non sia conservato magicamente, ma la magia che riporta in vita un personaggio morto ripristina anche il suo corpo in piena salute oppure alle sue condizioni al momento della morte (a seconda dell'incantesimo o del congegno). Ad ogni modo, i personaggi risorti non devono preoccuparsi del rigor mortis, della decomposizione o di altre simili spiacevolezze. Un personaggio morto non può recuperare punti ferita.

Nauseato: Che soffre di disturbi allo stomaco. Le creature nauseate non sono in grado di attaccare, lanciare incantesimi, concentrarsi sugli incantesimi o fare qualsiasi altra cosa che richieda attenzione. La sola azione che un tale personaggio può compiere è un singolo movimento (o un'azione equivalente al movimento) per turno.

Normale: Il personaggio non ha subito danni (tranne per i punti ferita che può aver perso) né malanni e può agire normalmente.

Paralizzato: Un personaggio paralizzato si erge rigido e indifeso, incapace a muoversi o ad agire fisicamente. Ha punteggi effettivi di Forza e Destrezza pari a 0, ma può compiere azioni puramente mentali.

Pietrificato: Un personaggio pietrificato non è morto fino a quando la parte maggiore del suo corpo rimane intatta. Non può muoversi o compiere alcun tipo di azione, anche se puramente mentale. I suoi punteggi effettivi (ma non reali) di Forza e Destrezza sono pari a 0. Egli è inconsapevole di tutto quello che gli accade intorno, in quanto tutti i suoi sensi hanno cessato di funzionare. Se un personaggio pietrificato si incrina o si rompe, ma i pezzi rotti sono uniti al corpo quando ritorna carne, il personaggio non viene ferito o danneggiato. Se il corpo pietrificato del personaggio è incompleto quando viene ritrasformato in carne, il corpo rimane incompleto.

Portato via: In base alla taglia, una creatura può essere portata via da un vento che soffia ad alta velocità (vedi Tabella 3-17: "Effetti del vento"). Le creature a terra che sono portate via, vengono buttate a terra per 1d4x3 metri, subendo 1d4 danni debilitanti per ogni 3 metri di spostamento. Le creature volanti che sono portate via vengono spinte all'indietro per 2d6x3 metri e subiscono 2d6

danni debilitanti a causa dello scuotimento.

Privo di sensi: Abbattuto e indifeso. Tale condizione può risultare dall'avere i punti ferita attuali tra -1 e -9, oppure nel caso in cui i danni debilitanti superino i punti ferita attuali.

Prono: Il personaggio è a terra e subisce una penalità di -4 al tiro per colpire in mischia, e l'unica arma a distanza che può utilizzare con efficacia è la balestra, che può usare senza penalità. Gli avversari godono di un bonus di +4 agli attacchi in mischia contro di lui, ma subiscono una penalità di -4 agli attacchi a distanza. Rialzarsi è un'azione equivalente al movimento.

Risucchio di caratteristiche: Il personaggio ha perso permanentemente 1 o più punti caratteristica. Il personaggio può recuperare questi punti solo attraverso metodi magici. Un personaggio con Forza 0 cade a terra ed è indifeso. Un personaggio con Destrezza 0 è paralizzato. Un personaggio con Costituzione 0 è morto. Un personaggio con Intelligenza, Saggezza o Carisma 0 è privo di sensi (vedi la sezione "Perdita di punti caratteristica", pagina 77).

Risucchio di energia: Il personaggio riceve uno o più livelli negativi. Se il soggetto ha tanti livelli negativi quanti Dadi Vita, muore. Ogni livello negativo dà alla creatura le seguenti penalità: una penalità di competenza di -1 al tiro per colpire, tiri salvezza, prove di abilità, prove di caratteristica e livello effettivo (per determinare il potere, la durata, la CD e altri dettagli di incantesimi o capacità speciali). Inoltre, un incantatore perde un incantesimo o slot di incantesimo del livello più alto disponibile. I livelli negativi si sommano.

Scacciato: Soggetto a un tentativo di scacciare non morti. I non morti scacciati fuggono per 10 round (1 minuto) nel modo più rapido che hanno a disposizione. Se non possono scappare, si accovacciano.

Scosso: Un personaggio scosso subisce una penalità al morale di -2 al tiro per colpire, alle prove e ai tiri salvezza.

Essere scossi è una condizione di paura inferiore a spaventato o in preda al panico.

Spaventato: Un personaggio spaventato fugge il più velocemente possibile. Se impossibilitato a fuggire, può combattere. Subisce una penalità al morale di -2 al tiro per colpire, al tiro dei danni da arma e ai tiri salvezza. Una creatura spaventata può impiegare delle capacità speciali, inclusi gli incantesimi, per fuggire; infatti, deve usare questi mezzi se sono l'unico modo per fuggire.

Una creatura spaventata è come se fosse scossa, ma in più deve fuggire se possibile. L'essere in preda del panico è una condizione di paura ancora più estrema.

Stabile: Un personaggio che stava morendo ma che si è stabilizzato e ha ancora punti ferita negativi è stabile. Il personaggio non sta più morendo, ma è ancora privo di sensi. Se il personaggio è diventato stabile grazie all'aiuto di un altro personaggio (con l'abilità Guarire o con guarigione magica), allora il personaggio non perde più punti ferita. Ha una probabilità del 10% ogni ora di riprendere i sensi e diventare incapacitato (anche se i suoi punti ferita sono ancora negativi).

Se il personaggio si è stabilizzato per conto suo e non ha ricevuto aiuto, corre ancora il rischio di perdere punti ferita. Ogni ora, ha una probabilità del 10% di riprendere i sensi e diventare incapacitato, altrimenti perde 1 punto ferita.

Stordito: Il personaggio perde il bonus di Destrezza alla CA (se ce l'ha) e non può agire. I nemici ricevono un bonus di +2 al tiro per colpire i personaggi storditi.

L'AMBIENTE

I personaggi che attraversano i deserti ardenti soffrono per i colpi di caldo e la disidratazione. Immergersi nei torbidi abissi incrementa i rischi di annegare o quelli per la decompressione. Gli avventurieri trascorrono parecchio tempo nei luoghi più impervi, pericolosi e solitamente spiacevoli che si possano immaginare. Se non sono i mostri o i loro avversari ad ucciderli, potrebbe farlo l'ambiente stesso. Questa sezione descrive in dettaglio i pericoli che i personaggi giocanti potrebbero affrontare a causa del mondo fisico che li circonda.

FRANE E VALANGHE

Una frana o una valanga consiste in due zone distinte: la zona sepolta (sul percorso diretto dei detriti caduti) o la zona di scorrimento (l'area in cui i detriti si spargono tutt'intorno). I personaggi nella zona sepolta subiscono sempre danni dalla valanga; i personaggi nella zona di scorrimento potrebbero riuscire a cavarsela.

I personaggi nella zona sepolta subiscono 8d6 danni o la metà di questo ammontare se superano un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15). Come conseguenza risultano immobilizzati (vedi sotto).

I personaggi nella zona di scorrimento subiscono 3d6 danni, o nessun danno se superano un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15). Coloro che falliscono sono immobilizzati.

I personaggi immobilizzati subiscono 1d6 danni debilitanti per ogni minuto che rimangono immobilizzati. Se un personaggio immobilizzato perde i sensi, deve effettuare una prova di Costituzione (CD 15) o subire 1d6 danni normali al minuto fino a quando non viene liberato o muore.

PERICOLI DELL'ACQUA

Storicamente, le vie d'acqua erano uno dei più importanti metodi di spostamento e comunicazione tra le regioni. D'altra parte, i personaggi appiedati scopriranno che laghi, fiumi e ruscelli, spesso bloccano loro la strada durante i loro viaggi nelle terre selvagge. E ancora peggio, ruscelli sotterranei, cisterne, fogne e fossati fanno tutti parte dell'ambientazione di un dungeon.

L'acqua presenta agli avventurieri cinque problemi generali. Primo, è un ostacolo che può bloccare i loro spostamenti. Secondo, i personaggi immersi nell'acqua corrono il rischio di annegare o perdere il loro equipaggiamento. Terzo, un personaggio preso dalla corrente rapida può essere allontanato dal resto del suo gruppo e ferito gravemente o addirittura ucciso da rapide e cascate. Quarto, le acque molto profonde infliggono danni a causa della grande pressione che esercitano. Quinto, l'esposizione all'acqua gelida può risultare pericolosa, e far soffrire i personaggi di ipotermia.

Le abilità più comunemente impiegate nel gestire l'acqua come ostacolo sono Nuotare e Professione (marinaio). Sfortunatamente, non tutti i personaggi che si immergono nell'acqua possiedono queste abilità.

Qualsiasi personaggio può attraversare acque relativamente calme che non abbiano una profondità maggiore alla sua altezza, senza bisogno di prove (da qui, l'importanza dei guadi). Allo stesso modo, nuotare in acque calme richiede una prova di abilità con una CD pari a 10. I nuotatori addestrati possono semplicemente prendere 10 (da non dimenticare, però, che l'armatura o l'equipaggiamento pesante possono rendere qualsiasi tentativo di nuotare più difficile. Vedi Capitolo 4: "Abilità" e Capitolo 7: "Equipaggiamento" nel *Manuale del Giocatore*).

D'altra parte, le acque rapide sono molto più pericolose. Con una prova riuscita di Nuotare o una prova di Forza (CD 15), infliggono 1d3 danni debilitanti per round (1d6 danni normali se scorrono sopra rocce e avvallamenti). Con una prova fallita, il personaggio deve effettuarne un'altra in quel round per evitare di finire sott'acqua.

L'acqua molto profonda non è solo nera come la pece, rendendo molto pericolosa la navigazione, ma infligge danni ancora peggiori a causa della pressione dell'acqua nell'ordine di 1d6 danni al minuto per ogni 30 metri che il personaggio si trova sotto la superficie. Un tiro salvezza sulla Tempra riuscito (CD 15, +1 per ogni prova precedente) indica che il personaggio immerso non subisce danni in quel minuto.

L'acqua molto fredda infligge 1d6 danni debilitanti per minuto di esposizione a causa dell'ipotermia.

LA REGOLA DELL'ANNEGAMENTO

Qualsiasi personaggio può trattenere il fiato per un numero di round pari al doppio del suo punteggio di Costituzione. Trascorso questo periodo di tempo, il personaggio deve effettuare una prova di Costituzione (CD 10) ad ogni round per continuare a trattenere il fiato. Ogni round, la CD aumenta di 1.

Quando alla fine il personaggio fallisce la sua prova di Costituzione, comincia ad annegare. Nel primo round, perde i sensi (0 pf) e nel round seguente scende a -1 punto ferita ed è morente. Nel terzo round, annega.

È possibile annegare in sostanze diverse dall'acqua, come la sabbia, le sabbie mobili, la polvere molto fine, o un silos pieno di grano.

PERICOLI DELLA FAME E DELLA SETE

I personaggi potrebbero trovarsi senz'acqua o cibo e privi dei mezzi per procurarsene. Nei climi normali, i personaggi di taglia Media

hanno bisogno di almeno 4,5 litri di liquidi e 0,45 kg di cibo decente per evitare la fame. (I personaggi di taglia Piccola necessitano della metà). Nei climi molto caldi, i personaggi possono aver bisogno di due o tre volte quella quantità d'acqua per evitare la disidratazione.

Un personaggio può muoversi senz'acqua per 1 giorno più un numero di ore pari al suo punteggio di Costituzione. Dopo questo lasso di tempo, il personaggio deve effettuare una prova di Costituzione ogni ora (CD 10, +1 per ogni prova precedente), oppure subire 1d6 danni debilitanti.

Un personaggio può proseguire senza cibo per 3 giorni, con crescenti scompensi. Dopo questo periodo, il personaggio deve effettuare una prova di Costituzione ogni giorno (CD 10, +1 per ogni prova precedente), oppure subire 1d6 danni debilitanti.

I personaggi che hanno subito danni debilitanti per mancanza di cibo o di acqua sono affaticati (vedi pagina 83). I danni debilitanti causati dalla sete o dalla fame non possono essere recuperati fino a quando il personaggio non trova il cibo e l'acqua necessari; neppure la magia che ripristina i punti ferita (come un *cura ferite leggere*) può guarire questi danni.

PERICOLI DEL CALDO

Il caldo sole del deserto è un nemico letale quanto una tribù di orchi ostili. Una prolungata esposizione alle alte temperature può piegare in fretta un personaggio, e i colpi di caldo possono essere letali.

Il calore infligge danni debilitanti che non possono essere recuperati fino a quando il personaggio non si dia una rinfrescata (raggiunge l'ombra, sopravvive fino alla notte, si immerge nell'acqua, subisce l'effetto di un *contrastare elementi* ecc.). Una volta privo di sensi a causa dell'accumularsi di danni debilitanti, il personaggio inizia a subire danni normali allo stesso ritmo.

Un personaggio sottoposto a temperature molto elevate (sopra i 30° C) deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni ora (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subire 1d4 danni debilitanti. I personaggi che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subiscono una penalità di -4 a questi tiri salvezza. Un personaggio con l'abilità Conoscenza delle Terre Selvagge può ricevere un bonus a questo tiro salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi (vedi la descrizione dell'abilità a pagina 68 del *Manuale del Giocatore*). I personaggi privi di sensi iniziano a subire danni normali (1d4 danni all'ora).

In situazioni di caldo estremo (sopra i 40° C), un personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni 10 minuti (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subire 1d4 danni debilitanti. I personaggi che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subiscono una penalità di -4 a questi tiri salvezza. Un personaggio con l'abilità Conoscenza delle Terre Selvagge può ricevere un bonus a questo tiro salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi. I personaggi privi di sensi iniziano a subire danni normali (1d4 danni ogni 10 minuti).

Un personaggio che subisce danni debilitanti a causa dell'esposizione al caldo, è soggetto ad un colpo di caldo ed è affaticato (vedi pagina 83). Queste penalità terminano quando il personaggio recupera dai danni debilitanti subiti a causa del caldo.

Il caldo infernale (temperatura dell'aria sopra i 60° C, fuoco, acqua che bolle, lava) infligge danni normali. Respirare l'aria con queste temperature infligge 1d6 danni al minuto (senza tiro salvezza). Inoltre, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni 5 minuti (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subire 1d4 danni debilitanti. Coloro che indossano abiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura, subiscono una penalità di -4 a questi tiri salvezza. Inoltre, coloro che indossano armature metalliche o che entrano in contatto con del metallo molto caldo, subiscono gli stessi effetti di un incantesimo *riscaldare il metallo* (vedi il *Manuale del Giocatore* per la descrizione dell'incantesimo).

L'acqua bollente infligge 1d6 danni da scottatura, a meno che il personaggio non vi venga completamente immerso, nel qual caso subirebbe 10d6 danni per round di esposizione. Vedi la sezione sottostante "Prendere fuoco", per i danni da fuoco, e la voce a pagina 88 per i danni da lava.

PERICOLI DEL FREDDO

Le dita scheletriche di una gelida morte hanno colto la vita di molti avventurieri. Una prolungata esposizione alle basse temperature e ad un tempo inclemente può sfiancare un personaggio che non è protetto contro il clima. L'ipotermia, i geloni e l'affaticamento possono uccidere in fretta col tempo inclemente. La migliore difesa contro il freddo e l'esposizione al brutto tempo è quella di trovarsi un riparo e stare al caldo.

Il freddo e l'esposizione infliggono danni debilitanti alla vittima. Questi danni debilitanti non possono essere recuperati fino a quando il personaggio non trova un metodo per riscaldarsi. Una volta che il personaggio è privo di sensi a causa dell'accumulo di danni debilitanti, il freddo e l'esposizione iniziano ad infliggere danni normali allo stesso ritmo.

I personaggi scoperti in climi freddi (sotto i 5° C) devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni ora (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subire 1d6 danni debilitanti. Un personaggio con l'abilità Conoscenza delle Terre Selvagge può ricevere un bonus a questo tiro salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi (vedi la descrizione dell'abilità a pagina 68 del *Manuale del Giocatore*).

In condizioni di freddo estremo o di esposizione (sotto i -17° C), un personaggio scoperto deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni 10 minuti (CD 15, +1 per ogni prova precedente), subendo 1d6 danni debilitanti per ogni tiro salvezza fallito. Un personaggio con l'abilità Conoscenza delle Terre Selvagge può ricevere un bonus a questo tiro salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi (vedi la descrizione dell'abilità nel Capitolo 4: "Abilità" del *Manuale del Giocatore*). I personaggi che indossano abiti invernali hanno bisogno di effettuare la prova per il freddo e l'esposizione solo una volta all'ora.

Un personaggio che subisce danni debilitanti a causa del freddo o dell'esposizione, è soggetto ai geloni o all'ipotermia (considerarlo come affaticato, vedi pagina 83). Queste penalità terminano quando il personaggio recupera dai danni debilitanti subiti a causa del freddo e dell'esposizione.

RISCHI DEL TEMPO ATMOSFERICO

A parte il caldo e il freddo, il tempo atmosferico stesso può presentare dei pericoli e degli ostacoli per i personaggi.

Venti: I venti possono creare turbini di sabbia o polvere, alimentare grossi fuochi, rovesciare piccole imbarcazioni e disperdere gas o vapori. Se forti a sufficienza possono addirittura buttare a terra i personaggi (vedi Tabella 3-17: "Effetti del vento"), interferire con gli attacchi a distanza, o imporre penalità ad alcune prove di abilità.

Vento leggero: Una brezza gentile, che non ha effetti pratici sul gioco.

PRENDERE FUOCO

I personaggi esposti all'olio bollente, fuochi da campo, e fuochi magici non istantanei, come un *muro di fuoco*, possono vedere i loro abiti, capelli o equipaggiamento prendere fuoco. Gli incantesimi come *palla di fuoco* e *colpo infuocato* normalmente non sono in grado di appiccare il fuoco, in quanto il calore e la fiammata appaiono e scompaiono in un attimo.

I personaggi che rischiano di prendere fuoco possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per evitare questo destino. Se i vestiti o i capelli di un personaggio prendono fuoco, egli subisce immediatamente 1d6 danni. Per ogni round successivo il personaggio in fiamme deve effettuare un altro tiro salvezza sui Riflessi. Il fallimento indica che subisce altri 1d6 danni in quel round. Il successo indica che il fuoco si è estinto (ovvero, una volta che riesce il tiro salvezza, non sta più andando a fuoco).

Un personaggio che va a fuoco può estinguere automaticamente le fiamme saltando dentro a dell'acqua sufficiente a spegnerle. Se non ci sono grosse quantità d'acqua a disposizione, rotolarsi sul terreno o smorzare la fiamma con mantelli o simili può concedere al personaggio un altro tiro salvezza con un bonus di +4.

Coloro che sono talmente sfortunati da avere il loro equipaggiamento o i vestiti che prendono fuoco devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per ogni oggetto. Gli oggetti infiammabili che falliscono, subiscono lo stesso ammontare di danni del personaggio (vedi "Fuoco dell'alchimista", pagina 114 del *Manuale del Giocatore*).

Vento moderato: Un vento sostenuto, che ha una probabilità del 50% di estinguere qualsiasi fiamma non protetta, come quella di una candela.

Vento forte: Folate che spengono automaticamente le fiamme non protette (candele, torce e simili). Queste folate impongono una penalità di -2 agli attacchi a distanza e alle prove di Ascoltare.

Vento impetuoso: Oltre a spegnere automaticamente le fiamme non protette, i venti di questa intensità agitano violentemente le fiamme protette (come quelle di una lanterna) e hanno una probabilità del 50% di estinguerle. Gli attacchi con le armi a distanza e le prove di Ascoltare subiscono una penalità di -4. Questa è la stessa velocità del vento prodotta da un incantesimo *folata di vento.*

Bufera: Tempeste sufficientemente forti da abbattere i rami se non addirittura interi alberi, le bufere estinguono automaticamente le fiamme non protette e hanno una probabilità del 75% di estinguere quelle protette, come quelle delle lanterne. Gli attacchi con le armi a distanza sono impossibili, e anche le armi da assedio subiscono una penalità di -4. Le prove di Ascoltare subiscono una penalità di -8 per l'ululare del vento.

Uragano: Estingue tutte le fiamme. Gli attacchi a distanza sono impossibili (eccetto con le armi da assedio che subiscono una penalità di -8). Anche le prove di Ascoltare sono impossibili e tutto ciò che i personaggi possono udire è il rombo del vento. Gli uragani spesso sono in grado di abbattere gli alberi.

Tornado: Estingue tutte le fiamme. Tutti gli attacchi a distanza sono impossibili (compresi quelli con le armi da assedio), così come le prove di Ascoltare. Invece di essere portati via (vedi Tabella 3-17: "Effetti del vento"), i personaggi che si trovano nelle immediate vicinanze di un tornado e che falliscono un tiro salvezza sulla Tempra vengono risucchiati dentro il tornado. Coloro che entrano in contatto con la nube conica vengono sollevati da terra e sbatacchiati per 1d10 round, subendo 6d6 danni per round, prima di venirne espulsi violentemente (con l'applicazione dei danni da caduta). Sebbene la velocità rotatoria di un tornado possa raggiungere i 480 km/h, il cono stesso si muove in avanti ad una media di 48 km/h. Un tornado è in grado di sradicare alberi, distruggere edifici e provocare altre forme di simile devastazione.

Precipitazioni: La maggior parte delle precipitazioni si manifestano come pioggia, ma nei climi freddi possono manifestarsi anche come neve, nevischio o grandine. Le precipitazioni di qualsiasi tipo, seguite da un calo della temperatura da sopra a sotto gli 0° C possono produrre ghiaccio (vedi pagina 88).

Pioggia: La pioggia dimezza la visibilità, e impone una penalità di -4 alle prove di Osservare e Cercare. Ha lo stesso effetto di un vento impetuoso sulle fiamme, sugli attacchi con armi a distanza e sulle prove di Ascoltare (vedi sopra).

Neve: Mentre cade, la neve riduce la visibilità proprio come la pioggia (penalità di -4 agli attacchi con armi a distanza e alle prove di Osservare e Cercare). Una volta depositata dimezza il movimento. La neve ha sulle fiamme gli stessi effetti del vento moderato (vedi sopra).

Nevischio: Si tratta fondamentalmente di pioggia congelata, che ha gli stessi effetti della pioggia quando cade (eccetto che la probabilità di estinguere fiamme protette è del 75%) e quelli della neve una volta depositato.

Grandine: La grandine non riduce la visibilità, ma il suono della grandine che cade rende più difficili le prove di Ascoltare (penalità di -4). A volte (probabilità del 5%) la grandine può essere talmente grossa da infliggere 1 danno (per tempesta) a qualsiasi cosa si trovi all'aperto. Una volta depositata la grandine ha lo stesso effetto della neve sul movimento.

Tempeste: Gli effetti combinati delle precipitazioni (o della polvere) e del vento che accompagnano tutte le tempeste, riducono la visibilità di tre quarti, imponendo una penalità di -8 a tutte le prove di Osservare, Cercare e Ascoltare. Le tempeste rendono impossibili gli attacchi con le armi a distanza, tranne che con le armi da assedio, che subiscono una penalità di -4 agli attacchi. Estinguono automaticamente le candele, le torce o simili fiamme non protette. Le fiamme protette, come quelle delle lanterne, vengono agitate violentemente e hanno una probabilità del 50% di estinguersi. Vedi la Tabella 3-17: "Effetti del vento" per le possibili conseguenze sulle creature sorprese all'esterno senza ripari. Le tempeste sono suddivise nei seguenti tre tipi:

Tempesta di polvere: Queste tempeste desertiche si differenziano dalle altre tempeste in quanto non hanno precipitazioni. Al contrario, le tempeste di polvere trasportano granelli di sabbia che oscurano la vista, soffocano le fiamme non protette, e possono addirittura spegnere quelle protette (probabilità del 50%). Molte tempeste di polvere sono accompagnate da venti impetuosi (vedi sopra) e si lasciano alle spalle un deposito di 1d6 x 2,5 centimetri di sabbia. Esiste anche una probabilità del 10% di incontrare grandi tempeste di polvere con bufere di vento (vedi sopra e la Tabella 3-17: "Effetti del vento"). Queste violente tempeste di polvere infliggono 1d3 danni debilitanti al round a chiunque venga sorpreso all'aperto senza riparo e pongono anche il rischio del soffocamento (vedi "La regola dell'annegamento" pagina 85, eccetto che un personaggio con una sciarpa o simile protezione sulla bocca e il naso, non inizia a soffocare se non dopo un numero di round pari a dieci volte il suo punteggio di Costituzione). Le

Tabella 3-17: Effetti del vento

Forza del vento	Velocità del vento	Attacchi a distanza normali/Armi d'assedio*	Taglia della creatura**	Effetti del vento sulle creature	CD TS sulla Tempra
Leggero	0-16 km/h	-/-	Qualsiasi	Nessuno	-
Moderato	17-33,5 km/h	-/-	Qualsiasi	Nessuno	-
Forte	33,6-49,5 km/h	-2/-	Minuscola o inferiore	Buttata a terra	10
			Piccola o superiore	Nessuno	
Impetuoso	49,6-81,5 km/h	-4/-	Minuscola	Portata via	15
			Piccola	Buttata a terra	
			Media	Frenata	
			Grande o superiore	Nessuno	
Bufera	81,6-119 km/h	Impossibile/-4	Piccola o inferiore	Portata via	18
			Media	Buttata a terra	
			Grande o Enorme	Frenata	
			Mastodontica o Colossale	Nessuno	
Uragano	120-279 km/h	Impossibile/-8	Media o inferiore	Portata via	20
			Grande	Buttata a terra	
			Enorme	Frenata	
			Mastodontica o Colossale	Nessuno	
Tornado	280-480 km/h	Impossibile/Impossibile	Grande o inferiore	Portata via	30
			Enorme	Buttata a terra	
			Mastodontica o Colossale	Frenata	

* La categoria delle armi d'assedio include balliste e catapulte, così come i macigni scagliati dai giganti.

** Le creature volanti o aeree vengono trattate come se fossero di una categoria di taglia inferiore, così un dragone Mastodontico volante viene trattato come Enorme ai fini degli effetti del vento.

Frenata: Le creature sono incapaci di muoversi in avanti contro la forza del vento. Le creature volanti sono spinte all'indietro di 1d3x3 metri.

Buttata a terra: Le creature vengono stese a terra prone dalla forza del vento. Le creature volanti sono invece spinte all'indietro di 1d6x3 metri.

Portata via: Le creature sul terreno vengono stese a terra prone e fatte rotolare per 1d4x3 metri, subendo 1d4 danni debilitanti per ogni 3 metri. Le creature volanti sono spinte all'indietro per 2d6x3 metri e subiscono 2d6 danni debilitanti a causa dello scuotimento.

grandi tempeste di polvere si depositano alle spalle (2d3-1) x 30 centimetri di sabbia.

Tempesta di neve: Oltre ai venti e alle precipitazioni comuni alle altre tempeste, le tempeste di neve, depositano 1d6 x 2,5 centimetri di neve sul terreno.

Tempesta di fulmini: Oltre ai venti e alle precipitazioni (di solito pioggia, ma occasionalmente anche grandine), le tempeste di fulmini sono accompagnate da scariche elettriche che rappresentano un pericolo per i personaggi che si trovano all'aperto senza ripari (specialmente se indossano armature metalliche). Come regola generale, si può considerare un lampo al minuto per un periodo di un'ora nel cuore della tempesta (vedi pagina 89). Ogni lampo infligge danni da elettricità pari a 1d10 dadi a 8 facce. Una tempesta di fulmini su dieci viene accompagnata da un tornado (vedi sotto).

Tempeste violente: Venti molto forti e precipitazioni torrenziali riducono la visibilità a zero, e rendono impossibile effettuare prove di Osservare, Cercare, Ascoltare e compiere attacchi con armi a distanza. Le fiamme non protette vengono automaticamente spente, e c'è una probabilità del 75% che ciò si verifichi anche per quelle protette. Le creature sorprese in queste zone possono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o affrontare i seguenti effetti a seconda della propria taglia. Le tempeste violente sono suddivise nei seguenti quattro tipi:

Bufera: Sebbene abbiano poche o nessuna precipitazione, le bufere possono provocare danni ingenti solo grazie alla forza del vento (vedi Tabella 3-17: "Effetti del vento").

Tormenta: La combinazione di forti venti (vedi Tabella 3-17: "Effetti del vento"), neve fitta (di solito 1d3 x 30 cm) e freddo intenso (vedi "Pericoli del freddo", pagina 86) rende le tormente letali per chiunque non vi sia preparato.

Uragano: Oltre ai venti molto forti (vedi Tabella 3-17: "Effetti del vento") e alla pioggia intensa, gli uragani sono seguiti da inondazioni (vedi sotto). La maggior parte delle attività in un'avventura sono impossibili in queste condizioni.

Tornado: Una tempesta di fulmini su dieci è accompagnata da un tornado (vedi Tabella 3-17: "Effetti del vento").

Nebbia: Sia nella forma di una nube a bassa altitudine o di una foschia che sale dal terreno, la nebbia ostacola la visuale, inclusa la scurovisione, oltre 1,5 metri. Le creature entro 1,5 metri godono di metà occultamento (attacchi da e contro di loro hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio).

Inondazioni: Gli allagamenti prodotti da piogge intense obbligano le creature colte sulla loro strada a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15). Le creature Grandi o inferiori che falliscono il tiro salvezza vengono portate via dalla corrente, subendo 1d6 danni debilitanti per round (1d3 danni se superano una prova di Nuotare). Le creature Enormi che falliscono vengono buttate a terra e rischiano di annegare (vedi "La regola dell'annegamento", pagina 85). Le creature Mastodontiche e Colossali vengono frenate, e rischiano di annegare solo se l'acqua arriva sopra le loro teste.

ALTRI PERICOLI

È consigliabile utilizzare le seguenti indicazioni per gestire gli altri tipi di pericoli che i personaggi potrebbero affrontare.

Acido

Gli acidi corrosivi infliggono 1d6 danni per round di esposizione, tranne che nel caso di totale immersione (come in una vasca d'acido), che infligge 10d6 danni per round. Un attacco con l'acido, come quello di una ampolla lanciata o la saliva di un mostro, deve essere considerato come un round di esposizione.

I vapori prodotti dalla maggior parte degli acidi sono equivalenti a veleni inalati. Coloro che si avvicinano molto ad un grosso ammasso di acido per immergervi una creatura devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o subire 1 danno temporaneo alla Costituzione. Tutti questi personaggi devono effettuare un secondo tiro salvezza 1 minuto dopo o subire altri 1d4 danni temporanei alla Costituzione.

Le creature immuni alle proprietà caustiche dell'acido potrebbero comunque annegare se vi vengono totalmente immerse (vedi "La regola dell'annegamento", pagina 85).

Ghiaccio

I personaggi che camminano sul ghiaccio devono effettuare una prova di Equilibrio (CD 15) per evitare di scivolare e cadere. Sulle lunghe distanze, un personaggio deve effettuare una prova al minuto. I personaggi che sono per lungo tempo a contatto con il ghiaccio potrebbero subire dei danni da freddo (vedi sopra).

Mancanza d'aria/Altitudini elevate

I personaggi che si trovano con poco ossigeno a disposizione, come in cima a una montagna, devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni ora (CD 15, +1 per ogni prova precedente), e subire 1d6 danni debilitanti ogni volta che falliscono.

Un personaggio che subisce un qualsiasi ammontare di danni debilitanti a causa della mancanza di ossigeno è automaticamente affaticato (vedi pagina 83). Queste penalità terminano quando il personaggio recupera dai danni debilitanti subiti per la mancanza di ossigeno.

Disturbi dovuti all'altitudine: Una prolungata mancanza di ossigeno a causa delle altitudini elevate può influire sulle caratteristiche fisiche e mentali dei personaggi. Dopo ogni periodo di 6 ore trascorso ad un'altitudine superiore ai 6.000 metri, un personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subire 1 danno temporaneo a tutte le caratteristiche.

Lava

La lava o il magma infliggono 2d6 danni per round di esposizione, tranne che nel caso di totale immersione (come quando un personaggio cade nel cratere di un vulcano attivo), che infligge 20d6 danni per round. I danni provocati dal magma continuano per 1d3 round dopo il termine dell'esposizione, ma questi danni addizionali sono solo la metà di quelli inflitti durante l'effettivo contatto (cioè, 1d6 o 10d6 per round).

Un'immunità o una resistenza al calore o al fuoco serve anche come immunità alla lava o al magma. Tuttavia, le creature immuni al calore potrebbero anche annegare se immerse nella lava (vedi "La regola dell'annegamento", pagina 85).

Fumo

Un personaggio costretto a respirare dei fumi intossicanti deve superare un tiro salvezza sulla Tempra ogni round (CD 15, +1 per prova precedente) oppure passare il round a tossire e soffocare. Un

SOFFOCAMENTO

Un personaggio che non dispone di aria per respirare, può trattenere il fiato per 2 round per ogni punto di Costituzione. Dopo questo periodo di tempo, deve effettuare una prova di Costituzione (CD 10) per continuare a trattenere il fiato. Il tiro salvezza deve essere ripetuto ogni round, con la CD che aumenta di +1 per ogni successo precedente.

Quando il personaggio fallisce una di queste prove di Costituzione, inizia a soffocare. Nel primo round, è privo di sensi (0 pf). Nel round successivo, scende a -1 punto ferita ed è morente. Nel terzo round, soffoca.

Soffocamento lento: Un personaggio di taglia Media può respirare tranquillamente per circa 6 ore in una camera sigillata che misura 3 metri di lato. Terminato questo periodo di tempo, subisce 1d6 danni debilitanti ogni 15 minuti. Ogni ulteriore personaggio di taglia Media oppure ogni fuoco significativo (una torcia, per esempio) riduce proporzionalmente la durata dell'aria respirabile. Di conseguenza, due persone possono durare 3 ore, dopodiché ognuna subisce 1d6 danni debilitanti ogni 15 minuti. Se hanno una torcia (l'equivalente di un altro personaggio di taglia Media in termini di consumo d'aria), l'aria finisce in solo 2 ore.

I personaggi di taglia Piccola consumano la metà dell'aria dei personaggi di taglia Media. Maggiori volumi d'aria, naturalmente, durano più a lungo. Così, per esempio, se due umani e uno gnomo si trovano in una camera sigillata che misura 6 metri per 6 metri per 3 metri, e possiedono una torcia, l'aria durerà quasi 7 ore (6 ore/3.5 persone e torce x 4 cubi con spigolo di 3 metri = 6.86 ore).

personaggio che continua a soffocare per due round consecutivi, subisce 1d6 danni debilitanti.

Il fumo oscura la vista, fornendo metà occultamento (probabilità del 20% di essere mancato) ai personaggi che si trovano al suo interno.

Oggetti cadenti

Proprio come i personaggi subiscono danni dalle cadute superiori ai 3 metri, allo stesso modo subiscono danni se vengono colpiti da oggetti cadenti. Gli oggetti che cadono addosso ai personaggi infliggono danni a seconda del loro peso e della distanza da cui sono caduti.

Per ogni 90 kg di peso, un oggetto infligge 1d6 danni, purché sia caduto per almeno 3 metri. Anche la distanza entra in gioco, aggiungendo ulteriori 1d6 danni per ogni incremento di 3 metri dopo i primi 3 (fino a un massimo di 20d6 danni).

Gli oggetti più piccoli di 90 kg infliggono anch'essi danni quando cadono, ma devono cadere da una distanza maggiore per infliggere gli stessi danni. Utilizzare la Tabella 3-18: "Danni da oggetti cadenti", per vedere da quale distanza deve cadere un oggetto di un certo peso per infliggere 1d6 danni.

Esempio: Una nave magica volante si rovescia sul fianco e fa cadere fuori bordo una statua di pietra (un compagno pietrificato) di 180 kg. La statua infligge 2d6 danni a qualsiasi cosa colpisca solo in virtù del suo peso. Se in quel momento la nave si trova a 30 metri dal suolo, la statua cadente infligge altri 9d6 danni, per un totale di 11d6.

Tabella 3-18: Danni da oggetti cadenti

Peso dell'oggetto	Distanza di caduta
90-45,1 kg	6 m
45-22,6 kg	9 m
22,5-13,6 kg	12 m
13,5-4,6 kg	15 m
4,5-2,3 kg	18 m
2,2-0,45 kg	21 m

Per ogni ulteriore incremento pari alla distanza di caduta, l'oggetto infligge altri 1d6 danni. Ad esempio, siccome una sfera di metallo da 13,5 kg deve cadere per 15 metri per infliggere danni (1d6 danni), se quella stessa sfera cadesse per 45 metri, infliggerebbe 3d6 danni. Gli oggetti che pesano meno di 0,45 kg non infliggono danni a coloro su cui cadono, indipendentemente dalla distanza di caduta.

TEMPO ATMOSFERICO

I personaggi giocanti hanno la tendenza a ignorare il tempo atmosferico, ma a volte questo può giocare un ruolo importante nel corso di un'avventura: la pioggia può cancellare le tracce, una tempesta di fulmini può obbligare gli avventurieri a cercare un rifugio, e una burrasca può impedire a una nave di salpare. Tirare una volta al giorno sulla Tabella 3-19: "Tempo atmosferico casuale" per determinare che tempo farà durante la giornata. I termini della tabella sono definiti qui di seguito:

Calmo: Vento leggero (tra 0 e 16 km/h).

Freddo: Temperatura tra 5° e -17° C durante il giorno, e tra 6 a 11 gradi in meno di notte.

Ondata di freddo: Abbassa la temperatura di 5° C.

Acquazzone: Considerarlo come pioggia (vedi "Precipitazioni", sotto), ma offre occultamento come la nebbia. Provoca inondazioni (vedi pagina 88) e dura di solito 2d4 ore.

Ondata di caldo: Fa aumentare la temperatura di 5° C.

Torrido: Temperatura tra i 30° e i 43° C durante il giorno, e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Moderato: Temperatura tra i 5° e i 15° C durante il giorno, e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Tempesta violenta: (*Bufera/Tormenta/Uragano/Tornado*): La velocità del vento è superiore agli 80 km/h (vedi Tabella 3-17: "Effetti del vento"). Inoltre le tormente sono accompagnate da pesanti nevicate (1d3 x 30 cm), e gli uragani sono accompagnati da acquazzoni (vedi sopra). Le bufere durano 1d6 ore, le tormente 1d3 giorni. Gli uragani possono durare fino a una settimana, ma l'impatto maggiore per i personaggi avverrà in un periodo di tempo tra le 24 e le 48 ore, mentre il centro della tempesta si sposta nella loro zona. I tornado durano molto poco (1d6 x 10 minuti), e di solito si formano come parte di una tempesta di fulmini (vedi "Tempesta", sotto). Vedi pagina 87 per maggiori dettagli.

Precipitazioni: Tirare un d% per determinare se la precipitazione è Nebbia (01-30), Pioggia/Neve (31-90), o Nevischio/Grandine (91-00). La neve e il nevischio si verificano solo quando la temperatura è di 0° C o inferiore. La maggior parte delle precipitazioni dura 2d4 ore. La grandine, invece, dura solo 1d20 minuti ma di solito è accompagnata da 1d4 ore di pioggia. Vedi pagina 87.

Tempesta: (*di polvere/di neve/di fulmini*): Il vento è impetuoso (da 49,6 a 80 km/h) e la visibilità è dimezzata; vedi pagina 87. Le tempeste durano 2d4-1 ore.

Caldo: La temperatura è tra 15° e 30° C di giorno, e tra 6 e 11 gradi in meno di notte.

Ventilato: La velocità del vento va da moderata a forte (da 17 a 48 km/h); vedi pagina 87.

Tabella 3-19: Tempo atmosferico casuale

d%	Tempo atmosferico	Clima freddo	Clima temperato*	Deserto
01-70	Normale	Freddo, calmo	Normale per la stagione**	Torrido, calmo
71-80	Anormale	Ondata di caldo (01-30) o ondata di freddo (31-100)	Ondata di caldo (01-50) o ondata di freddo (51-100)	Torrido, ventilato
81-90	Inclemente	Precipitazioni (neve)	Precipitazioni (normali per la stagione)	Torrido, ventilato
91-99	Tempesta	Tempesta di neve	Tempesta di fulmini, tempesta di neve†	Tempesta di polvere
100	Tempesta violenta	Tormenta	Bufera, tormenta††, uragano, tornado	Acquazzone

* Temperato comprende foreste, colline, paludi, montagne, pianure e zone marine calde.

** L'inverno è freddo, l'estate è calda, l'autunno e la primavera sono moderati. Le regioni calde o paludose sono sempre leggermente più calde d'inverno.

† Solo d'inverno; diversamente, considerare come tempesta di fulmini (01-75) o bufera (76-00).

†† Solo d'inverno; diversamente, considerare come uragano (01-50) o tornado (51-00).

PROVE DI ABILITÀ E CARATTERISTICA

L'intero gioco può essere condensato nei seguenti termini: i personaggi cercano di intraprendere diverse imprese, il DM determina la difficoltà per portarle a termine, e i dadi determinano il successo o il fallimento. Mentre i combattimenti e la magia hanno le loro regole per determinare la difficoltà dell'impresa, le prove di abilità e di caratteristica gestiscono quasi tutto il resto.

MODIFICARE IL TIRO DI DADO O LA CD

Le circostanze possono modificare il tiro di dado del personaggio, e possono modificare la Classe Difficoltà da superare per avere successo.

- Le circostanze che migliorano la prestazione, come avere gli strumenti adatti per il lavoro, ottenere un aiuto da un altro personaggio, o possedere informazioni insolitamente precise, forniscono un bonus al tiro di dado.
- Le circostanze che ostacolano la prestazione, come essere obbligati a utilizzare attrezzi improvvisati o avere informazioni fuorvianti, infliggono una penalità al tiro di dado.
- Le circostanze che rendono l'impresa più facile, come un pubblico bendisposto o condizioni ambientali favorevoli, riducono la CD.
- Le circostanze che rendono l'impresa più difficile, come un pubblico ostile o dover fare un lavoro assolutamente impeccabile, aumentano la CD.

In generale, ciò che un personaggio fa, possiede o conosce modifica il tiro, ma le condizioni ambientali e la difficoltà dell'impresa modificano la CD. La realtà dell'intera questione, tuttavia, è che se anche

ci si dimentica della differenza tra le due cose, va bene lo stesso. Sommare al tiro del dado o sottrarre dalla CD alla fine è la stessa cosa.

Quando il DM modifica il tiro o la CD, non deve necessariamente dirlo ai giocatori. Effettivamente, in molti casi, non glielo dovrebbe proprio dire. Vedi Capitolo 1: "L'arte del Dungeon Master" per ulteriori informazioni.

IL MIGLIOR AMICO DEL DM

Una circostanza favorevole fornisce al personaggio un bonus di +2 alla sua prova di abilità (o un modificatore di -2 alla CD) e una situazione sfavorevole infligge una penalità di -2 alla prova di abilità (o un modificatore di +2 alla CD). È consigliabile prendere nota di questa regola, perché potrebbe essere l'unica di cui il DM ha veramente bisogno.

Mialee sta correndo lungo un corridoio, in fuga da un beholder. Dietro l'angolo più avanti due ogre sono in attesa. Riuscirà Mialee a sentire gli ogre che si stanno preparando a tenderle un'imboscata? Il DM richiede una prova di Ascoltare e decide che il fatto che stia scappando dal beholder rende meno probabile che stia attenta a dove va: -2 alla prova. Ma uno degli ogre sta sistemando una trappola a saracinesca, e il rumore dei meccanismi in movimento si sente da lontano: -2 alla CD. Mialee ha sentito da un altro avventuriero che gli ogre di questo dungeon preferiscono tendere imboscate agli avventurieri: +2 alla prova. Le sue orecchie sono ancora rintronate dal *fulmine* che ha scagliato contro il beholder: -2 alla prova. Il dungeon è già abbastanza rumoroso, a causa del ruggito del drago nel livello sottostante: +2 alla CD.

Si possono aggiungere modificatori all'infinito (anche se il farlo non è una buona cosa perché tende a rallentare il gioco), ma il punto è che, a parte il bonus alla prova di Ascoltare del PG, gli unici numeri che il DM e i giocatori devono ricordare quando calcolano tutti i modificatori per una situazione sono +2 e -2. Condizioni molteplici si sommano per dare alla prova un modificatore totale e un risultato finale per la CD.

Andare oltre la regola: Ovviamente è possibile che il DM voglia cambiare questa regola. Per circostanze incredibilmente favorevoli o sfavorevoli, potrebbe usare modificatori maggiori di +/-2. Per esempio, può decidere che una certa impresa è praticamente impossibile e modificare il tiro o la CD di 20. Il DM può modificare liberamente questi numeri nel modo che preferisce, utilizzando modificatori che vanno da 2 a 20.

Si possono rendere le cose ancora più facili, applicando tutti i modificatori al tiro o alla CD. A volte è utile fare una distinzione esatta tra un modificatore al tiro e il modificatore opposto alla CD, ma di solito non ha grande importanza.

DELINEARE LE IMPRESE

Un'impresa è qualsiasi cosa che richieda un tiro. Scalare a metà velocità è un'impresa, così come costruire un vaso, nonostante l'una richieda pochi secondi e l'altra ore (o addirittura giorni).

Un'impresa può consistere in una delle seguenti cose:

- Spostarsi di una determinata distanza (indicata nella descrizione dell'abilità)
- Costruire un oggetto
- Influenzare una persona, una creatura o un gruppo (è il DM a decidere se i PNG agiscono come individui o come gruppo)
- Aver a che fare con un oggetto (aprire una porta, sfondare un tavolo, legare una corda, liberarsi dalle manette, scassinare una serratura)
- Valutare un'informazione
- Cercare o seguire tracce in una certa zona (dettagli nella descrizione dell'abilità)
- Percepire un rumore o una vista (è il DM a decidere se i PNG agiscono come individui o come gruppo)

Abilità differenti gestiscono la definizione delle imprese in maniera differente. Infatti, la stessa abilità può gestire in maniera differente le imprese a seconda di ciò che il personaggio vuol fare. Per esempio, Guarire permette al guaritore di stabilizzare un personaggio o migliorare la velocità di guarigione di un gruppo per una notte di riposo. Entrambe sono delle singole imprese che richiedono un singolo tiro di dado.

A volte, però, un'impresa richiede più tiri per essere portata a termine. Il DM deve decidere, ad esempio, se un personaggio che sta usando Percepire Inganni su un gruppo di ogre deve considerarli come un gruppo (un tiro) o come individui (un tiro per ogni ogre).

Se due gruppi diversi si avvicinano al personaggio da una certa distanza, egli deve effettuare due diverse prove di Osservare per avvistarli se il DM ha deciso che si tratta di due gruppi separati. Se un personaggio sta controllando un muro con l'abilità Cercare, potrebbe trovare molti oggetti utili, ma ogni oggetto di questo tipo richiederebbe un tiro distinto. In questi casi, il DM dovrebbe compiere il secondo (e il terzo ecc.) tiro di nascosto. Chiedere a un giocatore di effettuare tre tiri, gli fornisce informazioni che non dovrebbe avere. Vedi Capitolo 1: "L'arte del Dungeon Master", per ulteriori dettagli su come controllare le informazioni che i giocatori possono raccogliere.

Qui di seguito vi sono alcuni esempi di mansioni a lunga durata (e di quante imprese richiedono).

Personaggio di guardia: Il resto del gruppo dorme, mentre Mialee è di guardia. Il DM richiede una prova di Ascoltare (è buio, e quindi in questo momento il personaggio non può usare Osservare insieme ad Ascoltare), e Mialee riesce, ma il DM non dice nulla riguardo a ciò per cui ha tirato (è un tiro contrapposto con un goblin che cercherà di assalire di nascosto il gruppo durante il suo turno di guardia). Le dice solo che dopo mezz'ora dall'inizio del suo turno di guardia, sente dei rumori provenire dai cespugli vicini (il goblin). Lei indaga, ma non scopre nulla (stavolta il goblin si muove più silenziosamente e Mialee ha fallito il suo tiro contrapposto, in cui questa volta ha usato Osservare), così torna dove stava facendo la guardia. Il DM chiede un nuovo tiro di Ascoltare ed essa riesce di nuovo. Questa volta individua il goblin e il resto del gruppo si sveglia per affrontarlo. Alla fine tutti tornano a dormire, e lei torna al suo turno di guardia. Il DM chiede un nuovo tiro di Ascoltare, anche se sa che questa volta non c'è nulla di particolare da sentire.

L'"impresa" di fare la guardia ha richiesto tre tiri di Ascoltare, principalmente perché il turno di guardia è stato frammentato in tre sezioni: l'inizio, la seconda prova per trovare il goblin, e dopo che il goblin era stato sistemato.

Cavalcare: Soveliss cavalca il suo destriero su di un terreno roccioso, e non deve compiere alcun tiro per questa facile impresa. Successivamente lo conduce giù per una ripida scarpata e il DM gli chiede una prova di Cavalcare (CD 10) per riuscire. In fondo alla scarpata, un orsogufo minaccia un centauro ferito. Il ranger sprona il suo destriero nella mischia, senza dover compiere alcun tiro. Una volta in combattimento, l'orsogufo ferisce il ranger con i suoi potenti artigli e il DM gli chiede una prova di Cavalcare per rimanere in sella, e un'altra per impedire al suo cavallo in preda al panico di scappare via. Il ranger effettua con successo entrambe le prove e decide di scendere da cavallo e affrontare la belva. Il DM richiede un altro tiro. Soveliss riesce di nuovo, indicando che è smontato da cavallo senza cadere e si muove per impegnare l'orsogufo.

Cavalcare un destriero di solito non richiede dei tiri. Solo il cavalcare su terreni difficili o certe specifiche imprese richiedono dei tiri di Cavalcare.

Seguire tracce: Soveliss sta inseguendo uno scorpione gigante attraverso il deserto. Segue il parassita per 4,8 km, effettuando una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge ogni 1,6 km, ma seguire tracce sulla sabbia soffice è facile. Poco dopo 4,8 km, si alza una bufera. Soveliss attende e dopo un'ora la tempesta si placa, per fortuna abbastanza velocemente. Ora deve effettuare una quarta prova per vedere se può ritrovare la traccia tra le sabbie smosse dal vento. Questa prova è naturalmente più difficile, così come tutte quelle successive, fino a quando il ranger non arriva al punto in cui si trovava lo scorpione quando la tempesta è passata.

Normalmente, seguire tracce richiede una prova di Conoscenza delle Terre Selvagge ogni 1,6 km, ma un improvviso mutamento della situazione può richiedere un altro tiro.

Muoversi furtivamente: Lidda si sta muovendo furtivamente attraverso un dungeon pieno di hobgoblin. Deve passare davanti una porta aperta che conduce a una stanza dove gli energumeni stanno bevendo da una botte di birra. L'halfling effettua una prova di Muoversi Silenziosamente e gli hobgoblin compiono una prova contrapposta di Ascoltare, ma non sono molto concentrati se non sul bere, e quindi l'halfling li oltrepassa facilmente. Gli hobgoblin non stanno neppure guardando verso la porta, e quindi il DM non richiede neppure una prova di Nascondersi. Per uscire, però, deve attraversare una stanza delle guardie. Deve prima effettuare una prova di Nascondersi per tenersi tra le ombre vicine alla parete e

una seconda prova di Muoversi Silenziosamente (in quanto gli ascoltatori sono individui diversi da quelli di prima e sono anche più vigili) per oltrepassare le guardie e la stanza.

Una nuova prova di Muoversi Silenziosamente è necessaria per ogni diverso gruppo che il personaggio stia cercando di evitare. A volte, quando ci si muove furtivamente sono necessarie sia una prova di Muoversi Silenziosamente che di Nascondersi. Altre volte no.

IL GENERICO CONTRO LO SPECIFICO

A volte i giocatori diranno, "Do un'occhiata alla stanza. Trovo nulla?", altre volte invece, "Do un'occhiata alla stanza, sapendo di averci appena visto entrare un coboldo. Guardo dietro le sedie e i tavoli e tutti gli angoli bui. Lo vedo?". In entrambi i casi, il DM replica dicendo "Fai una prova di Osservare". È però da notare che nel secondo caso, il personaggio ha una conoscenza specifica della situazione. Egli sta facendo una domanda precisa. In questi casi, è sempre meglio concedere al personaggio un bonus di +2 per le condizioni favorevoli. È bene ricompensare un personaggio che abbia delle conoscenze che gli permettono di porre delle domande precise.

Se il coboldo non si trova nella stanza, ma un manto assassino sta tendendo un'imboscata nascosto sul soffitto, il personaggio non ha conoscenze specifiche e non riceve il bonus, ma non riceve neppure una penalità: non bisogna penalizzare le domande specifiche. Se sia il coboldo che il manto assassino si trovano nella stanza, a meno che non stiano agendo come gruppo (vedi sopra, sebbene sia improbabile), sono necessarie due prove di Osservare. Il personaggio ottiene un bonus di +2 per trovare il coboldo, e nessun bonus per individuare il manto assassino.

GRADI DI SUCCESSO

A volte determinare il successo non è sufficiente, e i gradi di successo sono importanti per una certa impresa. Per esempio, un assassino invisibile si muove furtivo alle spalle di un chierico. Il chierico effettua una prova di Ascoltare contro la prova di Muoversi Silenziosamente dell'assassino, e il chierico riesce. Si potrebbe descrivere il successo al giocatore che interpreta il chierico in molti modi differenti, tra cui:

- "Hai sentito un rumore e ti accorgi che c'è qualcosa intorno a te, anche se non vedi nulla."
- "Hai sentito un rumore. Sembrava una persona che si muoveva, e veniva da 'quella parte'."
- "Hai sentito un rumore. Ti rendi conto che c'è una creatura invisibile a circa 4 metri e mezzo da te a nord est. Puoi mirare al quadretto in cui si trova la creatura."

Per determinare quante informazioni fornire, è consigliabile comparare i tiri contrapposti (o per un tiro non contrapposto, il tiro alla CD). Nell'esempio precedente, il successo indica che il DM dà la prima risposta. Se il chierico avesse battuto il tiro dell'assassino di 10 o più, riceverebbe la seconda risposta. Se avesse superato il tiro dell'assassino di 20, riceverebbe tutte le informazioni possibili, vale a dire la terza risposta.

In generale ciò significa:

Tabella 3-20: Grado di successo variabile

Tiro	Grado di successo
Pari o superiore alla CD	Successo
CD +10 o superiore	Successo maggiore
CD +20 o superiore	Successo totale

I gradi di successo si applicano solo quando la quantità di informazioni che si possono diffondere è diverso a seconda di quanto riesca bene l'azione del personaggio. La maggior parte delle volte, l'unico esito importante è che il personaggio riesca o fallisca (vedi sotto, per informazioni sui successi critici).

PRENDERE 10

Il DM dovrebbe incoraggiare i giocatori a utilizzare la regola del prendere 10. Quando un personaggio sta nuotando o scalando una lunga distanza, ad esempio, questa regola può velocizzare il gioco. Normalmente, si deve effettuare una prova ogni round per queste abilità legate al movimento, ma se non ci sono pressioni, prendere 10 permette di evitare di effettuare un sacco di tiri solo per andare dal punto A al punto B.

PROVE DI CARATTERISTICA

Non ci sono regole per determinare se uno rimane sveglio tutta la notte, riesce a scrivere ogni parola pronunciata da qualcuno senza errori, o riesce ad aprire quella pesante giara di metallo bloccata senza spargerne il contenuto. Nel corso del gioco, però, ognuna di queste situazioni potrebbe irrompere nel corso di un'avventura. Bisogna essere pronti a far effettuare delle prove per delle azioni non convenzionali.

Utilizzando gli esempi di cui sopra, rimanere svegli potrebbe essere una prova di Costituzione (CD 12, +4 per ogni precedente notte senza sonno), con un personaggio elfo che riceve un bonus di +2 alla sua prova perché un elfo sta rinunciando solo a 4 ore di trance anziché 8 ore di sonno. Scrivere qualsiasi parola pronunciata da una persona sarebbe una prova di Intelligenza (CD 15); una prova di Destrezza superata (CD 10) prima della prova di Intelligenza aggiungerebbe +2 al tiro. Aprire la giara di metallo normalmente richiederebbe una prova di Forza (CD all'incirca 17), e una volta compiuta, bisogna effettuare una prova di Destrezza (CD 13) per evitare di spargerne il contenuto.

I tre tipi di prove di caratteristica che si possono richiedere per gestire una situazione non convenzionale sono questi:

- Un singolo tiro utilizzando una caratteristica appropriata (come per rimanere svegli)
- Una prova di caratteristica che, a seconda del risultato, potrebbe concedere un modificatore a un'altra prova che coinvolge una differente caratteristica (come nello scrivere ogni parola pronunciata)
- Due o più prove di caratteristica separate, che di solito coinvolgono caratteristiche differenti, per portare a termine un'impresa in più parti (come aprire una giara senza spargerne il contenuto)

È possibile usare anche una combinazione di prove di caratteristica e prove di abilità in situazioni appropriate. Per esempio, con un'elevata gravità, Lidda potrebbe dover effettuare una prova di Forza (CD 15) per evitare di incappare in una penalità di -2 alla sua prova di Scassinare Serrature.

Le decisioni su come gestire le situazioni non convenzionali sono lasciate al giudizio del DM. Per ulteriori suggerimenti su come agire, consultare il Capitolo 1: "L'arte del Dungeon Master".

Variante: Abilità con caratteristiche differenti

A volte una prova coinvolge l'addestramento del personaggio (gradi di abilità) più una sua dote naturale (caratteristica) non solitamente associata al suo addestramento. Una prova di abilità include sempre i gradi di abilità più un modificatore di caratteristica, ma è possibile utilizzare un modificatore di caratteristica differente dal solito se il personaggio si trova in una situazione dove la normale caratteristica chiave non è applicabile.

Per esempio:

- Un personaggio galleggia in una zona priva di gravità e cerca di muoversi utilizzando alcuni appigli improvvisati. Siccome è privo di peso, il DM decreta che il giocatore dovrebbe compiere la prova di Scalare legata alla Destrezza piuttosto che alla Forza.
- Un personaggio sta cercando di scegliere il cavallo migliore tra quelli che un mercante gli sta offrendo. Normalmente questa sarebbe una prova di Valutare, ma la familiarità con i cavalli potrebbe contare in qualche modo. Il DM permette al personaggio di utilizzare i suoi gradi di Cavalcare al posto dei gradi di Valutare e applica il modificatore per la Saggezza (come farebbe normalmente per una prova di Valutare).
- Un personaggio ha bisogno di usare le maniere forti per trattenere un cavallo in preda al panico. Normalmente questa sarebbe una prova di Forza, ma un personaggio abile a gestire gli animali dovrebbe essere in grado di applicare le sue conoscenze per trattenere più facilmente il cavallo. Il DM permette al giocatore di sommare i suoi gradi di Addestrare Animali (ma non il suo modificatore per il Carisma) alla prova di Forza.
- Un personaggio ha creato un pugnale perfetto come dono per un nobile in visita. Egli tenta di decorarlo con un'intricata inci-

sione. Il DM decreta che i gradi di Artigianato (fabbricare armi) si applicano alla prova di Destrezza del personaggio.
- Un personaggio sta cercando di scendere una scala fino alla fine di un condotto molto profondo. Normalmente, il DM potrebbe chiedere una prova di Costituzione per vedere se il personaggio riesce a farcela, ma potrebbe anche permettergli di sommare i suoi gradi di Scalare al tiro di dado.

Questo tipo di situazioni sono sempre valutate caso per caso, e solo come eccezioni. La maggior parte delle volte è consigliabile utilizzare le normali caratteristiche chiave.

Ricordarsi che quando si cambia il modo in cui opera un'abilità, sta al DM decidere quando avviene il cambiamento: non è una decisione che possono prendere i giocatori. Essi, infatti, potrebbero tentare di giustificare la ragione per cui dovrebbero utilizzare il loro miglior modificatore di caratteristica con un'abilità che normalmente non viene usata con quella caratteristica, ma il DM non deve permettere questi cambiamenti alle regole, a meno che non sia anche lui d'accordo.

VARIANTE: SUCCESSO O FALLIMENTO CRITICO

Se un giocatore ottiene un 20 naturale (non modificato) in una prova, il DM può permettergli di effettuare un'altra prova. Se la seconda prova riesce, il personaggio ha ottenuto un successo critico nell'uso di quella abilità o caratteristica, e accade qualcosa di particolarmente positivo. Allo stesso modo, se il giocatore ottiene un 1 naturale, tira di nuovo. Se il secondo tiro è un fallimento, il personaggio ha ottenuto un fallimento critico (ha preso un granchio), e accade qualcosa di molto negativo.

Spetta al DM decidere gli esatti risultati di un successo o fallimento critico. Alcuni esempi:

Successi critici

- Mentre si arrampica o nuota, un personaggio si muove al doppio della velocità che avrebbe ottenuto con un successo normale.
- Mentre usa Diplomazia, il personaggio può riuscire ad ottenere che un PNG diventi un suo buon e fidato amico.
- Mentre usa un'abilità di Conoscenza, il personaggio raggiunge un'importante conclusione riguardo all'impresa che sta compiendo.
- Mentre sta cercando, il personaggio scopre qualcosa che normalmente non avrebbe mai trovato (se c'è qualcosa da trovare).
- Mentre segue delle tracce, il personaggio apprende uno spettacolare dettaglio sulla sua preda. Per esempio, realizza che tre dei soggetti che sta inseguendo non sono d'accordo con un altro ancora perché ogni tanto si fermano e apparentemente discutono, tutto ciò in base alla posizione delle impronte lasciate.
- Mentre utilizza Guarire per fornire pronto soccorso, il personaggio cura 1 danno inflitto al soggetto.

Fallimenti critici

- Mentre sta intrattenendo il pubblico, la sua esibizione è talmente scadente che gli ascoltatori lo vogliono picchiare.
- Mentre compie una scalata, il personaggio cade tanto malamente da subire ulteriori 1d6 danni, o cade rovinando dei buoni appigli, rendendo più difficile (CD +5) la scalata successiva.
- Utilizzando Camuffarsi, il personaggio non solo non assomiglia a chi voleva assomigliare, ma in realtà rappresenta qualcosa di offensivo o di sgradevole per gli osservatori.
- Utilizzando Artista della Fuga, il personaggio riesce a intralciarsi e immobilizzarsi ancora di più, aggiungendo +5 alla CD del prossimo tentativo.
- Mentre usa una corda, questa si rompe.
- Mentre cerca di scassinare una serratura, il personaggio spacca il suo grimaldello nella serratura, rendendo impossibile scassinarla.
- Utilizzando un qualsiasi attrezzo, il personaggio lo rompe.

A volte, non c'è nulla di più che possa essere ottenuto con un successo critico, o non c'è nulla di peggio di un normale fallimento. In quei casi, ignorare questa variante.

Inoltre, si dovrebbe ignorare questa variante anche quando un personaggio prende 10 o prende 20. Non è possibile ottenere un successo critico quando tutto ciò che si sta cercando di fare è di portare a termine l'impresa senza preoccuparsi di farlo nel miglior modo possibile, e non è possibile subire un fallimento critico se non si è sotto pressione mentre si sta effettuando la prova.



Gli avventurieri scoprono quanto può essere letale il soffio di un drago.

Tabella 3-21: Esempi di Classe Difficoltà

CD	Esempio	Tiro (Caratteristica chiave)	Chi può farcela
-10	Udire il rumore di un'intensa battaglia	Ascoltare (Sag)	Un popolano oltre una parete di pietra
0	Seguire le tracce di dieci giganti delle colline in un campo fangoso	Cercare (Int)	Lo scemo del villaggio correndo a piena velocità nel cuore della notte
5	Scalare una corda annodata	Scalare (For)	Un uomo medio che porta uno zaino da 33,75 kg
5	Udire delle persone parlare dall'altro lato di una porta	Ascoltare (Sag)	Un saggio smemorato che viene distratto dagli alleati
10	Seguire le tracce di 15 orchi su di un terreno solido	Cercare (Int)	Un uomo comune
10	Rovistare in un cassa piena di cianfrusaglie per trovare una mappa	Cercare (Int)	Un uomo comune
10	Fare un nodo resistente	Utilizzare Corde (Des)	Un uomo comune
10	Scoprire il pettegolezzo del giorno	Raccogliere Informazioni (Car)	Un uomo comune
11*	Evitare di essere sbilanciato da un lupo	- (For o Des)	Un uomo comune
13**	Resistere all'incantesimo *comando*	Tiro salvezza sulla Volontà (Sag)	Un mago di 1° livello o un guerriero di basso livello
13	Sfondare una semplice porta di legno	- (For)	Un guerriero
15	Stabilizzare un amico morente	Guarire (Sag)	Un chierico di 1° livello
15	Rendere amichevoli delle persone indifferenti	Diplomazia (Car)	Un paladino di 1° livello
15	Saltare 3 metri (con rincorsa)	Saltare (For)	Un guerriero di 1° livello
15*	Dire una piccola menzogna a una guardia prudente	Raggirare (Car)	Un ladro di 1° livello
16	Identificare un incantesimo di 1° livello mentre viene lanciato	Sapienza Magica (Int)	Un mago (nessuno che non sia addestrato nell'uso della magia)
17**	Resistere allo sguardo dominatore di un vampiro di 10° livello	Tiro salvezza sulla Volontà (Sag)	Un monaco di basso livello o un guerriero di alto livello
18	Sfondare una resistente porta di legno	- (For)	Un mezzorco barbaro in preda all'ira
18	Lanciare una *palla di fuoco* mentre si è colpiti da una freccia	Concentrazione (Cos)	Un mago di basso livello
20	Notare una tipica porta segreta	Cercare (Int)	Un astuto ladro mezzelfo di 1° livello
20	Notare un sensore di scrutamento	Scrutare (Int)	Un mago di basso livello (e solo se con Int 12+)
20	Notare che c'è una creatura invisibile che si muove nelle vicinanze	Osservare (Sag)	Un ranger di basso livello
20	Scassinare una semplice serratura	Scassinare Serrature (Des)	Un agile halfling ladro di 1° livello (nessuno che non sia addestrato nello scassinare)
20	Scoprire per quali crimini è rimasta impunita la figlia del barone	Raccogliere Informazioni (Car)	Un bardo di basso livello
20	Evitare di cadere in una fossa	Tiro salvezza sui Riflessi (Des)	Un ladro di livello medio o un paladino di alto livello
20	Camminare su di una corda tesa	Equilibrio (Des)	Un ladro di basso livello
21*	Oltrepassare furtivamente un gatto infernale a 15 metri di distanza	Muoversi Silenziosamente (Des)	Un ladro di basso livello
22*	Liberarsi dalla presa di un orsogufo	Artista della Fuga (Des)	Un ladro di basso livello
23*	Afferrare la lancia di una guardia e sottrargliela	Attacco in mischia (For)	Un guerriero di livello medio
24	Resistere all'incantesimo *lamento della banshee*	Tiro salvezza sulla Tempra (Cos)	Un guerriero di alto livello
24†	Colpire una guardia in armatura attraverso una feritoia	Attacco a distanza (Des)	Un guerriero di alto livello
25	Notare che c'è qualcosa che non va in un amico sotto il controllo di un vampiro	Percepire Inganni (Sag)	Un ladro di livello medio
25	Convincere il drago da cui si è stati catturati che sarebbe una buona idea essere lasciati andare	Diplomazia (Car)	Un bardo di alto livello
25	Scoprire dagli abitanti di una città chi detenga realmente il potere	Raccogliere Informazioni (Car)	Un bardo di alto livello
26	Saltare sopra la testa di un orco (con rincorsa)	Saltare (For)	Un ranger di 20° livello che indossa un'armatura leggera o un barbaro di livello medio con un'armatura leggera (che in realtà ha bisogno solo di un 22 perché la sua velocità è maggiore)
28	Disattivare un *glifo di interdizione*	Disattivare Congegni (Int)	Un ladro di alto livello (e solo un ladro)
30	Notare una porta segreta ben nascosta	Cercare (Int)	Un ladro di alto livello
28	Sfondare un porta di ferro	- (For)	Un gigante del fuoco
29	Placare un orsogufo ostile	Empatia Animale (Car)	Un druido di alto livello (e solo un druido o un ranger)
30	Scalare velocemente un muro di mattoni scivoloso	Scalare (For)	Un barbaro di alto livello
30	Scassinare una buona serratura	Scassinare Serrature (Des)	Un ladro di alto livello
43	Seguire le tracce di un goblin, passato sopra un terreno roccioso una settimana prima, e su cui ha nevicato ieri	Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag)	Un ranger di 20° livello che ha portato al massimo la sua abilità Conoscenza delle Terre Selvagge e che ha combattuto i goblinoidi come nemici prescelti sin dal 1° livello

Tabella 3-21: Esempi di Classe Difficoltà (continua)

CD: Il numero che il personaggio deve ottenere per avere successo.
* Questo numero è in verità il tiro medio sul tiro contrapposto dell'avversario piuttosto che un numero fisso.
** La reale CD può essere più alta o più bassa a seconda dell'incantatore o di chi utilizza la capacità.
† Questa è la Classe Armatura modificata del bersaglio.
Esempio: Un esempio di impresa con quella CD.
Tiro (Caratteristica chiave): Il tiro che il personaggio effettua, di solito una prova di abilità, ma a volte può essere un tiro salvezza, una prova di caratteristica o anche un tiro per colpire. La caratteristica che modifica il tiro è indicata tra parentesi. Un "-" indica che la prova è una prova di caratteristica e che non si applicano gradi di abilità, bonus ai tiri salvezza base o bonus di attacco base.
Chi può farcela: Un esempio di un personaggio che avrebbe una probabilità del 50% di riuscire. Quando la voce cita una classe di personaggio, si presuppone che il personaggio abbia l'abilità in questione (altri personaggi potrebbero avere una probabilità migliore o peggiore di riuscire).

TIRI SALVEZZA

Valutare e modificare i tiri salvezza funziona grossomodo come valutare e modificare le prove di abilità e di caratteristica.

ASSEGNARE TIRI SALVEZZA

Ci sono molte cose da considerare nell'assegnare i tiri salvezza.

Quale scegliere?

Tempra, Riflessi o Volontà? Quando si assegna a qualcosa un tiro salvezza, seguire queste linee guida:

Tempra: I tiri salvezza sulla Tempra rappresentano la resistenza fisica. Essi incorporano resistenza, durezza, fisico, massa, metabolismo, immunità e altre simili qualità fisiche. Se sembra qualcosa per cui un "tipo tosto" sarebbe portato, è un tiro salvezza sulla Tempra.

Riflessi: I tiri salvezza sui Riflessi rappresentano l'agilità fisica (e a volte anche mentale). Essi incorporano velocità, scaltrezza, coordinazione occhio-mano, coordinazione generale, velocità e tempo di reazione. Se sembra qualcosa per cui una persona agile sarebbe portata, è un tiro salvezza sui Riflessi.

Volontà: I tiri salvezza sulla Volontà rappresentano la forza interiore. Essi incorporano forza di volontà, stabilità mentale, il potere della mente, caparbietà, determinazione, autostima, autoconoscenza, il superio e la resistenza alle tentazioni. Se sembra qualcosa per cui una persona determinata o fiduciosa sarebbe portata, è un tiro salvezza sulla Volontà.

Tiro salvezza o prova?

Un personaggio scivola e cade. Cerca di afferrarsi a una sporgenza, mentre un altro personaggio si allunga verso di lui, cercando di afferrarlo. Questi sono tiri salvezza sui Riflessi o prove di Destrezza?

La risposta alla precedente domanda è "entrambi". Il personaggio che cerca di salvarsi compie un tiro salvezza sui Riflessi. Il personaggio che cerca di afferrarlo compie una prova di Destrezza.

Concetto chiave n°1: Le prove sono utilizzate per ottenere qualcosa, i tiri salvezza per evitare qualcosa.

Concetto chiave n°2: Le prove non sempre riflettono il livello. I tiri salvezza sì. Questa è una sottile differenza. Se un'impresa sembra più facile per un personaggio di alto livello, si deve utilizzare un tiro salvezza. Se sembra che l'impresa debba essere egualmente difficile per due personaggi con lo stesso punteggio nella caratteristica relativa, si deve effettuare una prova. Ad esempio, aprire una porta è semplicemente un riflesso della forza, non dell'esperienza. Quindi è una prova di Forza. La via di mezzo è la prova di abilità, come una prova di Equilibrio fatta per evitare di cadere mentre si corre su di un terreno accidentato. Una prova di Equilibrio riflette il livello solo se il personaggio ha dei gradi in quella abilità.

CLASSI DIFFICOLTÀ

Assegnare le CD è compito del DM, ma di solito le regole sono molto precise. Esiste una regola generale per calcolare la CD di un tiro salvezza contro un incantesimo, e le creature e gli oggetti magici con capacità che obbligano altri a effettuare dei tiri salvezza hanno quei tiri salvezza sempre ben spiegati (o altrimenti funzionano esattamente come incantesimi, e si utilizzano le regole per gli incantesimi). Le regole generali sono:

Incantesimi: 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di caratteristica dell'incantatore.

Capacità di un mostro: 10 + 1/2 dadi vita + modificatore di caratteristica.

Varie: Da 10 a 20. Utilizzare 15 quando si è in dubbio.

Come le prove, i tiri dei dadi per i tiri salvezza possono essere modificati, oppure può essere modificata la CD. Vedi la sezione "Il miglior amico del DM", pagina 90.

Variante: Tiri salvezza con caratteristiche differenti

Per adattarsi a situazioni insolite, è possibile cambiare il punteggio di caratteristica che modifica un tiro salvezza, proprio come si può fare con un'abilità (vedi sopra). Questa è semplicemente una variante, perché non tutti i DM vorranno affrontare questo livello di complicazione.

- I tiri salvezza sulla Tempra contro gli attacchi mentali (come *allucinazione mortale*), potrebbero essere basati sulla Saggezza, creando un incrocio tra un tiro salvezza sulla Tempra e uno sulla Volontà. (Si applica il bonus al tiro salvezza sulla Tempra per il livello e la classe del personaggio, e poi si somma il suo modificatore di caratteristica sulla Volontà invece che il suo modificatore di Costituzione).
- Il DM può permettere ad un personaggio di lanciare un incantesimo *porta dimensionale* velocizzato come risposta a una caduta in una fossa. Reagire velocemente a una trappola richiede un tiro salvezza sui Riflessi, ma in questo caso il DM può renderlo un tiro salvezza sui Riflessi basato sulla Saggezza piuttosto che sulla Destrezza, siccome lanciare un incantesimo è prevalentemente un'azione mentale.
- I tiri salvezza sulla Volontà contro gli ammaliamenti potrebbero usare il Carisma anziché la Volontà, in quanto il Carisma riflette la forza della personalità.
- I tiri salvezza sulla Volontà contro le illusioni potrebbero essere legati all'Intelligenza, la caratteristica che rappresenta le capacità logiche.

Così come le abilità, i cambiamenti alle caratteristiche chiave di un tiro salvezza sono sempre gestiti caso per caso. A meno che non si decidano i cambiamenti ai tiri salvezza come regola personalizzata, questi cambiamenti sono molto rari.

Ricordarsi che quando si cambia il modo in cui un tiro salvezza funziona in questa maniera, si dovrebbe anche specificare quando il cambiamento entra in gioco: non spetta ai giocatori prendere questo tipo di decisioni. I giocatori potrebbero tentare di giustificare perché dovrebbero utilizzare il loro miglior modificatore alle caratteristiche con un tiro salvezza che normalmente non viene usato con quella caratteristica, ma non si dovrebbero permettere questi cambiamenti alle regole, a meno che anche il DM non sia d'accordo.

ARBITRARE LA MAGIA

Ai livelli medi di esperienza, la maggior parte dei personaggi lancia incantesimi, e tutti fanno uso di oggetti magici, molti dei quali producono strani effetti magici. La gestione degli incantesimi e degli effetti magici fa spesso la differenza tra una buona e un'ottima partita.

DESCRIVERE GLI EFFETTI DEGLI INCANTESIMI

La magia è spettacolare. Quando i personaggi (PG o PNG) lanciano un incantesimo o utilizzano un oggetto magico, si dovrebbero descrivere l'aspetto, i rumori, gli odori o le sensazioni prodotte dall'incantesimo così come i suoi effetti sul gioco.

Un *dardo incantato* potrebbe essere una scarica di energia a forma di pugnale che solca l'aria. Potrebbe anche consistere in un costrutto di energia a forma di pugno che colpisce il suo bersaglio oppure

l'improvvisa apparizione di una testa demoniaca che emette colpi di energia. Quando qualcuno diventa invisibile, scompare alla vista. Un demone evocato appare in un'esplosione di energia rosso sangue e con un odore di zolfo. Altri incantesimi hanno effetti visivi molto più ovvi. Una *palla di fuoco* e un *fulmine*, per esempio, assomigliano abbastanza a quello che viene descritto nel *Manuale del Giocatore*. Per ottenere un effetto drammatico, si potrebbe però descrivere il *fulmine* come un sottile arco di elettricità blu e la *palla di fuoco* come un'esplosione di fuoco verde con piccole esplosione rosse al suo interno.

Si potrebbe anche lasciar descrivere ai giocatori gli incantesimi lanciati dai loro personaggi. Non si deve però permettere a un giocatore di utilizzare una descrizione originale per far sembrare l'incantesimo più potente di quanto non sia in realtà. Un incantesimo *palla di fuoco* che crea l'illusione di un drago che sputa fuoco, è un po' troppo.

Anche gli incantesimi privi di effetti visivi scontati possono essere descritti. Siccome un bersaglio che effettua il proprio tiro salvezza contro un incantesimo sa che gli è successo qualcosa (che l'effetto dell'incantesimo è stato mirato contro di lui), si può descrivere uno charme o una compulsione come un gelido artiglio che minaccia di catturare la sua mente ma che lui riesce a scacciare via. (Se l'incantesimo avesse funzionato, il bersaglio non sarebbe consapevole di questo effetto, perché la sua mente non sarebbe più sotto il suo totale controllo).

I suoni possono avere una notevole forza descrittrice. Si può affermare che un *fulmine* viene accompagnato da un tuono o che un *cono di freddo* soffi come una folata di vento seguita dal risuonare del ghiaccio cristallino.

GESTIRE LE DIVINAZIONI

Gli incantesimi come *presagio*, *divinazione* e *conoscenza delle leggende* richiedono di inventare delle informazioni al volo. Due problemi possono sorgere con la gestione delle divinazioni:

I personaggi potrebbero apprendere troppo: L'uso strategico di un incantesimo di divinazione potrebbe mettere troppe informazioni nelle mani dei giocatori, rovinando un mistero o svelando troppo presto una sorpresa. Il modo per evitare questo problema è di tenere a mente le capacità dei PG quando si crea un'avventura. Non bisogna dimenticare che il chierico potrebbe essere in grado di utilizzare il suo incantesimo di *comunione* per apprendere l'identità dell'assassino del re. Sebbene non si debbano fornire a un giocatore più informazioni di quante si vogliono concedere, non si dovrebbe ingannare il giocatore sugli effetti dei suoi incantesimi solo per il bene della trama. Ricordarsi anche che certi incantesimi possono proteggere un individuo dalle divinazioni, come *individuare il male* e *rivela bugie*, ma non è questo il punto. Non si devono progettare situazioni in cui le divinazioni dei PG siano inutili, ma se ne dovrebbero creare alcune che prendano in considerazione le divinazioni. Si supponga che il chierico abbia appreso l'identità dell'assassino del re. Ciò va bene, ma l'avventura riguarda la sua cattura, non solo la sua identificazione, ed è particolarmente importante fermarlo prima che riesca a uccidere anche la regina.

In breve, si devono controllare le informazioni, ma non negarle al personaggio che se le è meritate.

Necessità di una risposta al volo: Probabilmente non si sa che un personaggio lancia un incantesimo di divinazione fino a quando l'incantesimo non sarà stato lanciato, e così spesso è necessario inventare una risposta al volo.

Uno dei modi per evitare questo problema è ovvio. Per rispondere a una domanda su cosa giace in fondo all'oscura scalinata, si deve sapere cosa si trova laggiù. Molto probabilmente il DM sa già cosa si trova lì, altrimenti il personaggio che usa la divinazione non si sarebbe neppure sprecato a porre la domanda. Se non lo sa, allora deve inventarsi in fretta qualcosa.

La cosa più difficile è trovare un modo con cui fornire l'informazione. Per esempio, la descrizione dell'incantesimo *divinazione* specifica che "Il consiglio può essere una frase semplice e breve oppure può manifestarsi sotto forma di rima criptica o di presagio". Le rime criptiche sono spesso difficili da creare nel bel mezzo di una partita. Un trucco è quello di creare una rima in anticipo, in modo da adattarla a qualsiasi domanda, come "Se X è il seme che getterai, raccoglierai Y e saprai", dove X è un'azione e Y è il risultato. O "Se a X il fato ti spedisce, tu troverai Y dove tutto finisce", dove X è un luogo e Y è un risultato o la conseguenza, come un "pericolo" o un "tesoro".

CREARE NUOVI INCANTESIMI

Introdurre un incantesimo squilibrato fa più danno alle partite dell'introduzione di un oggetto magico squilibrato. Un oggetto magico può essere rubato, distrutto, venduto, o sottratto in qualche modo, ma una volta che un personaggio ha appreso un incantesimo, vorrà continuare a usarlo.

Quando si crea un nuovo incantesimo, bisogna utilizzare gli incantesimi esistenti come punto di partenza, e non dimenticare il buon senso. Creare un incantesimo è abbastanza facile; assegnare il livello di potere all'incantesimo è la parte difficile. Se il "miglior" incantesimo di 2° livello è *invisibilità* e il "miglior" incantesimo di 1° livello è *charme* o *sonno*, e il nuovo incantesimo sembra ricadere per potenza in mezzo a questi incantesimi, sarà probabilmente un incantesimo di 2° livello (*sonno* però è uno strano esempio, in quanto è un incantesimo che diventa meno potente mano a mano che l'incantatore guadagna livelli, al contrario di incantesimi come *dardo incantato* o *palla di fuoco*, che migliorano, fino ad un certo punto, per i personaggi di più alto livello. Assicurarsi che gli incantesimi che hanno effetto solo sulle creature di basso livello siano incantesimi di basso livello).

- Se un incantesimo è talmente potente che un DM non riesce a immaginare che un incantatore *non* lo voglia sempre avere, allora è troppo potente oppure di un livello troppo basso.
- Un costo in punti esperienza (PE) è un ottimo fattore equilibrante. Un costoso componente materiale è un fattore equilibrante solo moderatamente buono. (I soldi sono facili da ottenere, mentre le perdite di PE fanno sempre male).
- Quando si determina il livello, bisogna confrontare il raggio di azione, la durata e il bersaglio (o l'area) degli altri incantesimi per renderlo equilibrato. Una lunga durata o un'ampia area possono compensare un effetto minore, a seconda dell'incantesimo.
- Un incantesimo con un uso molto limitato (funziona solo contro i draghi rossi) potrebbe idealmente essere di un livello inferiore a quello che sarebbe se avesse un'applicazione più generale. Anche ai bassi livelli, questo è il tipo di incantesimo che uno stregone o un bardo non prenderebbe mai e che gli altri incantatori preparerebbero soltanto se sapessero in anticipo che ne vale la pena.
- I maghi e gli stregoni non dovrebbero lanciare incantesimi curativi, ma dovrebbero disporre dei migliori incantesimi offensivi. Se l'incantesimo è spettacolare o drammatico, dovrebbe probabilmente trattarsi di un incantesimo da mago/stregone.
- I chierici sono migliori con gli incantesimi che hanno a che fare con l'allineamento e dispongono della miglior selezione di incantesimi curativi. Essi dispongono anche della miglior selezione di incantesimi per raccogliere informazioni come *comunione* e *divinazione*.
- I druidi sono i migliori negli incantesimi che hanno a che fare con le piante e gli animali.
- I ranger e i paladini non dovrebbero disporre di incantesimi di attacco spettacolari come *dardo incantato* o *palla di fuoco*.
- Gli incantesimi dei bardi sono incantesimi di ammaliamento e raccolta di informazioni, e inoltre includono un misto di altri tipi di incantesimi, ma non comprendono grossi incantesimi offensivi come il *cono di freddo*.

Limite ai danni per gli incantesimi

Per gli incantesimi che infliggono danni, utilizzare la Tabelle 3-22: "Danno massimo per gli incantesimi arcani" e la Tabella 3-23: "Danno massimo per gli incantesimi divini", per determinare approssimativamente quanti danni dovrebbe infliggere un incantesimo. Ricordarsi sempre che alcuni incantesimi (come *mani brucianti*) utilizzano il d4 per i danni, ma una *palla di fuoco* utilizza il d6. Per i chierici, il d8 conta come due dadi per determinare il limite ai danni. Questa tabella rispecchia più accuratamente gli incantesimi da mago, stregone, chierico e druido di quelli da bardo, ranger e paladino.

Il limite ai danni dipende se l'incantesimo ha effetto su di una singola creatura o su più creature. Un incantesimo da singola creatura colpisce solo una creatura o vede i suoi danni totali divisi tra più creature. Per esempio, un *dardo incantato* può infliggere 5 dadi di danno a un bersaglio. Se colpisce più di un bersaglio, i suoi dadi di danno devono essere divisi tra i bersagli. Un incantesimo contro più creature infligge pieni danni su due o più creature contemporaneamente. Per esempio, una *palla di fuoco* danneggia qualsiasi cosa in un raggio di 6 metri.

Tabella 3-22: Danno massimo per gli incantesimi arcani

Livello incantesimo arcano	Danno massimo (Creatura singola)	Danno massimo (Più creature)
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

Tabella 3-23: Danno massimo per gli incantesimi divini

Livello incantesimo divino	Danno massimo (Creatura singola)	Danno massimo (Più creature)
1°	1 dado	-
2°	5 dadi	5 dadi
3°	10 dadi	5 dadi
4°	10 dadi	10 dadi
5°	15 dadi	10 dadi
6°	15 dadi	15 dadi
7°	20 dadi	15 dadi
8°	20 dadi	20 dadi
9°	25 dadi	20 dadi

VARIANTE: TIRO PER GLI INCANTESIMI

Sostituire questa variante al metodo tradizionale per determinare la CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi. Ogni volta che un personaggio lancia un incantesimo che richiede al bersaglio di effettuare un tiro salvezza, l'incantatore lancia 1d20 e aggiunge il livello dell'incantesimo e il modificatore per l'appropriata caratteristica magica. Il risultato è la CD del tiro salvezza. Si tira una sola volta anche per un incantesimo che ha effetto su molte creature.

Questa variante introduce una notevole casualità nel lancio degli incantesimi, a volte anche gli incantesimi di basso livello lanciati da scarsi incantatori avranno CD difficili, e a volte gli incantesimi di alto livello lanciati da potenti incantatori saranno più facili da resistere. Sottrae importanza al livello dell'incantesimo e al modificatore della caratteristica. Così come le varianti alle regole di combattimento, qualsiasi cambiamento che incrementi le possibilità in battaglia favorisce quanti sono svantaggiati, e questi sono di solito i nemici dei PG.

Il vantaggio di questa variante è che concede al giocatore il divertimento di lanciare "buoni incantesimi" o "cattivi incantesimi", proprio come un giocatore che interpreta un guerriero potrebbe avere dei buoni o cattivi colpi.

VARIANTE: COMPONENTI DI POTERE

Il corno di un raro minotauro rosso può essere combinato con una potente mistura di erbe che servono ad aiutare a guarire gli ammalati. L'energia contenuta nella mistura è talmente potente che un chierico che la utilizza mentre lancia un *ristorare superiore* (e la consuma) non deve spendere il proprio potere personale (PE) per lanciare l'incantesimo.

Questa variante permette a dei rari ingredienti speciali ("componenti di potere") di essere aggiunti alle componenti materiali degli incantesimi al posto dei PE. Il DM è libero di permetterlo solo caso per caso. Magari queste componenti esistono solo per certi incantesimi. Sono sicuramente rare e costose: da dieci a venti volte la perdita di PE in monete d'oro è una buona indicazione del prezzo base. Inoltre, i personaggi potrebbero aver bisogno di consultare saggi o lanciare divinazioni per scoprire quali siano gli ingredienti appropriati.

Considerare anche la possibilità di non permettere affatto ai personaggi di acquistare componenti di potere, ma di renderle l'obiettivo di un'avventura. La caccia al minotauro rosso può essere già di per sé un'avventura divertente ed emozionante, ma se la sconfitta del minotauro è il primo passo per riportare in vita un compagno caduto, lo scenario assume una maggiore importanza.

Allo stesso modo, degli ingredienti speciali possono sostituire i PE che un personaggio dovrebbe altrimenti spendere per creare oggetti magici.

Questa variante funziona se rende più vivace una magia potente e se si adatta al modo in cui si vuole rappresentare la magia nelle proprie campagne. È un fallimento se significa che l'unico severo controllo sul lancio di potenti incantesimi o la creazione di oggetti magici (il costo in PE) svanisce, in modo che queste azioni diventino una cosa troppo semplice.

VARIANTE: EVOCARE MOSTRI INDIVIDUALI

Quando un personaggio lancia un incantesimo *evoca mostri* o *evoca alleato naturale*, di solito riceve una normale creatura casuale del tipo prescelto. Come variante per le proprie campagne, il DM potrebbe decidere che ogni incantatore riceve specifiche e uniche creature piuttosto che una a caso. Questa variante permette ai giocatori di provare una maggiore padronanza nei confronti delle creature che i loro personaggi evocano, ma aggiunge alcuni problemi particolari, quindi non bisogna permetterla senza averci pensato attentamente.

Creature specifiche: Ogni volta che un incantatore evoca una singola creatura di un certo tipo, è sempre la stessa creatura. Un giocatore può determinare le caratteristiche e i punti ferita per ogni creatura che il suo personaggio può evocare. La sua creatura specifica può essere sopra o sotto la media. Il DM può permettere al giocatore di prendere delle statistiche medie invece di tirare, se vuole evitare il rischio di rimanere legato a una brutta creatura a causa di brutti tiri (non esiste alcun "nuovo tiro di una creatura senza speranza" a causa di brutte caratteristiche). Il giocatore può anche dare un nome ad ogni creatura e definirne i tratti particolari.

Più creature: Ogni volta che un incantatore evoca più creature, la prima è sempre la stessa, e ogni ulteriore creatura sarà anch'essa sempre la stessa. Quindi, se Mialee può evocare fino a tre formian lavoratrici di nome Kulik, Skitky e Kliss, ella ottiene Kulik quando evoca una formian lavoratrice, Kulik e Skitky quando ne evoca due, e tutte e tre quando ne evoca tre. Il giocatore può determinare le caratteristiche e i punti ferita per tutte e tre.

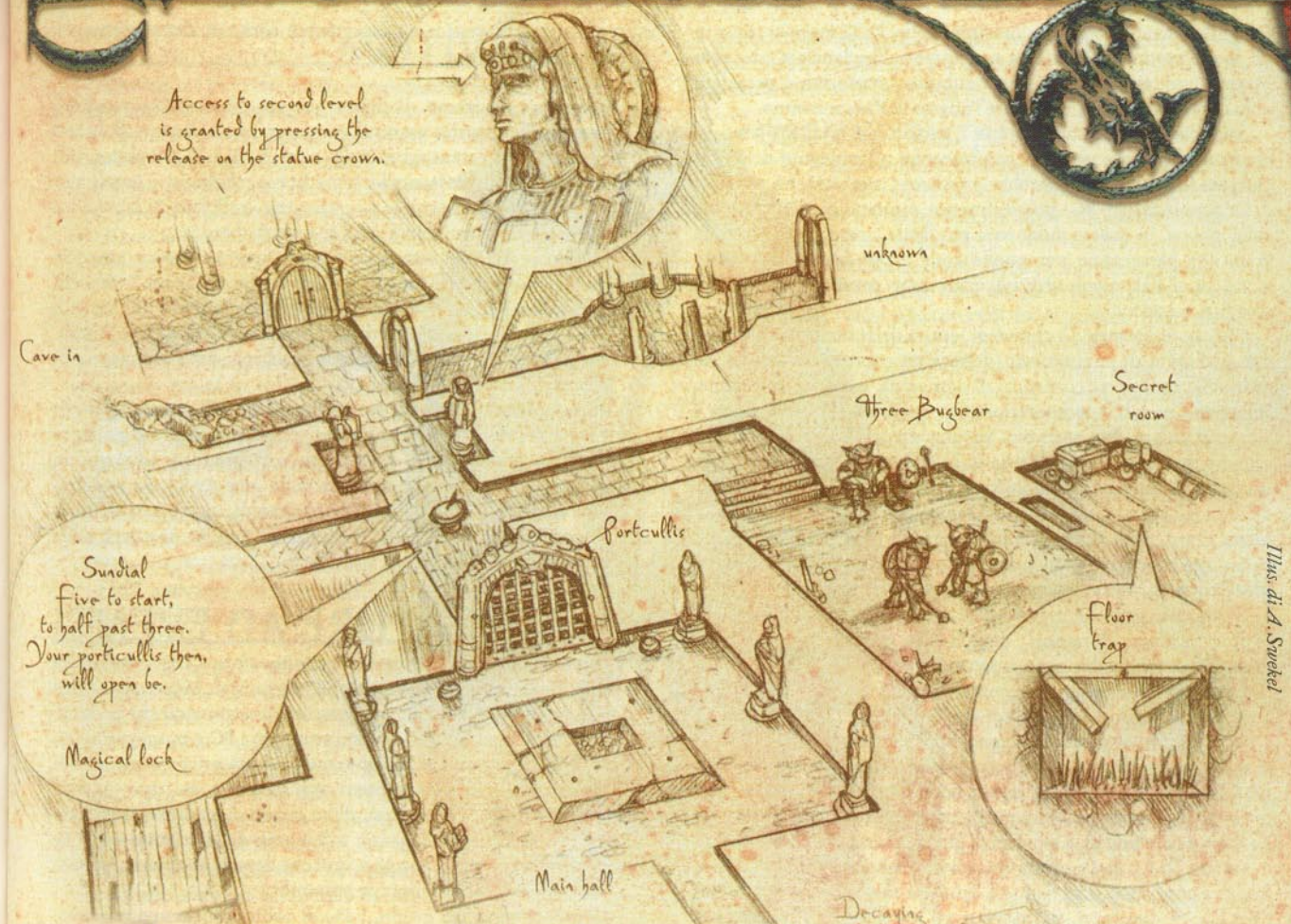
L'evocatore riceve lo stesso tipo di creatura, non importa quale versione dell'incantesimo utilizzi. Mialee riceve Kulik con *evoca mostri II* e riceve Kulik più possibilmente Skitky e Kliss con *evoca mostri III*.

Limiti all'evocazione: Evocare ripetutamente la stessa creatura intelligente, concede all'evocatore alcuni vantaggi. Può, per esempio, mandare una creatura in esplorazione di un'area fino al termine della durata dell'incantesimo, e poi rievocarla per ricevere il rapporto. Se la creatura venisse uccisa (e quindi rispedita alla sua dimora) o dissolta, la stessa creatura non è disponibile per essere evocata per le prossime 24 ore. L'evocatore evoca una creatura in meno di quel tipo, perché la creatura non disponibile riempie ancora il suo normale "slot". Quindi, se Kulik viene uccisa, e più tardi nella stessa giornata Mialee convoca due lavoratrici formian, otterrà solo Skitky (invece di Kulik e Skitky).

Se una creatura che un personaggio evoca viene realmente uccisa (non "uccisa" mentre è evocata), non è più disponibile, e l'evocatore riceve una creatura in meno di quel tipo rispetto alla norma. All'ottenimento di un nuovo livello, però, l'evocatore può rimpiazzare la creatura defunta (vedi sotto).

Rimpiazzare creature: Ogni volta che un evocatore guadagna un livello in una classe di lancio di incantesimi, può abbandonare una delle sue creature e crearne una nuova per riempire lo "slot". Per esempio, al 5° livello Mialee può evocare Kulik, Skitky e Kliss con *evoca mostri III*. Quando raggiunge il 6° livello, può abbandonare una qualsiasi delle sue creature evocabili e rimpiazzarla con una nuova. Se Kulik ha punteggi di caratteristica bassi o è defunta in maniera definitiva, può abbandonarla in favore di una nuova creatura generata casualmente, che d'ora in poi occuperà il suo slot di "prima formian lavoratrice".

Migliorare le creature: Gli evocatori possono migliorare le loro creature. Di solito lo fanno dando loro oggetti magici o altri oggetti speciali. Il problema sta nel fatto che le creature evocate non possono riportare le cose a casa. Quando una creatura evocata svanisce, abbandona tutte le cose recuperate mentre si trovava sul Piano Materiale. Mialee non può semplicemente evocare Kulik e darle un *mantello della resistenza*. Deve recarsi nel suo piano e portarla realmente sul Piano Materiale prima di poterle dare qualsiasi cosa che possa tenere. Il modo per far realmente arrivare una creatura nel Piano Materiale è con l'uso di *alleato planare inferiore, alleato planare, alleato planare superiore, legame planare inferiore, legame planare superiore* o con l'incantesimo *portale*, in quanto questi sono tutti incantesimi di richiamo e portano realmente la creatura alla presenza dell'incantatore.



Illus. di A. Swekel

La creazione di un'avventura, per alcuni Dungeon Master, è uno dei vantaggi più grandi derivanti dal proprio ruolo. È un modo di esprimersi in maniera creativa, progettando luoghi fantastici e pianificando eventi pieni di creature ed elementi immaginari di qualsiasi tipo. Quando progetta un'avventura, è il DM che decide e crea le cose esattamente come vuole! Progettare un'avventura può richiedere molto lavoro, ma le ricompense per i propri sforzi saranno grandiose. I giocatori saranno elettrizzati dalle sfide e dai misteri che il DM ha creato per loro. I DM esperti sono spesso orgogliosi delle eccellenti avventure, dei luoghi e delle situazioni nuove e sorprendenti, degli intriganti PNG da loro creati. Un incontro ben preparato (che sia con un mostro, una trappola, o un PNG con cui bisogna interagire) può diventare un evento memorabile.

"Cos'è un'avventura?" non è una domanda dalla risposta così facile come si possa pensare. Sebbene una campagna sia composta da avventure, non è mai chiaro dove un'avventura finisca e dove ne cominci un'altra. Le avventure sono così tanto variegate che è difficile distinguere ciò che identifica un'avventura. Questo capitolo è stato scritto proprio per aiutare il DM in questo compito.

Un'avventura inizia con una qualche sorta di incipit, che può essere la notizia di un tesoro che si trova in un vecchio monastero abbandonato, oppure la richiesta di aiuto da parte della regina. Questo sarà l'elemento che motiva i PG ad agire e li porta al punto in cui l'avventura inizia realmente. Questo punto può essere un luogo (come il monastero o il palazzo della regina) oppure un evento (il furto dello scettro della regina che i PG sono incaricati di recuperare).

Le avventure sono ripartite in incontri. Gli incontri sono di solito collegati a una zona su di una mappa precedentemente preparata. Gli incontri possono essere progettati anche nella forma del "se accade questo, allora...". Ad esempio: "Se i PG attendono fuori del bosco del druido per più di un'ora, allora i suoi tre orsigufi addestrati li attaccheranno". Tutti gli incontri in un'avventura sono in qualche modo collegati tra di loro, sia per il tipo (tutti gli incontri che si verificano durante il viaggio dalla Città di Greyhawk alle Montagne Crystalmist), per il luogo (tutti gli incontri tra le rovine del Castello dei Temerari), per gli eventi (tutti gli incontri che si verificano mentre i PG stanno cercando di salvare il figlio del sindaco dalle grinfie di Raurg, il re degli ogre).

Le avventure possono essere classificate come "localizzate" o "ad eventi".

Avventure localizzate

Le Caverne del Caos, il Palazzo della Principessa d'Argento, la Città Perduta, questi sono luoghi leggendari, pieni di mistero e azione. Se si sta creando un'avventura basata intorno a un luogo (un dungeon, una rovina, una montagna, una valle, un sistema di grotte, un territorio selvaggio, una città), alla fine si è creata un'avventura localizzata. Le avventure localizzate si svolgono basandosi su di una mappa con dei punti contrassegnati, che identificano i luoghi importanti della zona. Gli incontri nel corso dell'avventura si manifestano quando i PG entrano in una nuovo sito contrassegnato sulla mappa. Ogni incontro descrive quello che accade quando i PG visitano il sito contrassegnato (o vi entrano per la prima volta).

Disegnare una mappa: La carta quadrettata è utile per tracciare le mappa dei dungeon, in quanto si può assegnare facilmente una scala ai quadretti, ad esempio, di 1,5 o 3 metri per lato. Le linee prestampate sono inoltre utili per tracciare delle linee diritte (utile quando si tratteggiano gli interni di un edificio o di un dungeon).

È consigliabile segnare i siti importanti con numeri o lettere che facciano riferimento ai propri appunti. Fare delle note sulla mappa in modo da sottolineare qualsiasi cosa importante, compresi i contenuti delle stanze (statue, fontane, mobili, pilastri, gradini, fosse, tendaggi ecc.). Progettare in anticipo quali zone sono collegate tra di loro, da abitanti dello stesso tipo o alleati. Posizionare le trappole e preoccuparsi di annotare cosa le fa scattare. Considerare

il raggio di azione degli incantesimi. Se un PNG mago si trova in un luogo particolare e il DM sa che potrebbe lanciare un certo incantesimo, risparmiare tempo durante l'avventura e prendere nota di quanto si possa estendere l'effetto dell'incantesimo.

Non bisogna dimenticare che i personaggi giocanti sono in grado di apportare notevoli cambiamenti all'ambiente di gioco. Durante le partite, bisognerebbe annotare i cambiamenti prodotti dalla presenza dei PG, possibilmente segnandoli direttamente sulla mappa. In questo modo sarà più facile ricordarsi, la seconda volta che passeranno per quella zona, quali porte siano state sfondate, quali trappole attivate, quali tesori presi, quali guardiani sconfitti, e così via.

Chiave di lettura: La chiavè di lettura della mappa non è altro che una serie di annotazioni (dettagliate o brevi quanto necessario) che indicano i contenuti di ogni zona, i PNG (descrizione, statistiche, possibili comportamenti), e qualsiasi altra cosa renda il sito particolare. Per esempio, in una mappa di esterni si può segnare una zona che attiva una frana se attraversata, un ponte su un fiume difeso da lucertoloidi, e la tana di un basilisco, completa dei dettagli riguardanti le vittime mezze divorate e pietrificate sul retro. Ogni voce dovrebbe contenere le statistiche di gioco necessarie ad arbitrare l'incontro. Se una zona non ha nulla di cui prendere nota, non è necessario contrassegnarla.

La maggior parte delle avventure nei dungeon sono localizzate. Vedi la sezione "Dungeon", pagina 104, così come l'avventura esemplificativa nel dungeon che comincia a pagina 126.

Un'avventura localizzata permette ai PG di condurre l'azione. Se arrivano a un bivio, sono liberi di scegliere la direzione che preferiscono. Non importa quale scelgano, in quale ordine le affrontino, o se tralascino del tutto una delle due. I personaggi possono andarsene dalla locazione e tornare, spesso ricominciando l'avventura esattamente da dove l'avevano interrotta (anche se alcuni aspetti del sito possono essere mutati, a seconda di quanto sia statico; vedi sotto).

Per un DM è facile arbitrare un'avventura localizzata. Tutte le informazioni sono lì di fronte a lui sulla mappa e negli appunti. Con queste due fonti, la mappa e gli appunti, il DM dovrebbe essere in grado di coprire qualsiasi potenziale azione che i PG possano compiere nel corso dell'avventura.

Le avventure localizzate spesso attraggono i PG grazie solo alla loro reputazione, ma a volte è un evento a dare inizio all'avventura, guidando i PG verso il luogo di inizio. Una volta giunti lì, sarà la mappa a indicare dove si dirigeranno. Se c'è un passaggio che conduce dritto davanti, indietro, e se c'è una porta sulla destra, i PG avranno solo tre tipi di azioni fondamentali: andare avanti, indietro, o attraversare la porta.

STATICA O DINAMICA

A volte un'avventura localizzata si svolge in un luogo completamente statico. La mappa indica una vecchia rovina piena di creature malvagie che la infestano, dove si trovano gli antichi tesori custoditi al suo interno, dove le trappole e gli altri luoghi pericolosi, e così via. I PG possono arrivare nel luogo indicato in qualsiasi momento, restare quanto vogliono, andarsene quando pare a loro, e tornare più tardi per ritrovarlo più o meno come lo avevano lasciato (anche se delle nuove creature potrebbero averlo occupato, o quelle vecchie potrebbero essersene andate; magari una trappola è stata attivata dalle creature e ora non è più una minaccia per i PG, o una trappola precedentemente attivata dai PG è stata risistemata).

Progettare un'avventura localizzata statica è abbastanza facile. Non è necessario spremersi le meningi per pensare al modo in cui gli abitanti delle diverse zone interagiscano, e ogni area deve essere progettata tenendo a mente solo le più immediate implicazioni, ovvero "Cosa accade quando arrivano i PG?".

Al contrario, un buon esempio di sito dinamico è un tempio-fortezza dei drow. Un sito dinamico richiede un qualche tipo di organizzazione intelligente. Mentre i PG si muovono per il sito, scoprono come le azioni compiute in una certa area abbiano ripercussioni su altre zone. Ad esempio, se i PG uccidono due sacerdotesse drow nel tempio-fortezza, ma permettono a una terza di fuggire, il tempio-fortezza mobiliterà la sua popolazione: ora i difensori si muoveranno da area ad area e saranno molto più propensi ad attaccare qualsiasi intruso sconosciuto piuttosto che a fare domande.

Progettare un sito dinamico è leggermente più complicato che progettarne uno statico. Si deve tenere conto di alcuni elementi, come ad esempio:

- Formulare un piano di difesa per gli abitanti. "Se vengono attaccate, le guardie usano il gong per dare l'allarme. Il suono del gong può essere udito nelle zone A, B, e D. Gli abitanti di queste zone, indossano le armature e ribaltano i tavoli per ottenere una copertura. Lo stregone nell'area B lancia un incantesimo di *invisibilità* su di sé e sul barbaro."
- Sviluppare requisiti sottoposti a condizione per diverse aree. "Se qualcuno disturba le tre gemme sacrileghe sull'altare, i Cancelli Infernali nell'area 5 si aprono, permettendo l'accesso alla Città di Dis, ma evocano anche 3d4 diavoli barbazu, che occupano l'intero dungeon ed escono di notte per saccheggiare la campagna in un'area di 8 chilometri di raggio."
- Determinare i progetti a lungo termine degli abitanti. "In un mese di tempo, i goblin avranno completato il muro nell'area 39. Con questa difesa su cui fare affidamento, iniziano ad attaccare le caverne dei coboldi nelle aree 32-37. Se nessuno interviene, i goblin eliminano i coboldi in tre settimane e l'adepto goblin ottiene la *bacchetta dei fulmini* nascosta nella cripta segreta dell'area 35".

AVVENTURE AD EVENTI

La morte di un re. La Pioggia del Fuoco Incolore. L'arrivo della fiera in città. Delle inspiegabili sparizioni. Mercanti di Druus alla ricerca di guardie per le loro carovane. Questi sono tutti eventi che possono portare sulla strada dell'avventura, attirando i PG e trascinandoli in situazioni stupefacenti. Le avventure ad eventi possono essere immaginate come se seguissero una struttura del tipo "Accade questo, e poi se i PG fanno *così*, allora accade *quest'altro*..." Esse sono composte da una serie di eventi influenzati dalle azioni dei PG. Le reazioni dei PG modificano gli eventi che devono verificarsi, oppure l'ordine in cui accadono, oppure entrambi.

In un'avventura ad eventi, i PG di solito hanno una missione che non sia il semplice "Uccidere tutti i mostri", "Recuperare più tesori possibile" o "Esplorare questa zona". Le avventure, al contrario, si focalizzano sui tentativi dei personaggi di portare a termine una specifica impresa. Gli incontri possono essere il risultato di questi tentativi, sia come conseguenza delle azioni dei PG, che come opposizione attiva che cerca di fermarli, oppure entrambe le cose.

Questo tipo di avventura viene spesso indicato come più narrativo, in quanto è più simile a un libro o a un film e meno composto di esplorazione di siti passivi. Le avventure ad eventi di solito non richiedono degli appunti stanza per stanza, ma piuttosto delle annotazioni su "cosa accade quando...". Di seguito vengono esposte alcune idee su come organizzare queste annotazioni.

Diagramma di flusso: Disegnando rettangoli o cerchi connessi, contenenti al loro interno la descrizione degli eventi, è facile seguire visivamente lo svolgersi di essi. "Mentre i PG investigano sull'omicidio, se interrogano la locandiera, lei potrà dir loro di aver visto una persona sospetta che si aggirava dietro la stalla la notte scorsa. Se le chiedono di Gregory, lei saprà dir loro dove abita". In questo esempio il diagramma di flusso presenta due linee divergenti dalla locandiera. Una va verso la stalla, e l'altra si dirige verso la casa di Gregory, in quanto queste sono le strade che con maggiore probabilità i PG batteranno. Naturalmente, i giocatori saranno liberi di ignorare questi indizi e seguire una qualsiasi altra pista.

Linea temporale: Un altro modo per organizzare un'avventura ad eventi è il metodo temporale. Una linea temporale comincia nel momento in cui i PG vengono coinvolti nella storia (a volte anche prima). Essa indica cosa accade quando "Un giorno dopo l'arrivo dei PG in città, Joham si reca da loro per chiedere aiuto. Il giorno successivo, Joham viene ritrovato morto nella sua stanza nella locanda. La sera stessa, Gregory si reca alla locanda cercando informazioni, per sapere se il cadavere è stato trovato". Spesso, naturalmente, gli eventi sulla linea temporale devono poter seguire delle condizioni: "Se è chiaro che i PG sono sulle sue tracce, Gregory cercherà di fuggire di città la notte stessa".

Quando si crea un'avventura ad eventi, bisogna fare attenzione a non cadere nella trappola di spingere a forza i PG. Vedi la sezione "Struttura", sotto.

MOTIVAZIONE

La motivazione è ciò che anima l'avventura, è ciò che coinvolge i PG in qualsiasi cosa si sia progettata per loro. Se i PG non sono motivati, non faranno ciò che vuole il DM, e tutto il suo lavoro sarà sprecato. Avidità, paura, vendetta, bisogno, moralità, rabbia e curiosità sono tutti potenti argomenti con cui motivare i PG. E così lo è anche il divertimento, di cui non ci si deve mai dimenticare.

SU MISURA CONTRO PREDEFINITA

Le motivazioni su misura sono quelle progettate tenendo specificamente in mente il proprio gruppo di PG. Qui di seguito ci sono solo alcuni degli infiniti esempi possibili:

- I PG sono un gruppo di incalliti mercenari, disinteressati alle suppliche degli innocenti o a storie di entità malvagie che minacciano il regno del bene. Però, sono alquanto attratti dall'oro...
- Mialee, la maga, è stata uccisa dai gargoyle nelle Caverne del Terrore. Ora, gli altri PG cercano un modo per *rianimarla*. Sapendolo, si fa loro menzione di un benevolo chierico di Pelor che vive a sud, nella città di Dyvers. Quando arrivano, il chierico è disposto a resuscitare Mialee, ma soltanto se i PG lo aiuteranno a disinfestare i livelli inferiori del tempio dai topi mannari.
- Il DM sa che il gruppo ha appena terminato di ripulire la torre di un mago e che ha ottenuto una grande quantità di tesori. Quindi, decide di non attirarli nella prossima avventura usando la prospettiva del guadagno, ma con la notizia che il mago non è morto, bensì risorto dalla tomba come vampiro, e ora sta cercando vendetta...
- Ralcoss, il fratello di Tordek, si reca dai PG, spiegando loro che una terribile tragedia si è abbattuta sulla città nanica di Dumadan, e chiede il loro aiuto...

Una motivazione predefinita non è una motivazione nel senso stretto della parola. È il fatto (per esempio) che grandi avventure aspettano tutti coloro che osino avventurarsi nella Valle Perduta, affrontando le rupi infestate dalle viverne che la circondano. Mentre una motivazione su misura va bene per assicurarsi che i PG finiscano per svolgere l'avventura che è stata progettata e per far sentire i giocatori come se i loro personaggi avessero un vero spazio nel mondo, una motivazione predefinita permette di presentare situazioni che non sono direttamente legate ai PG. Questo crea un senso di prospettiva più ampio, fa sentire come se l'ambientazione fosse un luogo reale che si estende aldilà delle azioni dei PG.

STRUTTURA

Che sia localizzata o ad eventi, un'avventura ha sempre un suo svolgimento con un inizio e una fine. Alcune avventure possono essere completate in un'ora. Altre possono richiedere mesi di sessioni di gioco. Spetta al DM decidere la lunghezza, anche se di solito è meglio progettarla in anticipo e sapere quante sessioni durerà un'avventura (ed esser certi che l'attuale gruppo di giocatori possa permettersi questa lunghezza). Ecco di seguito alcune indicazioni che dovrebbero essere tenute a mente nello strutturare belle avventure e per evitare di crearne delle brutte.



Un ogre tende un agguato all'ignaro Tordek

BUONA STRUTTURA

Le belle avventure sono divertenti. Può sembrare una facile generalizzazione, ma è la semplice verità. Qualsiasi cosa il DM o i suoi giocatori trovino divertente, si può aggiungerla al gioco. Un'avventura che probabilmente piacerà a tutti, di solito, include le seguenti cose:

Scelte: Ogni buona avventura ha perlomeno alcuni punti cruciali dove i giocatori devono prendere delle decisioni importanti. Cosa sceglieranno dovrebbe avere un impatto significativo sul proseguo degli eventi. Questa può essere una cosa tanto facile quanto decidere di non andare per il corridoio sulla sinistra (dove li attende la piroidra) e dirigersi invece verso destra (verso la fontana magica), o tanto complessa quanto decidere di non aiutare la regina contro il gran visir (così che lei finirà assassinata e una marionetta del visir salirà al trono).

Scelte difficili: Sull'argomento delle scelte con conseguenze, non ci si deve dimenticare che a volte è meglio che le scelte siano difficili da compiere. I PG dovrebbero aiutare la chiesa di Heironeous nella guerra contro i goblin, anche se il conflitto impedirebbe loro quasi sicuramente di raggiungere la Fortezza di Nast, prima che il duca malvagio evochi gli assassini slaad? I PG dovrebbero fidarsi delle parole di un drago, oppure ignorare i suoi avvertimenti?

Diversi tipi di incontri: Una buona avventura dovrebbe comprendere un certo numero di esperienze differenti: attacco, difesa, risoluzione dei problemi, interpretazione di ruolo e investigazione. Bisogna essere certi di variare il tipo di incontri che la propria avventura offre (vedi la sezione "Incontri", pagina 100).

Eventi emozionanti: Così come un romanzo, una buona avventura dovrebbe avere momenti di alta e bassa tensione, perciò un climax emozionante è sempre un'ottima cosa. Questo tipo di ritmo è più facile da creare con un'avventura ad eventi, in quanto si ha maggior controllo su quando si verifica ogni incontro, ma è possibile anche nel progettare un sito dove gli incontri si verifichino in un determinato ordine anche in un'avventura localizzata. Bisognerebbe essere sicuri di dare il giusto ritmo agli eventi. Cominciare lentamente e movimentare lentamente l'azione. Un incontro carico di tensione è sempre adatto ad un bel finale di avventura.

Incontri che sfruttano le capacità dei PG: Se il mago o lo stregone del gruppo sono in grado di lanciare l'incantesimo *volare*, si dovrebbero aggiungere incontri aerei all'avventura. Quando c'è anche un chierico, aggiungere ogni tanto qualche non morto contro cui possa usare la sua capacità di scacciare non morti. Se il gruppo comprende un ranger o un druido, aggiungere degli incontri con animali (gli animali crudeli possono diventare un incontro impegnativo anche per PG di

medio alto livello; vedi il *Manuale dei Mostri* per ulteriori informazioni). Il suggerimento da seguire è far sì che "ognuno riceva la sua opportunità di essere protagonista". Tutte le capacità a disposizione dei PG sono state progettate per rendere i personaggi più interessanti, ma una capacità (o un incantesimo) che il personaggio non possa mai usare è sprecata.

CATTIVA STRUTTURA

Fare attenzione ad evitare queste cadute di stile.

Trascinare i PG a forza: Una brutta avventura ad eventi è contraddistinta da restrizioni che diminuiscono il campo d'azione dei PG oppure è basata su avvenimenti che si svolgono indipendentemente da quello che compiono i PG. Ad esempio, un'avventura che prevede che i PG recuperino una misteriosa eredità, solo perché venga loro sottratta da un PNG, è pericolosa: se i giocatori si inventano un buon metodo per proteggere l'oggetto, non saranno compiaciuti che esso venga comunque rubato solo perché è stato progettato che così debba accadere. I giocatori finiranno per sentirsi inutili e frustrati. Indipendentemente da quanto si possa verificare, tutte le avventure dovrebbero dipendere dalle scelte dei giocatori. I giocatori dovrebbero sempre sentirsi come se fossero al centro dell'attenzione e come se ciò che fanno abbia comunque rilevanza. I risultati delle loro scelte dovrebbero avere effetti sull'ambientazione (anche se minori), e dovrebbero avere conseguenze (positive o negative) per i PG.

PG come spettatori: In questo brutto tipo di avventura, i PNG compiono tutte le azioni importanti. Ci può essere un'interessante storia di contorno, ma questa si sta svolgendo intorno ai PG senza che essi possano avere nulla a che fare. Per quanto possa piacere uno dei propri PNG, il DM deve reprimere il desiderio di farlo agire in vece dei PG, facendo compiere a lui il loro lavoro. Per quanto possa sembrare divertente veder combattere il proprio grandioso eroe PNG contro il mago malvagio (anch'egli PNG) che minaccia il territorio, non è certo un divertimento per i giocatori se tutto quello che possono fare è assistere alla scena senza intervenire.

Deus ex machina: Un problema simile a quello dei "PG come spettatori" è la trappola del *deus ex machina*, un termine utilizzato per descrivere il finale di una storia in cui l'azione viene risolta dall'intervento di qualche agente divino esterno piuttosto che dall'azione diretta dei personaggi giocanti. Non bisogna porre i PG in situazioni in cui l'unico modo per sopravvivere è attraverso l'intervento altrui. A volte è bello essere salvati, ma utilizzare ripetutamente questa "scappatoia" può risultare frustrante alla fine. I giocatori preferirebbero sconfiggere un giovane drago per conto loro piuttosto che affrontare un antico dragone e sconfiggerlo solo grazie ad un PNG di alto livello che si è teletrasportato sul posto per aiutarli.

Impedire l'uso delle capacità dei personaggi: Va bene conoscere le capacità dei PG, ma non si dovrebbero progettare avventure sviluppate appositamente per impedire o controbattere qualsiasi loro azione. Se il mago ha appena imparato l'incantesimo *palla di fuoco*, non bisogna farlo combattere sempre contro creature resistenti al fuoco. Non si deve creare un dungeon in cui gli incantesimi *volare* o *teletrasporto* non funzionano, solo perché è più difficile progettare degli incontri interessanti per dei personaggi con queste capacità. È meglio sfruttare le capacità dei personaggi per permettere loro di avere incontri più interessanti: non si deve decidere arbitrariamente che all'improvviso i loro poteri cessino di funzionare.

IL FLUSSO DI INFORMAZIONI

La maggior parte della struttura di un'avventura dipende da cosa i PG sanno e quando lo hanno appreso. Se sanno che c'è un drago in fondo al dungeon, conserveranno le loro forze per quell'incontro e prepareranno incantesimi e strategie appropriate. Quando apprenderanno l'identità del traditore, probabilmente faranno immediatamente uso di questa informazione. Se scoprono troppo tardi che le loro azioni causeranno il crollo delle caverne, non saranno più capaci di impedire che ciò accada.

È sconsigliabile rivelare l'intera trama dell'avventura in un colpo solo, ma bisogna distribuire ai giocatori la conoscenza dei particolari a piccole dosi. Per esempio, se gli elfi drow sono in segreto gli agitatori della rivolta dei giganti, si possono rivelare le prove lentamente. Le informazioni raccolte durante lo scontro con i giganti delle colline, guideranno i PG ai giganti del gelo, che a loro volta permetteranno di recuperare informazioni che li portano ai giganti del fuoco. Solo tra i giganti del fuoco, i PG apprenderanno le informazioni che faranno loro comprendere che sono i drow ad essere coinvolti. Così, lo scontro finale con i padroni drow sarà ancora più drammatico.

In alcune situazioni, i PG sanno tutto ciò che c'è da sapere prima ancora che l'avventura cominci. Va bene lo stesso. In certe occasioni, non ci sono misteri da risolvere. Per esempio, gli avventurieri vengono a sapere che una torre abbandonata nel bosco è abitata da un vampiro e dai suoi servitori. Si intrufolano nella torre con paletti e acquasanta, sterminano un manipolo di non morti, e alla fine si scontrano con il vampiro e lo eliminano. Questa è un'avventura perfetta. A volte, però, una sorpresa che i PG non avrebbero mai potuto prevedere rende le cose ancor più interessanti: il vampiro potrebbe rivelarsi un non morto di allineamento buono che sta cercando di resistere alla propria sete di sangue, ma sta lentamente soccombendo alle tentazioni di un diavolo erinni che vive sotto la chiesa giù in città. Sia la struttura "senza sorprese" che quella a "svolte impreviste" funzionano bene, fino a quando non se ne fa un uso eccessivo.

Infine, bisogna tenere a mente l'esistenza degli incantesimi di divinazione quando si determina il modo in cui si vuole controllare il flusso di informazioni. Non si deve negare l'utilità di questi incantesimi, ma piuttosto, apprendere ciò che possono e non possono fare, e prevedere l'utilizzo che i PG potranno farne (vedi la sezione "Gestire le divinazioni", pagina 95). Dopotutto, se è stato previsto che avrebbero lanciato l'incantesimo adatto e loro non fanno uso di ciò che dispongono, è giusto che falliscano!

INCONTRI

Per quanto sia interessante parlare di avventure (e delle storie che si celano dietro di esse), il gioco è in realtà composto da incontri. Ogni singolo incontro è come un gioco a sé stante: ha un inizio, un intermezzo, una fine, e delle istruzioni che permettono di determinarne il risultato.

SU MISURA O PREDEFINITI

Così come per le motivazioni, gli incontri possono essere costruiti o meno su misura dei PG. Un incontro su misura è uno in cui si prende in considerazione il fatto che il PG mago abbia una *bacchetta dell'invisibilità* e che il guerriero abbia CA 23. In un incontro su misura, si progettano le cose perché si adattino ai giocatori e ai loro personaggi. Infatti, è possibile progettare un'attività per ogni PG: il minotauro scheletrico è una sfida per il barbaro, un altro scheletro armato di balestra si trova su di una sporgenza raggiungibile solo dal ladro, solo il monaco può saltare attraverso il baratro per raggiungere la leva che solleva la saracinesca davanti al tesoro, e l'incantesimo *invisibilità ai non morti* del chierico gli permette di raggiungere il tesoro che gli scheletri stanno proteggendo mentre intorno infuria la battaglia.

Un incontro predefinito forza i PG ad adattarsi all'incontro piuttosto che il contrario. I bugbear vivono sulla Collina dei Trifogli, e se i PG si recano lì, ne incontreranno parecchi indipendentemente dal fatto che i bugbear siano o meno un incontro appropriato a loro. Questo tipo di incontri dà al mondo un certo livello di verosimiglianza e coerenza, e quindi è bene mescolarne un po' di questo tipo con l'altro.

Se si è deciso di utilizzare soltanto incontri predefiniti, si dovrebbero informare i giocatori in anticipo. Alcuni degli incontri posti nell'ambientazione saranno di un livello appropriato ai PG, ma altri decisamente no. Per esempio, si potrebbe decidere dove si trovi la tana del drago molto prima che i personaggi siano di livello sufficientemente alto per sperare di sopravvivere a uno scontro con il drago. Se i giocatori sanno dall'inizio che l'ambientazione include incontri predefiniti che i loro personaggi non potrebbero essere in grado di gestire, saranno molto più propensi a prendere la giusta decisione qualora dovessero incappare in uno di questi. Questa decisione, ovviamente, è quella di scappare e tornare a combattere un altro giorno (quando i personaggi saranno meglio preparati per affrontare la sfida).

GRADI DI SFIDA E LIVELLI DI INCONTRO

Il Grado di Sfida (GS) di un mostro indica il livello del gruppo per il quale il mostro è una sfida appropriata. Un mostro di GS 5 è una sfida appropriata per un gruppo di quattro personaggi di 5° livello. Se i personaggi sono di livello più elevato di quello del mostro, riceveranno meno PE, in quanto la creatura dovrebbe essere più

facilmente battibile. Allo stesso modo, se il livello del gruppo (la media dei livelli di personaggio di ogni membro del gruppo) è inferiore al Grado di Sfida del mostro, i PG riceverebbero una quantità di esperienza maggiore.

Gruppi composti da cinque o più membri possono spesso avere la meglio su mostri con un GS più elevato, e gruppi di tre o meno personaggi possono essere messi nei guai da mostri con GS inferiore. Ad ogni modo, l'assegnazione di PE dipende dal livello medio del gruppo. Vedi Capitolo 7: "Ricompense".

Più mostri e livelli di incontro

Ovviamente, se a un mostro viene dato un Grado di Sfida, un numero superiore di mostri rappresenta una sfida maggiore. È possibile utilizzare la Tabella 4-1: "Numeri dell'incontro", per determinare il Livello di Incontro (LI) per un gruppo di mostri, e anche per determinare quanti mostri siano l'equivalente di un dato Livello di Incontro (utile per equilibrare un incontro per un determinato gruppo di PG).

Per equilibrare un incontro, determinare il livello effettivo del gruppo di PG (la media dei livelli dei personaggi). Quello che si vuole è pareggiare il livello del gruppo al livello dell'incontro, perciò trovare il numero corrispondente nella colonna "Livello di Incontro". Quindi esaminare la riga corrispondente al numero trovato fino a trovare il GS del tipo di mostro che si desidera utilizzare nell'incontro. Una volta che è stato trovato, guardare in cima alla colonna corrispondente per trovare il numero di mostri che rendono l'incontro equilibrato per il gruppo.

Per esempio, supponiamo che si vogliano mandare degli ogre contro un gruppo di 6° livello. Il *Manuale dei Mostri* indica che gli ogre sono mostri di GS 2. Guardando alla riga "6" nella colonna "Livello di Incontro", si arriva fino alla voce "2" e si guarda in cima alla colonna corrispondente per scoprire che quattro creature di GS 2 sono un buon incontro di 6° livello. Per determinare il Livello di Incontro per un gruppo di mostri, invertire la procedura (iniziare dal numero di creature, scendere nella colonna fino a trovare l'appropriato GS per la creatura, e poi guardare a sinistra per trovare il giusto LI).

Coppia affiatata: In generale, se il Grado di Sfida di una creatura è di due punti inferiore al Livello di Incontro desiderato, saranno necessarie due creature dello stesso tipo per raggiungere il LI desiderato. Quindi, una coppia di giganti del gelo (GS 9 ognuno) sarà un incontro di LI 11. La progressione indica di raddoppiare il numero di creature per ogni diminuzione di due del GS del tipo di creatura utilizzata, così che quattro creature di GS 7 (ad esempio, quattro giganti delle colline) abbiano un LI 11, così come 8 creature di GS 5 (come degli ettin). Questo calcolo non funziona, però, per le creature il cui GS è 1 o meno, quindi assicurarsi di utilizzare la Tabella 4-1: "Numeri dell'incontro" per incontri con creature di questo tipo.

Coppia mista: Quando si ha a che fare con una creatura il cui Grado di Sfida è solo di 1 punto inferiore al LI desiderato, si può aumentare di 1 il LI aggiungendo una seconda creatura il cui GS sia di tre o più punti inferiore al LI desiderato. Per esempio, un DM vuole preparare un incontro con un aboleth (GS 7) per un gruppo di 8° livello. Due aboleth sarebbero un LI 9, ma il DM vuole un LI 8, quindi decide di assegnare all'aboleth un compagno o un animale per portare il suo LI a 8. Controllando la Tabella 4-1: "Numeri dell'incontro", si nota che la voce per gli incontri di 8° livello nella colonna "Coppia mista" è "7+5". Ciò significa che una creatura di GS 7 più un'altra di GS 5, corrispondono a un incontro di LI 8.

In generale, è possibile considerare un gruppo di creature come una singola, il cui GS equivale al LI del gruppo. Per esempio, invece di far incontrare ai PG una creatura di GS 4 (diciamo, un orso bruno), si potrebbero sostituirgli due creature di GS 2 (una coppia di orsi neri), il cui LI complessivo è 4.

Il GS di alcuni mostri è una frazione. Ad esempio, un singolo orco (GS 1/2) non è una buona sfida neppure per un gruppo di 1° livello. Ciò vuol dire che si deve calcolare i PE come se l'orco avesse un Grado di Sfida 1, e poi dividere per 2, oppure trattare ogni coppia di

Tabella 4-1: Numeri dell'incontro

Livello di Incontro	Numero di creature: Uno	Due	Tre	Quattro	Cinque o sei	Da sette a nove	Da dieci a dodici	Coppia affiatata	Coppia mista
1	1 o 2	1/2	1/3	1/4	1/6	1/8	1/8	1/2	1/2 + 1/3
2	2 o 3	1	1/2 o 1	1/2	1/3	1/4	1/6	1	1 + 1/2
3	3 o 4	1 o 2	1	1/2 o 1	1/2	1/3	1/4	1	2 + 1
4	3, 4, 5	2	1 o 2	1	1/2 o 1	1/2	1/3	2	3 + 1
5	4, 5, 6	3	2	1 o 2	1	1/2	1/2	3	4 + 2
6	5, 6, 7	4	3	2	1 o 2	1	1/2	4	5 + 3
7	6, 7, 8	5	4	3	2	1	1/2	5	6 + 4
8	7, 8, 9	6	5	4	3	2	1	6	7 + 5
9	8, 9, 10	7	6	5	4	3	2	7	8 + 6
10	9, 10, 11	8	7	6	5	4	3	8	9 + 7
11	10, 11, 12	9	8	7	6	5	4	9	10 + 8
12	11, 12, 13	10	9	8	7	6	5	10	11 + 9
13	12, 13, 14	11	10	9	8	7	6	11	12 + 10
14	13, 14, 15	12	11	10	9	8	7	12	13 + 11
15	14, 15, 16	13	12	11	10	9	8	13	14 + 12
16	15, 16, 17	14	13	12	11	10	9	14	15 + 13
17	16, 17, 18	15	14	13	12	11	10	15	16 + 14
18	17, 18, 19	16	15	14	13	12	11	16	17 + 15
19	18, 19, 20	17	16	15	14	13	12	17	18 + 16
20	19+	18	17	16	15	14	13	18	19 + 17

COS'È UNA SFIDA?

Quindi, cos'è che viene considerato una sfida? Siccome una sessione di gioco probabilmente include molti incontri, non è certo intenzione del DM rendere ogni incontro una sfida che spinge al limite i PG. Essi dovrebbero interrompere l'avventura e riposarsi per lunghi periodi di tempo dopo ogni scontro, e ciò rallenterebbe lo scorrere del gioco. Un incontro il cui Livello (LI) sia uguale a quello dei PG è uno che dovrebbe consumare all'incirca il 20% delle loro risorse (punti ferita, incantesimi, utilizzi di oggetti magici ecc). Ciò significa, in media, che dopo circa quattro incontri dello stesso livello del gruppo, i PG avranno bisogno di riposare, curarsi e recuperare gli incantesimi. Un quinto incontro probabilmente sarebbe la loro fine.

I PG dovrebbero essere in grado di avere la meglio in molti incontri di livello inferiore a quello del gruppo, ma dovrebbero affrontare un numero molto inferiore di incontri di livello superiore. Come regola generale, se il LI è di due punti inferiore a quello medio del gruppo, i PG dovrebbero essere in grado di superare il doppio del normale numero di incontri prima di doversi riposare. Due livelli ancora più sotto, e il numero di incontri si raddoppierà di nuovo, e così via. Al contrario, un incontro di anche uno o due livelli al di sopra di quello medio del gruppo, spingerebbe oltre il loro limite i PG, anche se con un po' di fortuna potrebbero essere in grado di sopravvivere a due simili incontri prima di aver bisogno di recuperare. Da non dimenticare che quando il LI è più alto del livello medio del gruppo, le possibilità di morte dei PG crescono drasticamente.

orchi incontrata come se fossero una creatura con Grado di Sfida 1.

Gli incontri con più di una dozzina di creature sono difficili da giudicare. Se sono necessarie 13 o più creature per assegnare sufficienti PE a un incontro normale, allora queste singole creature sono probabilmente talmente deboli da non essere neppure un buon incontro. È questo il motivo per cui la Tabella 4-1: "Numeri dell'incontro" non ha una voce per un "Numero di creature" maggiore di 12.

DIFFICOLTÀ

A volte i PG incontrano qualcosa che per loro è semplicemente una scocciatura. Altre volte, un incontro è talmente difficile che possono solo fuggire. Un'avventura ben congegnata presenta diversi incontri a diversi livelli di difficoltà. La Tabella 4-2: "Difficoltà dell'incontro" mostra (in termini percentuali) quanti incontri di una certa difficoltà dovrebbe contenere un'avventura.

Tabella 4-2: Difficoltà dell'incontro

% del totale	Incontro	Descrizione
10%	Facile	LI inferiore rispetto a quello del gruppo
20%	Facile se ben gestito	Speciale (vedi sotto)
50%	Sfida	LI pari a quello del gruppo
15%	Molto difficile	LI da 1 a 4 punti superiore rispetto a quello del gruppo
5%	Schiacciante	LI 5+ punti superiore rispetto a quello del gruppo

Facile: I PG vincono facilmente incorrendo in pochi pericoli. Il Livello di Incontro è inferiore al livello medio del gruppo. I personaggi dovrebbero essere in grado di gestire un numero quasi infinito di incontri di questo tipo.

Facile se ben gestito: Questi incontri hanno un qualche tipo di espediente che i PG devono scoprire per avere buone possibilità di trionfare. Ad esempio, per prima cosa trovare ed eliminare il chierico con *invisibilità migliorata* così che non possa più guarire gli ogre, in modo che tutto l'incontro possa diventare più facile. Se gestito male, questo tipo di incontro potrebbe diventare un sfida o addirittura molto difficile.

Sfida: La maggior parte degli incontri minaccia seriamente in qualche modo almeno un membro del gruppo. Questi incontri sono delle sfide, con Livello di Incontro pari all'incirca a quello medio del gruppo. Il tipico gruppo di personaggi dovrebbe essere in grado di gestire quattro o più incontri di questo livello prima di iniziare a scarseggiare in incantesimi, punti ferita o altre risorse. Se un incontro non costringe i PG a sacrificare una porzione significante delle proprie risorse, non è possibile classificarlo come una sfida.

Molto difficile: Un PG potrebbe addirittura rischiare la vita. Il Livello di Incontro è più alto di quello medio del gruppo. Questo tipo di incontro può essere addirittura più pericoloso di uno assolutamente schiacciante, poiché ai giocatori non risulta subito ovvio che per i PG sarebbe meglio fuggire.

Schiacciante: I PG dovrebbero fuggire. Se non lo fanno, probabilmente perderanno. Il Livello di Incontro è di cinque o più livelli superiore a quello medio del gruppo.

Note sulla difficoltà

- Gli ambienti ristretti rendono le cose più complesse per i ladri, essendo per loro più difficile nascondersi e compiere un attacco furtivo.
- Una forza disposta su di una vasta area rende le cose più difficili per gli incantatori, in quanto molti incantesimi hanno aree di effetto ristrette.
- Molti avversari inferiori sono più difficili da affrontare in mischia di un unico potente avversario.
- I non morti sono molto più difficili da affrontare senza un chierico.
- Gli incontri che coinvolgono animali o vegetali sono molto più difficili senza un ranger o un druido.
- Gli incontri che coinvolgono esterni malvagi sono molto più difficili senza un paladino o un chierico (e magari un mago o uno stregone).
- Un grosso numero di avversari è molto più difficile da affrontare senza un mago o uno stregone.
- Le porte chiuse e le trappole sono molto più difficili da superare senza un ladro.
- È difficile vincere ripetuti combattimenti senza un guerriero, un barbaro, un ranger o un paladino.
- È più difficile sopravvivere a ripetuti combattimenti senza un chierico.
- Il bardo e il chierico sono ottimi personaggi di sostegno per il gruppo. La loro presenza rende praticamente qualsiasi incontro più facile.

Non è necessario che si prenda in considerazione alcuno dei precedenti punti quando si assegna o si modifica il Grado di Sfida, ma si dovrebbe tenerne comunque conto nel progettare gli incontri.

MOSTRI PIÙ FORTI

Un grosso basilisco con più punti ferita e un bonus di attacco più alto di un normale basilisco è ovviamente una sfida maggiore. Se si utilizzano le regole presentate nel *Manuale dei Mostri* per incrementare i Dadi Vita dei mostri, si dovrebbe aumentare di una quantità appropriata il premio in punti esperienza (PE) per il mostro. Se si incrementano i DV del 50%, l'aumento di PE dovrebbe essere del 50%. Se si raddoppiano i DV, bisogna raddoppiare i PE da assegnare. Per determinare il GS, si deve considerare che un aumento del 50% dei DV, incrementa di 1 il GS del mostro, e raddoppiarlo lo aumenta di 2.

Se il DM assegna ai mostri livelli in classi di PG o PNG, bisogna sommare il GS originale al livello di classe per ottenere il GS di questo specifico individuo. Sottrarre uno dal totale se la classe è una classe da PNG piuttosto che una classe da PG (vedi Capitolo 2: "Classi"), anche se il risultato minimo finale deve essere sempre almeno un punto superiore al GS iniziale del mostro.

GS del mostro + livelli di classe da PG = GS modificato
(GS del mostro + livelli di classe da PNG) - 1 = GS modificato
GS modificato minimo = GS del mostro + 1

LUOGO

Un combattimento tra personaggi su di un ponte fatto di teschi che si stende sopra una pozza di lava bollente è più eccitante e pericoloso dello stesso scontro, svolto in un'amena e tranquilla stanza di dungeon. Il luogo serve per due scopi, entrambi ugualmente importanti. Può rendere un incontro noioso più interessante, e rendere l'incontro più facile o molto più difficile.

Rendere le cose interessanti

Probabilmente, i dungeon in sé sono luoghi abbastanza esotici, ma alla fin fine la solita stanza di 6 metri per 6 metri può diventare noiosa. Allo stesso modo, un viaggio attraverso i boschi oscuri può essere interessante e terrorizzante, ma la decima traversata lo sarà sicuramente di meno. Siccome questo è un gioco di fantasia, il DM può concedersi la libertà di immaginare qualsiasi luogo strano per i propri incontri. Potrebbe immaginare un incontro all'interno di un vulcano, lungo uno stretto passaggio sul fianco di una rupe, sul dorso di una balena volante, o negli abissi marini. Prima deve pensare a un luogo stimolante, e poi preoccuparsi del come e perché i PG dovrebbero finire lì.

Le situazioni all'interno di un luogo possono avere tanto impatto quanto il luogo stesso. Se un ladro deve scassinare una serratura posta sull'unica porta che dà all'esterno della stanza in cima a una torre che sta crollando, all'improvviso la situazione sarà molto più eccitante che di fronte all'ennesima porta chiusa in un corridoio di dungeon. Il DM dovrebbe creare incontri dove i PG devono agire con diplomazia mentre intorno a loro infuria la battaglia. Riempire un complesso di grotte sotterranee con dell'acqua per modificare il solito tipo di avventura nei dungeon. Preparare una serie di incontri in un grande fortino di legno... che sta andando a fuoco!

Vedi la sezione "Combattimenti interessanti", pagina 71 nel Capitolo 3: "Condurre il gioco", per una breve discussione che tratta gli stessi argomenti.

Modificare la difficoltà

Degli orchi armati di balestra, al riparo, che sparano contro i PG mentre questi stanno attraversando uno stretto passaggio al di sopra di una fossa piena di spuntoni sono molto più pericolosi degli stessi orchi impegnati in combattimento corpo a corpo in un tunnel. Allo stesso modo, se i PG si ritrovassero su di una balcona-

ta, ad osservare degli ignari orchi che stanno trasportando barili di olio infiammabile, l'incontro sarebbe molto più facile che se gli orchi sapessero della presenza dei PG.

È consigliabile prendere in considerazione tutti i tipi di fattori, legati a un luogo o a una situazione, che rendono un incontro più difficile, cioè:

- Il nemico gode di una copertura (per esempio, si trova dietro un muro dotato di feritoie)
- Il nemico si trova più in alto o è difficilmente raggiungibile (su di una sporgenza o in cima a un muro difendibile)
- Il nemico usufruisce della sorpresa (i PG sono addormentati)
- Le condizioni impediscono la vista o l'ascolto (foschia, oscurità, macchinari in movimento)
- Le condizioni rendono difficile la mobilità (sott'acqua, alta gravità, passaggi molto stretti)
- Le condizioni richiedono movimenti delicati (scendere da una parete ripida, rimanere appesi a un soffitto)
- Le condizioni ambientali sono fisicamente dannose (freddo gelido, un edificio in fiamme, una pozza d'acido)

D'altra parte, le prime tre situazioni sopra indicate rendono gli incontri più facili per i PG, se sono questi a beneficiare della copertura, dell'elevazione o della sorpresa.

RICOMPENSE E COMPORTAMENTO

Gli incontri, sia individualmente che legati insieme, premiano un certo tipo di atteggiamento, che il DM se ne renda conto o meno. Gli incontri che possono o devono essere superati uccidendo gli avversari premiano l'aggressività e il valore in combattimento. Se si preparano gli incontri in questa maniera, ci si deve attendere che presto i propri maghi e sacerdoti si gettino nelle avventure preparando solo incantesimi di combattimento. I PG inizieranno a impiegare tattiche per eliminare il più in fretta possibile i loro nemici. D'altra parte, gli incontri che possono essere superati con la diplomazia, incoraggiano i PG a parlare con tutti coloro che incontrano. Gli incontri che premiano il sotterfugio e la malizia, incoraggiano la simulazione. Gli incontri che premiano l'audacia, velocizzano il gioco, mentre quelli che ricompensano la cautela, lo rallentano.

Il DM deve sempre essere consapevole dei tipi di azione per cui sta ricompensando i propri giocatori. Le ricompense, in questo caso, non vogliono dire solo punti esperienza e tesori, più in generale, indicano qualsiasi cosa che porti al successo. Un'avventura dovrebbe contenere incontri che ricompensano diversi tipi di atteggiamento. Questo non solo aggiunge varietà al gioco, ma tende anche a far felici tutti i giocatori. Non tutti amano fare sempre lo stesso tipo di incontro, e anche coloro che ne hanno un tipo preferito, ogni tanto amano un cambiamento di ritmo. Il DM non deve dimenticare che può offrire un'enorme varietà d'incontri, della quale i seguenti sono solo una minima parte:

Combattimenti: Gli incontri con combattimenti possono essere divisi in due categorie: attacco e difesa. La maggior parte del tempo, i PG sono all'attacco, invadono tane di mostri ed esplorano dungeon. Un incontro difensivo, nel quale i PG devono proteggere una zona, un oggetto, o una persona da un nemico, può essere un interessante cambiamento di ritmo.

Negoziati: Anche se possono implicare delle minacce, gli incontri che prevedono negoziati coinvolgono meno la spada e più la lingua. Convincere i PNG a fare quello che vogliono i PG, è una sfida sia per i giocatori che per il DM: ragionamenti veloci e ottima interpretazione sono le chiavi per il successo. Non bisogna temere di interpretare un PNG in maniera appropriata (stupido o intelligente, generoso o egoista), fino a quando ha la sua ragion d'essere. Ma non bisogna neanche rendere un PNG tanto prevedibile che i PG possano sempre immaginare esattamente cosa farà in ogni data circostanza. Coerente, sì; stereotipato, no.

Condizioni ambientali: Tempo atmosferico, terremoti, frane, fiumi in piena e incendi sono solo alcune delle condizioni ambientali che possono mettere alla prova anche PG di medio e alto livello.

Risoluzione dei problemi: Misteri, enigmi, indovinelli o qualsiasi altra cosa che richieda ai giocatori di usare la logica o il ragionamento per superare una sfida, è considerata un incontro con risoluzione dei problemi.

Capacità di giudizio: "Dobbiamo aiutare i prigionieri che sono qui nel dungeon, anche se potrebbe essere una trappola?". Piuttosto che sulla logica, questi incontri si basano sull'inclinazione personale e sull'istinto.

Investigazioni: Questo è un tipo di incontro a lungo termine che coinvolge sia negoziati che risoluzione dei problemi. Un'investigazione può essere necessaria per scoprire un mistero o apprendere qualcosa di nuovo.



Ugh, un ragno!

LA FINE (?)

Alla fine, ogni avventura ha un termine. Un incontro esaltante è un'elegante ciliegina su di una bella avventura, in particolare se si tratta di un incontro che i giocatori si stavano aspettando (se gli ogre che stavano combattendo hanno fatto riferimento a un drago, allora l'incontro con il drago potrebbe essere un perfetto finale).

Molte avventure hanno bisogno di un epilogo: una sorta di conclusione che si occupi delle conseguenze dell'incontro finale. Questo può essere il momento in cui gli eroi scoprono quali tesori si nascondono nella tana del drago, un momento drammatico alla corte del re, in cui il regnante ringrazia gli eroi per aver ucciso il drago e li nomina tutti cavalieri, o un momento in cui piangere i compagni che non sono sopravissuti alla battaglia. In generale, l'epilogo non dovrebbe richiedere più tempo della scena culminante dell'avventura.

Come i film e i libri, le avventure a volte meritano un seguito. Molte avventure preannunciano ulteriori imprese per i PG, collegate a quanto hanno già portato a termine o scoperto. Se i personaggi hanno appena distrutto la fortezza del malvagio nobiluomo, potrebbero aver trovato prove che svelano l'identità di un traditore alleato al nobiluomo all'interno del consiglio cittadino. Forse gli orchi agli ordini del nobiluomo hanno abbandonato il luogo, ma dove sono andati? (Gli orchi, indipendentemente da dove vadano, sono sempre fonte di guai!) Se si suppone che dei banditi abbiano attaccato gli eroi mentre erano in viaggio verso la fortezza del nobiluomo, tornare indietro e scovare la tana dei banditi sarebbe un atto sia di giustizia che di vendetta.

COLLEGARE LE AVVENTURE

Prendere diverse avventure e collegarle tra loro crea una campagna. Sebbene la creazione di una campagna sia discussa altrove (vedi Capitolo 5: "Campagne"), di seguito vengono presentate alcune idee per progettare delle avventure che siano legate tra di loro.

EPISODICHE O CONTINUE

Le avventure episodiche sono quelle a sé stanti, senza rapporti con quelle che sono venute prima o quelle che seguiranno. Questo tipo di avventure sono scenari divertenti e indipendenti che possono essere inseriti ogni volta che ve ne sia bisogno. Spesso consistono in un interessante diversivo in una lunga campagna. Ad esempio, nel bel mezzo di una serie di avventure che hanno a che fare con un principe malvagio, i suoi servitori e la pestilenza che ha diffuso sul territorio, i PG potrebbero essere impegnati in uno scenario che prevede il salvataggio di un cucciolo di lammasu disperso.

Un'avventura continua è dotata di legami che uniscono tra loro le singole avventure. Un legame può essere un PNG ricorrente oppure punti di partenza collegati. Uno stregone che spedisca i PG in tre differenti avventure, tutte per recuperare delle reliquie perdute, forma un legame che trasforma quelle tre avventure in un'avventura continua. Un altro esempio potrebbero essere tre avventure che hanno a che fare con la sconfitta di un monaco malvagio, il fronteggiare i suoi compagni malvagi che vengono a vendicarne la morte, e tenere a bada il bardo malvagio che cerca di impossessarsi della potente gemma posseduta un tempo dal monaco. Ogni parte di un'avventura continua si basa su quello che è successo in precedenza, con le ramificazioni di una serie di eventi che producono un'altra serie di eventi e quindi un'altra avventura.

La maggior parte delle campagne, per avere successo ed essere divertenti, mescolano avventure episodiche e continue. Per ottenere il meglio da entrambi i tipi di avventura, è possibile mettere insieme una serie di avventure episodiche scollegate, con indizi di una trama continua sullo sfondo che solo alla fine verrà alla luce. Per esempio, mano a mano che i PG esplorano dungeon dopo dungeon, rovina dopo rovina, hanno modo di sentire dicerie e scovare indizi riguardo a una razza del Sottosuolo che si sta preparando a lanciare un attacco contro il mondo di superficie. Forse, esplorando i dungeon, apprendono che alcuni dei mostri che stanno affrontando in realtà lavorano per una mente superiore, che alla fine scopriranno essere dei mind flayer.

Nel finale, i mind flayer compiranno la loro mossa e i PG saranno lì per fermali. In questo modo, una serie di avventure scollegate si presenta alla fine come un insieme unico. Queste sono le basi per l'intreccio di più trame.

INTRECCIARE PIÙ TRAME

L'intreccio di più trame è l'arte di prendere più avventure e dirigerle allo stesso tempo. Si prendano in considerazione queste due avventure: nella prima, l'identità di un assassino porta i PG al conflitto con una potente gilda di assassini; nella seconda, i PG sono alla ricerca di un bastone magico che si dice sia nelle mani di un sacerdote troglodita. Ecco qui un esempio di come possano essere intrecciate in una singola sequenza.

1. I PG sono in città alla ricerca del bastone e assistono a un omicidio. Quando iniziano a indagare, scoprono il colpevole e si mettono sulle sue tracce. Egli combatte fino alla morte, e sul suo cadavere i PG scoprono un misterioso tatuaggio.
2. Apprendono che il *bastone della guarigione* che stanno cercando è stato rubato anni fa dai trogloditi.
3. Mentre cercano di scoprire ulteriori notizie sui trogloditi e la loro tana, un assassino con lo stesso misterioso tatuaggio attacca i PG.
4. I PG si dirigono verso le caverne dove vivono i trogloditi. Incontrano una forte resistenza e sono costretti a ritirarsi.
5. Di nuovo in città, i PG scoprono di essere osservati e subiscono numerosi attentati da parte della gilda.
6. Ritornano alle caverne e recuperano il bastone.
7. Ritornano nuovamente in città, e dopo aver appreso dove si trovi la gilda degli assassini, li affrontano apertamente.

L'intreccio di trame può rendere la campagna meno simile a una serie di avventure e più simile... beh, alla vita reale. Però può essere difficile da gestire, e una volta che si è iniziato a intrecciare due o tre trame, i giocatori potrebbero in qualche modo sentirsi insoddisfatti dai "punti in sospeso" che sembrano lasciarsi continuamente alle spalle mentre i loro personaggi vengono coinvolti in un'altra avventura. Ad alcuni giocatori non piacciono le trame intrecciate: costoro si fissano su di un obiettivo e se possibile non iniziano nulla di nuovo fino a quando non lo hanno portato a termine. Nell'esempio di cui sopra, i PG potrebbero ignorare completamente i trogloditi e il bastone fino a quando non avranno del tutto risolto il problema con gli assassini. Alla fine, un buon DM arbitra sempre le avventure che piacciono ai giocatori, facendo attenzione al modo in cui vogliono interpretarle.

SCALETTA DI FINE AVVENTURA

Quando un'avventura finisce, il DM dovrebbe sempre compiere alcune cose.

ASSEGNARE ESPERIENZA

Se il DM non assegna l'esperienza alla fine di ogni sessione, deve assegnare i punti esperienza alla fine di ogni avventura. Vedi il Capitolo 7: "Ricompense" per ulteriori informazioni.

TENERE UN DIARIO

Il DM dovrebbe prendere nota di quello che è accaduto nell'avventura. Registrare gli incontri con nuovi PNG, le creature sconfitte, i segreti scoperti, le magie apprese e così via. Scrivere degli appunti riguardo a opportunità per future avventure, basate su quello che è accaduto in quella appena conclusa. Annotarsi quello che sembra essere piaciuto o meno ai giocatori.

Aggiornare gli appunti originali della propria avventura per indicare i cambiamenti prodotti dalle azioni dei PG.

AGGIORNARE I DATI DEI PG

Registrare i nuovi oggetti magici ottenuti dai PG, i nuovi livelli guadagnati (e conseguenti miglioramenti), i nemici che si sono fatti, le amicizie che hanno stretto, e qualsiasi altra cosa possa essere ritenuta utile.

IL DUNGEON

I dungeon sono profondi, oscuri abissi pieni di orrori sotterranei e antichi tesori perduti. I dungeon sono labirinti all'interno dei quali creature malvagie e belve carnivore si nascondono dalla luce, aspettando il momento opportuno per assaltare le terre del bene

illuminate dal sole. I dungeon contengono fosse di acido bollente e trappole magiche che inceneriscono gli intrusi con il fuoco, ma anche draghi che proteggono i loro tesori e artefatti magici che attendono di essere recuperati.

In breve, il dungeon significa avventura.

IL DUNGEON COME AMBIENTAZIONE PER AVVENTURE

Il termine "dungeon" è un termine generico. Un dungeon di solito si trova sottoterra, ma anche un luogo in superficie può essere definito dungeon. Alcuni DM applicano questo termine praticamente a qualsiasi sito di avventure. Ai fini di questa discussione, un dungeon è uno spazio chiuso, definito da aree di incontri collegate tra di loro in qualche modo.

La forma più comune di dungeon è quella del complesso sotterraneo costruito da una creatura intelligente per un qualche scopo. Fisicamente, un simile luogo dispone di stanze collegate da corridoi, scale che riportano in superficie, e porte e trappole per tenere fuori gli intrusi. Il tipico dungeon è un luogo abbandonato, occupato da creature che non sono certo gli originali costruttori del luogo. Gli avventurieri esplorano questi luoghi con la speranza di recuperare i tesori abbandonati dagli abitanti originari o che si trovano nelle scorte dei nuovi occupanti.



Alcuni gnoll tentano di usare una fossa a loro vantaggio durante un combattimento.

TIPI DI DUNGEON

Ci sono quattro tipi base di dungeon, definiti dal loro stato attuale. Molti dungeon sono varianti di questi tipi base o una combinazione di più di uno di questi tipi. Occasionalmente, antichi dungeon vengono usati ripetutamente da nuovi abitanti per scopi diversi.

Struttura in rovina: Un tempo abitato, questo luogo è ora abbandonato (completamente o in parte) dai suoi creatori originari ed è occupato da altre creature. Molte creature sotterranee vanno alla ricerca di costruzioni sotterranee abbandonate in cui stabilire le loro tane. Qualsiasi trappola che possa essere esistita è stata probabilmente già rimossa o attivata, ma è possibile trovare creature erranti.

Le zone all'interno della struttura in rovina di solito contengono indizi riguardo al suo uso originario. Quella che ora è la tana di una famiglia di rugginofagi, potrebbe essere stata in passato la caserma delle guardie, con i resti marci dei letti e del mobilio che ora sono utilizzati come nidi dalle creature. Un'antica stanza del trono, adornata con i brandelli di quelli che un tempo erano preziosi arazzi, potrebbe essere vuota e tranquilla, con l'antica maledizione che si abbatté sulla regina che ancora aleggia nell'aria davanti al trono di bronzo ormai consumato dal tempo.

Il dungeon della struttura in rovina è un luogo che supplica di essere esplorato. Gli avventurieri possono udire storie di tesori che ancora giacciono nel labirinto abbandonato, che li porteranno ad affrontare i pericoli necessari a recuperarli. Questo è il più semplice e diretto dei tipi di dungeon, e di solito equilibra pericoli (gli abitanti) e ricompense (il tesoro). Le creature che abitano in una struttura in rovina non sono necessariamente organizzate, così che gli avventurieri possono andare e venire a loro piacimento, rendendo facile iniziare e finire un'avventura.

Struttura occupata: Questo dungeon viene ancora utilizzato. Delle creature (di solito intelligenti) ancora lo abitano, anche se potrebbero non essere i creatori del dungeon. Una struttura occupata potrebbe essere una casa, una fortezza, un tempio, una miniera attiva, una prigione, un quartier generale. Questo tipo di dungeon è meno probabile che abbia trappole o creature erranti, e più probabilmente dispone di guardie organizzate, sia stazionarie che di pattuglia. Le trappole e le creature erranti che possono essere incontrate sono spesso sotto il controllo degli occupanti. Le strutture occupate dispongono di mobilio adatto agli abitanti, così come decorazioni, riserve di cibo, e la possibilità per gli abitanti di muoversi (porte che possono essere aperte, passaggi abbastanza ampi per passarci ecc.). Gli abitanti possono disporre anche di un sistema di comunicazione, e quasi sempre controllano almeno un accesso verso l'esterno.

Alcuni dungeon sono parzialmente occupati e parzialmente vuoti o in rovina. In questi casi, gli occupanti di solito non sono gli originali costruttori del luogo, ma bensì un gruppo di creature intelligenti che hanno stabilito la loro base, tana, o fortificazione all'interno di un dungeon abbandonato.

È consigliabile usare il dungeon della struttura occupata per creare la tana di una tribù di goblin, una fortezza sotterranea segreta, o un castello occupato. Questo è uno dei tipi di dungeon più stimolanti per gli avventurieri in cui entrare ed esplorare, se si trovano di fronte abitanti ostili. La sfida viene dalla natura organizzata degli abitanti. È sempre difficile affrontare un avversario alle sue condizioni, in una zona che conosce bene e che è preparato a difendere.

Riparo sicuro: Quando qualcuno vuole proteggere una cosa, spesso la seppellisce sottoterra. Che l'oggetto che vuole proteggere sia un favoloso tesoro, un artefatto proibito o il cadavere di un uomo importante, questi oggetti di valore vengono posti all'interno di un dungeon e circondati da barriere, trappole e guardiani.

Il dungeon del tipo "riparo sicuro" è quello che avrà più trappole e meno creature erranti. La cripta di un antico lich potrebbe essere piena di qualsiasi tipo di trappola magica e di guardiani, ma è molto difficile che qualche creatura sotterranea vi si sia trasferita e abbia stabilito una tana in una parte di questo dungeon. Le

trappole e i guardiani l'avrebbero tenuta lontana. Questo tipo di dungeon è normalmente costruito in base alla funzionalità piuttosto che per l'aspetto, ma a volte è dotato di ornamenti come statue e pareti dipinte. Ciò avviene in particolare per le tombe di personaggi importanti.

A volte, però, una tomba o una cripta viene costruita in modo da ospitare guardiani viventi. Il problema con questa strategia è che bisogna fare qualcosa per tenere in vita le creature tra un tentativo di intrusione e un altro. La magia è di solito la soluzione migliore per rifornire di cibo e acqua queste creature.

Anche se non c'è un modo per cui qualsiasi creatura vivente possa sopravvivere in un dungeon di questo tipo, alcune creature possono comunque essere utilizzate come guardiani. I costruttori di tombe e sepolcri, di solito, pongono non morti e costrutti, che non hanno bisogno di sostentamento o di riposo, a protezione dei loro dungeon. Le trappole magiche possono convocare creature nel dungeon per attaccare gli intrusi senza neppure aver bisogno di preoccuparsi di mantenere i guardiani, che spariranno dopo aver portato a termine il loro compito.

Complesso di caverne naturali: Le caverne sotterranee offrono riparo a qualsiasi tipo di creatura. Create naturalmente e collegate da un sistema di passaggi labirintici, queste caverne mancano di qualsiasi parvenza di ordine, logica o decorazioni. Senza alcuna forza intelligente che lo abbia costruito, questo tipo di dungeon è quello che ha minori possibilità di presentare trappole o porte.

Funghi di tutti i tipi vivono nelle caverne, a volte crescendo fino a formare enormi foreste di funghi e vesce. I predatori sotterranei si aggirano per queste foreste, a caccia di coloro che si nutrono degli stessi funghi. A volte, i funghi emanano una spettrale luminosità, in grado di fornire ai complessi di caverne naturali una propria limitata fonte di illuminazione. In altre aree, una *fiamma perenne* o simili effetti magici possono garantire luce a sufficienza per la crescita di piante verdi.

Spesso, i complessi di caverne naturali sono collegati ad altri tipi di dungeon, essendo stati scoperti quando è stato costruito il dungeon artificiale. Essi possono collegare due dungeon indipendenti, producendo a volte uno strano ambiente misto. I complessi di caverne naturali uniti con altri dungeon, spesso offrono un percorso attraverso il quale le creature sotterranee possono trovare un modo per raggiungere i dungeon artificiali e popolarli. Le leggende parlano del Sottosuolo, un mondo sotterraneo composto da un'enorme dungeon fatto di complessi di caverne naturali che si estendono sotto la superficie di interi continenti.

I complessi di caverne naturali possono risultare molto belli, dotati di stalattiti, stalagmiti, pietre sedimentarie, colonne e altri tipi di formazioni rocciose. Da un punto di vista dell'avventuriero hanno però un lato negativo: pochi tesori. Siccome il dungeon non è stato creato con uno scopo preciso, ci sono poche possibilità di incappare in una stanza segreta piena d'oro, abbandonata dai suoi precedenti occupanti.

CARATTERISTICHE DEI DUNGEON

Praticamente tutti i dungeon hanno pareti, pavimenti, porte, e altre caratteristiche tipiche. Molti dungeon sono alquanto elaborati. Gli esploratori apprendono in fretta queste caratteristiche. È consigliabile per il DM utilizzare questa nozione a proprio vantaggio. Caratteristiche comuni creano coerenza (che aiuta a rendere verosimile l'ambientazione) e permettono di creare sorprese interessanti, modificando le caratteristiche tipiche, a volte anche solo minimamente.



Parete di pietra scolpita

Pareti

Pareti in mattoni (pietre accatastate una sopra l'altra solitamente, ma non sempre, tenute insieme con la calce) dividono i dungeon in corridoi e stanze. Le pareti dei dungeon possono essere scolpite nella nuda roccia, ottenendo così un aspetto scalpellato, oppure possono essere composte di pietre lisce e pure come si trovano nelle caverne naturali. Le pareti dei dungeon sono difficili da danneggiare o da sfondare, ma di solito sono facilmente scalabili.

Pareti in mattoni: Queste sono solitamente spesse almeno 30 centimetri. Solitamente queste antiche pareti presentano fori e fessure, all'interno dei quali possono annidarsi fanghiglie e piccole creature, che aspettano lì le loro prede. Le pareti di mattone sono in grado di bloccare tutti i rumori, tranne quelli più forti.

Pareti in mattoni di qualità superiore: A volte le pareti in mattone sono costruite meglio (più lisce, con pietre meglio incastrate e meno danneggiate) e occasionalmente queste pareti di qualità superiore sono coperte da calcina o stucco. Queste pareti sono spesso abbellite da dipinti, bassorilievi o altre decorazioni. Esse non sono più difficili da danneggiare delle normali pareti in mattoni, ma sono più difficili da scalare.

Pareti di pietra scolpita: Queste pareti si trovano in stanze o passaggi scavati nella nuda roccia. La ruvida superficie di una parete scolpita presenta molte sporgenze su cui possono crescere funghi e trovare riparo piccole creature (spesso parassiti, pipistrelli o serpi

DIETRO LE QUINTE: PERCHÉ I DUNGEON?

I dungeon facilitano lo scorrimento del gioco. I dungeon, trovandosi sottoterra, separano nettamente l'"avventura" dal resto del mondo. L'idea di camminare lungo un corridoio, aprire una porta e affrontare un incontro (sebbene questa sia una grossa semplificazione e generalizzazione), rende più facile lo scorrimento del gioco riducendo il tutto a concetti facilmente afferrabili e assimilabili.

È facile controllare l'avventura in un dungeon senza trascinare a forza i personaggi. In un dungeon, i limiti sono chiaramente definiti per i PG: non possono attraversare i muri (non da subito, perlomeno) o recarsi in stanze che non esistono. A parte questi limiti, essi possono andare ovunque vogliano in qualsiasi ordine desiderino. L'ambiente limitante del dungeon dà ai giocatori un senso di controllo sul proprio destino.

Un dungeon non è nulla di più di un diagramma di flusso per un'avventura. Le stanze sono incontri, e i corridoi collegamenti tra gli incontri, che mostrano quale incontro segua un altro. È possibile progettare un diagramma di flusso simile a un dungeon per un'avventura che non si svolge in un dungeon e ottenere lo stesso risultato. Un incontro porta ad altri due, che a loro volta portano ad altri, alcuni dei quali riconducono a incontri precedenti. Il dungeon, in questo modo, diviene un modello per tutte le avventure.

A parte le analisi dettagliate, i dungeon sono divertenti. I luoghi sotterranei profondi e oscuri, sono misteriosi e spaventosi. I dungeon presentano molti incontri condensati in un piccolo spazio. Nulla è più eccitante dell'immaginare cosa si trovi dietro la prossima porta nel dungeon. I dungeon offrono molti tipi differenti di sfide: combattimenti, strategie tattiche, navigazione, aggiramento di ostacoli, trappole e altro. Incoraggiano i giocatori a prestare attenzione all'ambiente circostante, in quanto qualsiasi cosa nel dungeon può essere un potenziale pericolo.

Nel gioco di *DUNGEONS & DRAGONS*, le classi, gli incantesimi, gli oggetti magici e molti altri aspetti sono stati pensati tenendo a mente il dungeon. Tutto ciò non significa però che il dungeon sia l'unico luogo possibile in cui ambientare le avventure, ma che è l'ambientazione di base. Molte delle imprese in cui eccellono i personaggi, come l'abilità di scassinare di un ladro o di individuare porte segrete di un elfo, sono state pensate per le avventure nei dungeon.

Se si hanno dei dubbi quando si crea l'ambientazione per un'avventura, è consigliabile utilizzare un dungeon. Fare attenzione però, nonostante le grandi opportunità per il combattimento e l'esplorazione che i dungeon offrono, a non dimenticarsi di includere possibilità per i PG di interagire con i PNG, come gruppi d'assalto nanici, altri gruppi di avventurieri, o strane creature che sono più disposte a parlare che a combattere.

Illus. di W. Reynolds

sotterranee). Quando c'è un "altro lato" (ovvero la parete separa due stanze in un dungeon), queste pareti sono spesse almeno 90 centimetri; se fossero più sottili rischierebbero di far crollare tutto perché non in grado di sostenere il peso della volta di pietra.

Pareti di pietra grezza: Queste superfici sono irregolari e raramente piatte. Sono lisce al tocco ma piene di minuscoli buchi, alcove nascoste e sporgenze a varie altezze. Di solito sono bagnate o perlomeno umide, in quanto le caverne naturali sono di solito il prodotto di infiltrazioni d'acqua. Quando c'è un "altro lato", queste pareti sono di solito spesse almeno 150 centimetri.

Pareti speciali: In certe occasioni il DM potrebbe piazzare delle pareti speciali in un dungeon. Non deve quindi stupirsi che i giocatori reagiscano con curiosità e sospetto quando i loro personaggi incontrano pareti di questo tipo.

Pareti rinforzate: Queste sono pareti in mattoni con sbarre di ferro su uno o entrambi i lati, o inserite all'interno della parete stessa per rinforzarla. La durezza della parete rinforzata resta la stessa, ma i punti ferita vengono raddoppiati e la CD per sfondarla viene incrementata di 10.

Pareti trattate magicamente: Queste pareti sono più forti della media, più resistenti, con più punti ferita e per sfondarle bisogna superare una CD maggiore. La magia può di solito raddoppiare la durezza e i punti ferita della parete e aggiungere fino a +20 alla sua CD. Una parete trattata magicamente ottiene anche un tiro salvezza contro incantesimi che potrebbero avere effetto su di essa, con il bonus al tiro salvezza equivalente a 2 + metà del livello dell'incantatore che fa uso dell'incantesimo che rinforza la parete. Creare una parete magica è l'equivalente del creare un oggetto meraviglioso (vedi Capitolo 8: "Oggetti magici").



Parete di mattoni

Pareti di ferro: Queste pareti sono poste all'interno dei dungeon intorno a luoghi importanti come le cripte.

Pareti di carta: Le pareti di carta sono l'opposto di quelle di ferro, utilizzate come schermi per impedire la vista ma nulla più.

Pareti di legno: Le pareti di legno si trovano spesso come recenti aggiunte a dungeon più antichi, utilizzate per creare recinti per animali, depositi, o anche solo per separare una serie di stanze più piccole in una più grande.

Pareti con feritoie: Le pareti con feritoie possono essere costruite con qualsiasi materiale resistente, ma sono di solito fatte in mattoni, pietra scolpita o legno. Permettono ai difensori di scagliare frecce o quadrelli da balestra contro gli intrusi restando dietro la relativa protezione di un muro. Questi arcieri hanno una copertura del 90%, e ricevono un bonus di +10 alla Classe Armatura.



Parete di pietra grezza



Parete rinforzata

Pavimenti

Così come per le pareti, esistono molti tipi di pavimenti per dungeon.

Pavimenti lastricati: Così come le pareti in mattoni, i pavimenti possono essere composti da pietre incastrate tra loro. Sono di solito piene di fessure e solitamente appena livellate. Fanghiglie e muffe crescono all'interno di queste fessure. In certi casi l'acqua scorre in piccoli scoli attraverso le pietre o forma pozze stagnanti. Col passare del tempo, questi pavimenti possono diventare talmente irregolari da richiedere una prova di Destrezza (CD 13) per attraversarli senza scivolare. Coloro che falliscono la prova scivolano, interrompendo il loro movimento e hanno bisogno di un'azione equivalente al movimento per rialzarsi. Pavimenti così pericolosi dovrebbero essere in realtà l'eccezione e non la regola.

Pavimenti di pietra scolpita: Ruvidi e irregolari, i pavimenti scolpiti nella pietra sono di solito coperti da pietre smosse, ghiaia, polvere e altri detriti. I pavimenti dei dungeon più antichi possono essere diventati abbastanza lisci grazie al costante passaggio di gente negli anni, ma i pavimenti scolpiti più recenti possono rivelarsi tanto pericolosi quanto i pavimenti lastricati più antichi (vedi sopra).

Pavimenti di pietra liscia: Pavimenti lisci, perfetti e a volte anche puliti possono essere trovati solo nei dungeon creati da costruttori capaci e attenti (sono di solito un segno di riconoscimento per i dungeon di fattura nanica). A volte questi presentano dei mosaici sul pavimento, che raffigurano immagini potenzialmente interessanti, altre volte si tratta solo di marmo liscio. I pavimenti lisci dei dungeon potrebbero presentare delle assi di legno appoggiate sopra per incrementare il comfort del dungeon come luogo abitato, ma questo tipo di pavimentazione tende a rovinarsi in pochi anni, e così si trova solo raramente.

Pavimenti naturali: I pavimenti delle caverne naturali sono irregolari quanto le pareti. È difficile che queste caverne presentino ampie superfici piane; è più probabile che i loro pavimenti siano disposti su più livelli. Alcune parti della pavimentazione potrebbero variare in elevazione di appena 30 centimetri, cosicché lo spostamento da un punto all'altro non sia più difficile del salire una scala, ma in certi punti il pavimento potrebbe scendere o salire di diverse decine di centimetri, obbligando il personaggio a una prova di Scalare per spostarsi da una superficie a un'altra. La carica e la corsa in questi ambienti sono impossibili, a meno che non vi siano sentieri scavati dal tempo o ben battuti.

Pavimenti speciali: Esiste una discreta vastità di strane pavimentazioni per rendere un dungeon ancora più interessante.

Grate: Le grate coprono fosse o zone al di sotto del pavimento su cui ci si trova. Sono di solito costruite in ferro, ma quelle più grosse potrebbero essere anche fatte di tronchi d'albero rinforzati. Molte grate possono essere aperte per permettere l'accesso alla zona sottostante (queste grate possono essere chiuse come una porta), mentre altre sono di natura fissa e non possono essere smosse. Una tipica grata di ferro spessa 2,5 centimetri ha 25 punti ferita, una durezza di 10, e una CD di 27 per sfondarla o rimuoverla.

Sporgenze: Le sporgenze permettono alle creature di camminare al di sopra di un'area sottostante. Spesso sono disposte intorno a fosse, lungo il corso di fiumi sotterranei, come balconate che circondano un'ampia stanza oppure forniscono una posizione dalla quale gli arcieri possono appostarsi per attaccare i nemici dall'alto. Le

TABELLA 4-3: PARETI

Tipo di parete	Spessore tipico	CD per sfondarla	Durezza	Punti ferita*	CD per scalarla
Mattoni	30 cm	35	8	90 pf	15
Mattoni, superiore	30 cm	35	8	90 pf	20
Mattoni, rinforzata	30 cm	45	8	180 pf	15
Pietra scolpita	90 cm	50	8	540 pf	22
Pietra grezza	150 cm	65	8	900 pf	20
Ferro	7,5 cm	30	10	90 pf	25
Carta	Spessore carta	1	-	1 pf	30
Legno	15 cm	20	5	60 pf	21
Trattata magicamente**	-	+20	x2	x2†	-

* Per sezione di 3 metri per 3 metri.

**Questi modificatori possono essere applicati a qualsiasi altra categoria e tipo.

† Oppure 50, quale sia il maggiore.

Illus. di W. Reynolds

sporgenze strette (di ampiezza inferiore a 30 centimetri) richiedono a coloro che vi si muovono sopra delle prove di Equilibrio (vedi la descrizione dell'abilità, pagina 69 del *Manuale del Giocatore*). Le sporgenze ricoperte d'acqua, fango, o qualche altra sostanza scivolosa sono molto pericolose. La possibilità di scivolare aumenta di +5 la CD sopra indicata. Una prova di Equilibrio (CD 17) è necessaria per attraversare larghe sporgenze (più ampie di 30 centimetri, ma meno di 75) a velocità normale (CD 15 se il personaggio è disposto a muoversi a velocità dimezzata). Un fallimento indica che il personaggio perde l'equilibrio e cade dalla sporgenza.

Ponti: I ponti sono simili alle sporgenze e servono da collegamento tra zone superiori separate rispetto a una zona di elevazione inferiore. I ponti si stendono sopra baratri, fiumi o fosse. Un ponte molto semplice potrebbe essere composto da un'asse di legno, mentre uno elaborato potrebbe essere fatto di pietra tenuta con la malta, con supporti di ferro e ringhiere. I ponti stretti vengono trattati esattamente come le sporgenze.

Pavimenti trasparenti: Pavimenti trasparenti, fatti di vetro rinforzato o di materiali magici (o addirittura da un *muro di forza*), permettono di osservare un ambiente pericoloso dall'alto. I pavimenti trasparenti sono di solito posti al di sopra di pozze di lava, arene, tane di mostri e camere di tortura. Possono essere usati dai difensori per fare la guardia a zone strategiche.

Pavimenti trappola: Questi pavimenti sono stati progettati per diventare di colpo pericolosi. Con l'applicazione del corretto ammontare di peso o l'azionamento di una leva nelle vicinanze, spuntoni vengono fuori dal pavimento, fiammate o sbuffi di vapore partono da fori nascosti, o l'intero pavimento si muove. Questi strani pavimenti si trovano di solito dentro alle arene, progettati per rendere i combattimenti più appassionanti e letali.

Pavimenti scorrevoli: I pavimenti scorrevoli sono assimilabili a delle botole, in quanto normalmente rivelano qualcosa che si trova sotto di loro. I pavimenti scorrevoli si muovono tanto lentamente che chiunque si trovi su di loro può evitare di cadere nel foro creatosi, purché abbia spazio per spostarsi. Alcuni però potrebbero essere stati costruiti in modo da richiedere una prova di Equilibrio (CD 15) per evitare di cadere nel foro che potrebbe contenere qualsiasi cosa: lance acuminate, un vaso con olio bollente, o una polla infestata da squali (oppure solo da pesci marini mutanti).

Porte

Le porte all'interno dei dungeon sono ben più che semplici entrate o uscite. Spesso possono essere dei veri e propri incontri. Dopotutto, qualsiasi cosa che possa far scattare una brutta trappola, fornire un indizio, fulminare con un incantesimo, o impedire semplicemente di proseguire, merita la giusta attenzione da parte dell'esploratore di dungeon. Le arcate in cui sono poste possono essere dei semplici archi o architravi, oppure possono essere decorate con incisioni, spesso di gargoyle o volti che sembrano animati, e a volte adornate con parole che potrebbero dare indicazioni su ciò che si trova oltre la porta. Le porte dei dungeon si presentano in tre tipi basilari: di legno, di pietra e di ferro.

Porte di legno: Costruite con spesse assi tenute insieme da chiodi, a volte rinforzate con sbarre di ferro (poste anche per impedire le deformazioni prodotte dall'umidità dei dungeon), quelle di legno sono il tipo più comune di porta. Le porte di legno variano per durezza: possono essere semplici, buone o robuste. Le porte semplici (CD 13 per sfondarle) non sono progettate per tenere alla larga assalitori motivati. Le porte di buona fattura (CD 18 per sfondarle), sebbene forti e resistenti, non sono comunque progettate per subire una grande quantità di danni. Le porte robuste (CD 23 per sfondarle) sono rivestite in ferro e sono delle barriere discretamente efficienti contro coloro che cerchino di oltrepassarle.

Cardini di ferro sorreggono la porta, e di solito un anello circolare posto al centro della struttura serve ad aprirla. Siccome molte porte si aprono solo in una direzione, l'anello di solito è posto solo nel verso in cui la porta si apre (il lato con i cardini). A volte, al posto di un anello, una porta dispone di una sbarra di ferro su di uno o entrambi i lati della porta che funziona come maniglia. Nei dungeon abitati queste porte sono di solito ben tenute (non bloccate) e lasciate aperte, anche se le zone importanti probabilmente saranno tenute chiuse.

Porte di pietra: Costruite da blocchi di pietra solida, queste porte pesanti e poco maneggevoli sono spesso costruite in modo da ruotare su se stesse quando vengono aperte, anche se i nani e altri abili artigiani sono in grado di costruire cardini forti abbastanza da sostenere il peso di una porta di pietra. Le porte segrete nascoste lungo un muro di pietra sono solitamente di pietra. Altrimenti, le porte di questo tipo vengono incontrate come resistenti barriere che proteggono qualsiasi cosa si trovi aldilà di esse. Di conseguenza si trovano spesso chiuse o sbarrate.

Porte di ferro: Arrugginite ma resistenti, le porte di ferro in un dungeon sono dotate di cardini come quelle di legno. Queste porte sono le porte più resistenti del tipo non magico. Sono di solito chiuse o sbarrate.

Tabella 4-4: Porte

Tipo di porta	Spessore tipico	Durezza	Punti ferita	CD per sfondarla: Bloccata	CD per sfondarla: Chiusa a chiave
Legno semplice	2,5 cm	5	10 pf	13	15
Legno buona	3,75 cm	5	15 pf	16	18
Legno robusta	5 cm	5	20 pf	23	25
Pietra	10 cm	8	60 pf	28	28
Ferro	5 cm	10	60 pf	28	28
Saracinesca, di legno	7,5 cm	5	30 pf	25*	25*
Saracinesca, di ferro	5 cm	10	60 pf	25*	25*
Serratura	-	15	30 pf		
Cardini	-	15	30 pf		

*CD per sollevarla. Utilizzare un tipo appropriato di porta per lo sfondamento.

Serrature, sbarre, sigilli e trappole

Le porte dei dungeon possono essere chiuse, munite di trappole, incantate, rinforzate, sbarrate, sigillate magicamente o, a volte, semplicemente bloccate. Tutti, ad eccezione dei personaggi più deboli, riusciranno a buttar giù una porta con un pesante attrezzo come un maglio, e numerosi incantesimi e oggetti magici possono offrire ai personaggi un modo facile per superare una porta chiusa. Per determinare i tentativi di fare letteralmente a pezzi una porta con un'ascia o un oggetto simile, si deve utilizzare la durezza e i punti ferita indicati nella Tabella 4-4: "Porte". Spesso il modo più facile per superare una porta ostica non è la demolizione ma lo scassinarne la serratura, o rimuoverne le sbarre o i cardini. Quando si deve assegnare una CD ai tentativi di buttar giù una porta, bisogna usare le seguenti linee guida:

- CD 10 o inferiore: Una porta che chiunque può buttar giù.
- CD 11 - 15: Una porta che una persona forte dovrebbe buttar giù con un solo tentativo, e che una persona di forza media potrebbe avere qualche speranza di abbattere in un solo colpo.
- CD 16 - 20: Una porta che praticamente chiunque potrebbe abbattere, avendo a disposizione il tempo necessario.
- CD 21 - 25: Una porta che solo una persona forte o molto forte ha una speranza di sfondare, e probabilmente non al primo tentativo.
- CD 26+: Una porta che solo una persona dotata di una forza eccezionale potrebbe avere una qualsiasi speranza di sfondare.

Per specifici esempi nell'applicazione di queste indicazioni, consultare la Tabella 4-9: "Tipi di porte", pagina 119.

Serrature: Le porte dei dungeon sono spesso chiuse e così torna utile l'abilità Scassinare Serrature. Le serrature sono di solito costruite sulle porte, sul bordo opposto ai cardini o dritte nel centro della porta. Le serrature costruite dentro le porte di solito controllano una sbarra di ferro che si estende dalla porta dentro il muro che la sostiene, o una sbarra di ferro o di legno massiccio scorrevole che si prolunga dietro tutta la porta. Al contrario, i lucchetti non sono costruiti dentro la porta ma di solito scorrono tra due anelli, uno sulla porta e uno sul muro. Serrature più complesse, come quelle a combinazione o quelle ad enigma, sono di solito costruite dentro la porta stessa. Siccome queste serrature senza chiave risultano costose, vengono di solito trovate solo sulle porte resistenti (porte di legno rinforzate con ferro, di pietra o di ferro).

La CD per scassinare una serratura con una prova di Scassinare Serrature spesso ricade tra 20 e 30, anche se esistono serrature con CD maggiori o inferiori. Una porta può disporre di più di una serratura, ognuna delle quali da aprire separatamente. Le serrature



Porta di legno

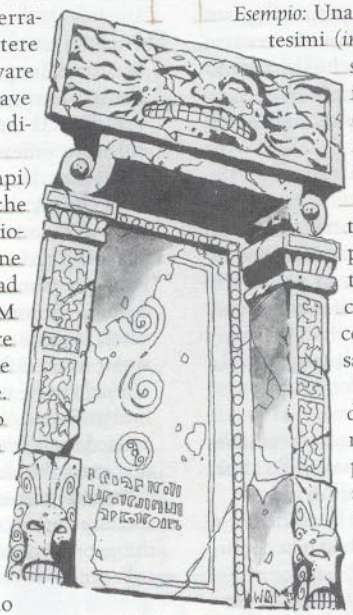
sono spesso dotate di trappole, di solito aghi avvelenati che scattano all'infuori per pungere le dita del ladro.

Spaccare una serratura è a volte un processo più rapido che sfondare l'intera porta. Se un PG vuole colpire una serratura con un'arma, si deve considerare la tipica serratura come se fosse dotata di durezza 15 e con 30 punti ferita. Una serratura può essere spaccata solo se può essere colpita senza dover attaccare anche la porta, il che significa che le serrature costruite dentro le porte sono inattaccabili in questa maniera.

Tenere a mente che in un dungeon occupato, per ogni porta chiusa esiste da qualche parte una chiave. Se i personaggi non sono in grado di scassinare una serratura o abbattere una porta, trovare chiunque possieda la chiave e sottrargliela potrebbe diventare una parte interessante dell'avventura.

Una porta speciale (vedi sotto per gli esempi) potrebbe avere una serratura senza chiave, una che richieda che venga indovinata la giusta combinazione delle leve vicine o vengano premuti nell'ordine corretto i simboli su di un pannello per riuscire ad aprirla. È perfettamente nel diritto di ogni DM decidere che alcune porte che possono essere aperte risolvendo un enigma non possano essere soggette all'uso dell'abilità Scassinare Serrature. Per esempio, se una porta si apre solo quando l'indovinello inciso su di essa viene risolto, allora spetta ai giocatori risolvere l'indovinello.

Porte bloccate: I dungeon sono spesso luoghi umidi, e in alcuni casi le porte rimangono bloccate, in modo particolare se sono fatte di legno. Di solito si presume che all'incirca il 10% delle porte di legno e il 5% delle altre porte siano bloccate. Questi valori possono essere raddoppiati (al 20% e 10% rispettivamente) nel caso di dungeon da tempo abbandonati o trascurati.



Porta di pietra

Cardini: La maggior parte delle porte è dotata di cardini. Ovviamente le porte scorrevoli non lo sono (queste sono piuttosto dotate di solchi sul pavimento, che permettono loro di scorrere a lato con facilità).

Cardini standard: Questi cardini sono di metallo e tengono unita la porta al suo sostegno o alla parete. Ricordarsi che la porta si apre verso il lato dove si trovano i cardini (quindi se i cardini sono dal lato dei PG, la porta si aprirà verso di loro; altrimenti si aprirà verso l'altra direzione). Gli avventurieri possono rimuovere i cardini uno alla volta superando una prova di Disattivare Congegni (solo se, naturalmente, sono davanti al lato della porta su cui si trovano i cardini). Una simile azione ha una CD di 20, in quanto molti dei cardini sono arrugginiti e bloccati. Spaccare un cardine è difficile. La maggior parte ha durezza 15 e 30 punti ferita. La CD per spaccare un cardine è la stessa che serve per abbattere la porta (vedi Tabella 4-9: "Tipi di porte").

Cardini a inserimento: Questi cardini sono molto più complessi e si trovano solo in zone di eccellente costruzione, come una cittadella nanica sotterranea. Questi cardini sono costruiti dentro la parete e permettono alla porta di aprirsi in entrambe le direzioni. I PG non possono raggiungere i cardini per rimuoverli a meno che non sfondino il sostegno della porta o la parete. I cardini a inserimento si trovano di solito sulle porte di pietra, ma a volte si vedono anche su porte di legno o di ferro.

Perni: I perni non sono veri cardini, ma semplici protuberanze che si protendono dal lato superiore e inferiore della porta e si infilano dentro i buchi nel suo sostegno, permettendole di girare. I vantaggi dei perni è che non possono essere rimossi come i cardini e che sono facili da realizzare. Lo svantaggio è che siccome la porta gira sul suo centro di gravità (di solito nel mezzo), nulla più grosso di metà dell'ampiezza della porta vi può passare attraverso. Le porte dotate di perni sono di solito di pietra e spesso anche abbastanza larghe per ovviare allo svantaggio. Un'altra soluzione è quella di piazzare il perno verso un'estremità e fare la porta più spessa da quella parte e più sottile dall'altra, in modo che si apra più o meno come una porta normale. Le porte segrete all'interno di muri spesso ruotano, in quanto la mancanza di cardini rende più facile occultare la presenza della porta. I perni permettono anche a oggetti come una libreria, di essere usati come porte segrete.

Porte con trappole: Più che qualsiasi altro elemento di un dungeon, le porte vengono protette da trappole. La motivazione è alquanto ovvia: una porta aperta significa intrusi. Una trappola meccanica può essere collegata a una porta da cavi o leve in modo da attivarsi all'apertura di essa: tirando una freccia, rilasciando una nube di gas, aprendo una botola, liberando un mostro, facendo cadere un macigno sugli intrusi, o qualsiasi altra cosa sia possibile immaginare. Le trappole magiche come i *glifi di interdizione* vengono lanciate direttamente sulla porta, colpendo gli intrusi con fiamme o qualsiasi altra forma di attacco magico.

Esempio: Una porta magica viene protetta da una serie di incantesimi (*immagine programmata* e *teletrasporto* o *porta dimensionale*). Quando la porta viene aperta, l'immagine illusoria di una testa di drago fuoriesce dall'oscurità oltre la porta e sembra inghiottire per intero colui che l'ha aperta, ritornando in mezzo alle tenebre e lasciando il resto degli avventurieri a bocca aperta. In realtà, colui che ha aperto la porta è stato teletrasportato in una cella vicina piena delle ossa dei precedenti visitatori che sono caduti vittima della trappola. Solo se gli altri PG saranno abbastanza coraggiosi da proseguire potranno ritrovare il loro compagno e liberarlo. (Naturalmente, per quel che ne sanno, lui dovrebbe essere stato ucciso e divorato...).

Porte speciali: Un aspetto interessante di un dungeon potrebbe essere una porta sigillata troppo resistente per essere abbattuta. Una porta del genere potrebbe essere aperta solo attivando interruttori segreti o leve nascoste (e distanti). I costruttori più astuti renderanno l'uso degli interruttori o delle leve più complicato, obbligando gli esploratori a usarli in un certo ordine. Per esempio, una certa porta può essere aperta solamente se quattro leve saranno spostate nella giusta configurazione: due sopra e due sotto. Se una leva della serie viene messa nella posizione sbagliata, scatta la trappola. Ora si può ben immaginare quanto sarebbe più difficile se ci fossero una dozzina o più di leve, con configurazioni multiple, sparse per l'intero dungeon. Trovare il metodo per aprire una porta speciale (magari che conduce alla stanza del tesoro, alla tana del vampiro, o al tempio segreto del drago) può diventare un'avventura di per sé.



Porta di ferro

A volte una porta risulta speciale per come è costruita. Una porta con uno strato di piombo offre una barriera contro molti incantesimi di individuazione. Una pesante porta di ferro potrebbe essere costruita con una forma circolare, ruotando di lato lungo un solco una volta aperta. Una porta meccanica, collegata a leve e argani, potrebbe non aprirsi fino a che non venga attivato il meccanismo giusto. Porte del genere spesso sprofondano nel pavimento, si sollevano verso il soffitto, si abbassano come un ponte levatoio o scorrono dentro la parete piuttosto che aprirsi come una porta normale.

Illus. di W. Reynolds

Porte magiche: Incantata dal costruttore originario, una porta può apostrofare gli esploratori invitandoli a non proseguire. Essa potrebbe essere protetta dai danni, con una durezza maggiore o un maggiore ammontare di punti ferita, oltre che un tiro salvezza migliorato contro incantesimi di *disintegrazione* e simili. Una porta magica potrebbe non condurre allo spazio che si trova dietro di essa, ma essere in realtà un portale verso un luogo molto distante o addirittura verso un altro piano di esistenza. Una porta modellata magicamente da un *muro di forza* resisterebbe agli incantesimi così come ai tentativi di sfondarla (tranne che a un incantesimo di *disintegrazione*). Altre porte magiche potrebbero aver bisogno di una parola d'ordine o di chiavi speciali (che vanno dalle piume della coda di un'aquila malvagia, alle note suonate da un liuto, a un particolare schema mentale) per aprirsi. In effetti, la gamma e la varietà delle porte magiche è limitata soltanto dalla propria immaginazione.

Saracinesche: Queste porte speciali sono fatte con aste di ferro o di spesso legno rinforzato che calano da un recesso nella parte superiore di un archivolto. A volte dispongono di barre orizzontali a formare una griglia, altre volte no. Sollevate di solito con un argano o simile macchinario, le saracinesche possono esser fatte scendere in fretta, e le sbarre terminano in punte per scoraggiare chiunque dal passarci sotto (o dal tentare di attraversarle in corsa mentre calano). Una volta scesa, una saracinesca si chiude, a meno che non sia così grande che nessuna persona normale sarebbe in grado di sollevarla. In ogni caso, sollevare una tipica saracinesca richiede una prova di Forza (CD 25).

Stanze

Le stanze in un dungeon variano in dimensioni e forma. Anche se molte sono di aspetto e lavorazione non elaborati, stanze di particolare interesse potrebbero essere costruite su più livelli congiunti da scale, rampe o scale a pioli, e disporre di statue, altari, fosse, baratri, ponti e altro.

È consigliabile tenere a mente tre cose quando si progetta una stanza del dungeon:

- Le camere sotterranee tendono a crollare, per questo motivo tante stanze (particolarmente quelle grandi) hanno soffitti a volta o colonne per sostenere il peso della roccia sopra di loro.
- La maggior parte delle creature intelligenti ha la tendenza a decorare le proprie tane. Dovrebbe essere cosa abbastanza comune trovare decorazioni o pitture sulle pareti delle stanze di un dungeon. Gli esploratori spesso incappano anche in statue e bassorilievi, così come in messaggi scarabocchiati, segni e mappe lasciati da qualcuno che è già passato per quella via. Alcuni di questi segni sono poco più che graffiti ("Robilar è stato qui!"), mentre altri si possono rivelare utili ai personaggi che li esaminino attentamente.
- Fare attenzione alle uscite. Le creature che non sono in grado di aprire le porte, non possono risiedere in una stanza sigillata senza un aiuto dall'esterno. Le creature forti prive della capacità di aprire le porte le sfondano, se necessario. Le creature che solitamente si rintanano possono invece scavare un tunnel per uscire.

Corridoi

Questi passaggi misteriosi avvolti da ragnatele che sprofondano nei dungeon si perdono tra le tenebre e possono risultare intriganti e un poco spaventosi. Tutti i dungeon sono dotati di stanze e la maggior parte ha anche dei corridoi. Mentre la maggior parte dei corridoi serve solo a collegare le stanze, alcuni possono essere degli incontri in sé e per sé, grazie a trappole, guardie di pattuglia, o mostri a caccia di prede.

Quando si crea un dungeon, bisogna accertarsi che i suoi corridoi siano abbastanza grandi da permettere agli abitanti del dungeon di attraversarli. (Ad esempio, un drago ha bisogno di una galleria abbastanza grande per entrare e uscire dalla propria tana). I costruttori di dungeon ricchi, potenti o talentuosi possono preferire ampi corridoi per dare un aspetto di magnificenza alle loro residenze; altrimenti, i passaggi non saranno mai più grandi del necessario (scavare attraverso la roccia è un lavoro che costa, è faticoso e richiede tempo). I corridoi più stretti di 3 metri possono impedire che tutti i PG vengano coinvolti in un combattimento che si sviluppi al loro interno, quindi è meglio far sì che corridoi di questo tipo siano l'eccezione piuttosto che la regola.

Trappole nei corridoi: Siccome i passaggi nei dungeon tendono ad essere stretti e ad offrire poche possibilità di spostamento, i costruttori di dungeon amano piazzarci delle trappole. All'interno di stretti cunicoli non c'è modo per gli intrusi di evitare fosse nascoste, pietre che cadono dall'alto, frecce, un pavimento mobile, e pietre rotolanti che riempiono l'intero passaggio. Per lo stesso motivo, trappole magiche come il *glifo di interdizione* risultano particolarmente efficaci anche nei corridoi.

Labirinti: Di solito, i passaggi collegano le stanze nel modo più diretto e semplice possibile. Tuttavia, alcuni costruttori di dungeon progettano labirinti e dedali di passaggi all'interno dei loro dungeon. In questi luoghi è difficile muoversi mantenendo l'orientamento (o perlomeno farlo mentre ci si sposta velocemente) e quando sono pieni di mostri e trappole, possono diventare barriere alquanto efficaci. I labirinti occupano una zona del dungeon in modo da allontanare gli intrusi da un luogo protetto. In genere, però, il lato più lontano di un labirinto o di un dedalo di passaggi nasconde una cripta o una stanza importante: un luogo verso il quale coloro per cui il dungeon era stato progettato avrebbero avuto raramente motivo di recarvisi.

Elementi vari

Qualsiasi dungeon viene reso più interessante dall'inclusione di alcuni o tutti i seguenti elementi.



Statua di un guerriero

Scale: Il metodo più tradizionale per collegare differenti livelli di un dungeon è attraverso le scale. Scale diritte, scale a chiocciola, scale a spirale con diverse sporgenze tra un piano e l'altro, sono comuni nei dungeon, così come le rampe (a volte con un'inclinazione talmente poco accennata che è difficile da notare: CD 15 alla prova di Osservare). Le scale sono importanti vie d'accesso e spesso sono difese da guardiani o trappole. Le trappole poste sulle scale spesso costringono gli intrusi a scivolare e cadere fino al fondo della scala, dove li attende una botola, lame acuminate, una pozza d'acido o qualche altro tipo di pericolo.

Scivoli e condotti: Le scale non sono l'unico modo per passare da un livello a un altro di un dungeon. Esistono anche passaggi verticali che collegano i diversi livelli del dungeon, o che conducono verso la superficie. Gli scivoli sono di solito trappole che fanno cadere i personaggi nei livelli inferiori, spesso in luoghi che contengono dei pericoli che essi devono immediatamente affrontare.

Pilastri: Una vista comune nei dungeon sono i pilastri e le colonne che sorreggono i soffitti. Più è grande la stanza, maggiore è la possibilità che ci siano dei pilastri di sostegno. I pilastri possono avere qualsiasi dimensione dai 30 centimetri al metro e mezzo di diametro. Come regola generale, più è profondo il dungeon, più spessi saranno i pilastri che devono sostenere il peso sovrastante. Alcuni pilastri sono abbastanza grandi da permettere di nascondervisi dietro, offrendo alcune interessanti opzioni tattiche. I pilastri tendono a essere lisci e a presentare incisioni, pitture o iscrizioni.

Statue: Ricordi di un'era passata, le statue che si trovano nei dungeon possono essere realistiche rappresentazioni di persone, creature o avvenimenti, oppure rappresentare nature morte. Le statue sono spesso utilizzate come raffigurazioni di persone vissute nel passato o degli dei. Le statue possono essere dipinte o meno. Alcune sono dotate di iscrizioni. Gli avventurieri spesso

PARETI, PORTE E INCANTESIMI DI *INDIVIDUAZIONE*

Le pareti di pietra, di ferro e le porte di ferro sono di solito abbastanza spesse per impedire l'uso della maggior parte degli incantesimi di *individuazione*, come *individuazione dei pensieri*, mentre le pareti di legno e le porte di pietra o di legno non sono spesse a sufficienza. Da notare, però, che una porta di pietra segreta costruita in un muro e spessa quanto il muro stesso (almeno 30 centimetri) è in grado di bloccare la maggior parte degli incantesimi di *individuazione*.

Illus. di W. Reynolds

evitano saggiamente le statue nei dungeon, temendo che si possano animare e attaccarli, alla stessa maniera di un golem di pietra. La presenza di statue in un dungeon potrebbe anche indicare la vicinanza di un mostro con il potere di pietrificare (una medusa, una cockatrice ecc.). il DM deve sentirsi libero di sfruttare entrambe queste idee, ma non deve dimenticare che a volte una statua è solo una statua.



Scala a chiocciola in ferro

Arazzi: Disegni intricati o eventi raffigurati su tessuto, gli arazzi pendono dalle pareti di stanze e corridoi ben decorati. Non solo rendono le stanze più confortevoli, ma arricchiscono e impreziosiscono santuari e stanze del trono. I costruttori più abili sfruttano gli arazzi per nascondere alcove, porte nascoste o pulsanti segreti. A volte le immagini sull'arazzo contengono indizi sulla natura dei costruttori, degli abitanti o del dungeon stesso.

Porte segrete: Camuffate come semplici sezioni di parete (o del pavimento o del soffitto), come una libreria, un caminetto o una fontana, le porte segrete conducono verso passaggi e stanze nascoste. Un individuo che ispezioni una zona è in grado di trovare una porta segreta, se esiste, superando una prova di Cercare (da CD 20 per una tipica porta segreta fino a CD 30 per una porta segreta ben nascosta). Da non dimenticare che gli elfi hanno la possibilità di individuare una porta segreta dando un semplice sguardo alla zona. Molte porte segrete richiedono un'azione speciale per essere aperte, come la pressione di un pulsante nascosto o di una mattonella a pressione. Le porte segrete si possono aprire come delle normali porte, oppure possono ruotare, scivolare di lato, abbassarsi, alzarsi o addirittura fungere da ponte levatoio per permettere l'accesso all'area che nascondono. I costruttori potrebbero aver anche costruito porte segrete di piccole dimensioni per passare strisciando sul pavimento, o in alto, verso il soffitto, per renderne più difficile la scoperta o l'accesso. I maghi dispongono dell'incantesimo *porta in fase* che permette loro di creare un porta segreta magica che soltanto loro sono in grado di utilizzare.

Predelle e piedistalli: Tutte le cose importanti in mostra in un dungeon, da un favoloso tesoro a un sarcofago, si trovano di solito sopra una predella o un piedistallo. Porre l'oggetto in una posizione più elevata rispetto al terreno tende a focalizzare l'attenzione su di esso (e in termini pratici, lo tiene al riparo dall'acqua che potrebbe filtrare attraverso il pavimento). Una predella o un piedistallo sono di solito muniti di trappole per proteggere qualsiasi cosa vi sia posta sopra. Possono anche nascondere una botola segreta o offrire un metodo per raggiungere un passaggio sul soffitto.

Volte: Ben protetta, spesso da una porta di ferro chiusa, una volta è una stanza speciale che contiene un tesoro. Di solito c'è solo un'entrata (il posto adatto per piazzarci una trappola).

Cripte: Anche se saltuariamente sono costruite come le volte, le cripte possono anche essere composte da una serie di singole stanze, ognuna con il suo sarcofago, oppure da una singola enorme sala con loculi su entrambi i lati (ripiani su cui conservare le bare o i corpi dei defunti). Gli avventurieri esperti si aspettano di incontrare non morti nelle cripte, ma spesso sono disposti ad affrontare questi rischi davanti alla prospettiva di recuperare i tesori sepolti con i morti. Le cripte della maggior parte delle culture sono luoghi ben conservati e decorati, dal momento che la costruzione stessa della cripta denota un grande rispetto da parte dei costruttori per coloro che vi sono stati sepolti.

Coloro che si preoccupano che i non morti possano risorgere dalla tomba, prendono la precauzione di chiudere la cripta e porre trappole al suo esterno, rendendo facile l'accesso, ma difficile l'uscita. Quanti si preoccupano dei saccheggiatori di tombe, rendono le loro cripte difficili da penetrare. Alcuni costruttori fanno entrambe le cose, tanto per stare sicuri.



Pilastro

Polle: Polle d'acqua si formano naturalmente negli incavi all'interno dei dungeon (un dungeon secco è una rarità). Le polle possono anche corrispondere a veri e propri pozzi o sorgenti sotterranee, oppure possono trattarsi di bacini, cisterne o fontane costruite appositamente. Ad ogni modo, l'acqua è abbastanza comune nei dungeon. Le polle più profonde ospitano pesci privi di vista e qualche volta ospitano anche di peggio, come i mostri acquatici. Le polle permettono agli abitanti dei dungeon di procurarsi dell'acqua, e di conseguenza si tratta di una zona importante da controllare per un predatore, quanto una zona dove abbeverasi in superficie.

Per sbaglio o di proposito, una polla di liquido può essere contaminata o incantata. Nella maggior parte dei casi ciò significa che l'acqua diventa marcia o inquinata, ma raramente una polla o una fontana riceve la capacità di dispensare doni magici a chi vi si abbevera: cure, modifiche alle caratteristiche, trasformazioni, o addirittura qualcosa di tanto stupefacente quanto un *desiderio*. D'altro canto, le polle incantate possono addirittura maledire chi vi si abbevera, provocandogli fastidi, una metamorfosi indesiderata, o addirittura una grave malattia. Di solito, l'acqua di una polla magica perde efficacia se rimossa dalla sorgente per più di un'ora.

Alcune polle sono dotate di fontane. Di solito sono semplicemente un elemento decorativo, ma possono essere utilizzate come focus di una trappola o per le funzioni incantatrici di una polla magica.



Arazzo

Ascensori: Al posto o in aggiunta alle scale, gli ascensori (essenzialmente dei montacarichi giganti) servono a trasportare gli abitanti da un livello all'altro del dungeon. Questi ascensori possono essere meccanici (facendo uso di leve, argani e corde) o magici (come il *disco fluttuante di Tenser* ecc.). Un ascensore meccanico può variare in dimensioni dalla piccola piattaforma capace di caricare un personaggio alla volta, all'intera stanza che si alza o si abbassa di livello. Un astuto costruttore potrebbe progettare una stanza mobile capace di spostarsi senza che gli occupanti se ne accorgano, al fine di intrappolarli, o una stanza che sembra muoversi, quando in realtà rimane ferma dove si trova.

Pietre o pareti mobili: Questi elementi possono impedire l'accesso a un corridoio o a una stanza, intrappolando gli avventurieri in un vicolo cieco o impedendo di fuggire dal dungeon. Le pareti mobili possono obbligare gli esploratori a dirigersi verso una direzione pericolosa o impedire loro di entrare in una zona particolare. Non tutte le pareti mobili hanno la funzione di trappole. Ad esempio, le pietre controllate da una mattonella a pressione, da contrappesi o da una leva nascosta, possono spostarsi dalla parete in cui si trovano per rivelare una scala che conduce a una stanza o una sporgenza nascosta.

Teletrasporto: A volte utili, a volte pericolosi, i luoghi dei dungeon costellati con effetti teletrasportanti (come un *cerchio di teletrasporto*) portano i personaggi da una locazione all'altra in un dungeon o addirittura in un luogo molto lontano. Possono rivelarsi

Illus. di W. Reynolds

trappole che gettano gli ignari in situazioni pericolose, o possono risultare un facile metodo di trasporto per quanti hanno costruito o vivono nel dungeon, ottimi per superare barriere o trappole, oppure semplicemente per spostarsi velocemente. I costruttori di dungeon più perversi potrebbero piazzare un teletrasporto in una stanza, che trasporti i personaggi in un'altra stanza apparentemente identica, così che essi non si rendano neppure conto di essere stati teletrasportati.



Un piedistallo con una grossa gemma

Altari: Spesso sottoterra si trovano dei templi, solitamente di divinità oscure. Di solito, sotto l'aspetto di un semplice blocco di pietra, l'altare è l'elemento principale e fondamentale di un simile tempio. A volte, tutti i paramenti del tempio sono stati portati via da lungo tempo, rubati, marciti o comunque rovinati, e solo l'altare sopravvive. Sicuramente ci sarà ancora una forza o un potere divino che si cela dietro di esso...

Mobili ed elementi principali

La Tabella 4-5: "Allestimento del dungeon - Mobili ed elementi principali", è una lista degli elementi più grandi e importanti che di solito possono essere trovati in un dungeon. Si consiglia di utilizzare questo generatore casuale quando si crea un dungeon casualmente o per arricchirne di dettagli uno di propria creazione.

Mobili ed elementi secondari

Gli avventurieri durante le loro esplorazioni possono incappare in vari oggetti ed elementi minori all'interno delle stanze di un dungeon. Utilizzare la Tabella 4-6: "Allestimento del dungeon - Mobili ed elementi secondari", come un generatore di idee quando si crea un dungeon casualmente o per arricchirne di dettagli uno di propria creazione.

OSTACOLI, PERICOLI E TRAPPOLE

In un dungeon gli avventurieri possono cadere rovinosamente, essere bruciati vivi o trovarsi trafitti da dardi avvelenati: il tutto senza aver affrontato un singolo avversario in combattimento. I dungeon tendono ad essere pieni di barriere o trappole letali di un tipo o di un altro. La sezione seguente illustra alcune regole base per gestire ostacoli e trappole comuni. Ricordarsi che si possono sempre modificare la CD o altri dettagli per rispecchiare meglio le condizioni specifiche dei propri dungeon.



Una polla e una fontana macabra

Cadute

Uno dei pericoli più comuni nella vita di un avventuriero sono le cadute da grandi altezze.

Danni da caduta: La regola base è molto semplice, 1d6 danni per ogni 3 metri di caduta fino a un massimo di 20d6.

Se un personaggio si getta deliberatamente invece di scivolare o cadere, i danni sono gli stessi ma i primi 1d6 danni sono debilitanti. Una prova di Saltare riuscita (CD 15) permette al personaggio di evitare qualsiasi tipo di danno dai primi 3 metri di caduta e converte tutti i danni dei successivi 3

TABELLA 4-5: ALLESTIMENTO DEL DUNGEON - MOBILI ED ELEMENTI PRINCIPALI

d%	Elemento/Mobile	d%	Elemento/Mobile	d%	Elemento/Mobile
1	Acquasantiera	35	Filatoio	69	Rampa
2	Aggetto	36	Fontana	70	Rastrelliera
3	Alcova	37	Fonte	71	Rastrelliera per le armi
4	Altare	38	Fornace	72	Rifiuti
5	Ammasso di macerie	39	Forno	73	Rilievo
6	Animale impagliato	40	Fossa (poco profonda)	74	Ripiano
7	Appendiabiti	41	Fucina	75	Santuario
8	Arazzo	42	Gabbia	76	Saracinesca
9	Arco	43	Gogna	77	Sbarre di ferro
10	Area sprofondata	44	Gong	78	Scala a pioli
11	Argani e leve	45	Gradini	79	Schermo
12	Armadio	46	Idolo	80	Scivolo
13	Balcone	47	Incisione	81	Scrigno
14	Baratro	48	Letto	82	Scrivania
15	Barile	49	Libreria	83	Sedia
16	Braciere	50	Manette	84	Simbolo malvagio
17	Buca	51	Mangiatoia	85	Soffitto parzialmente crollato
18	Buca (di esplosione)	52	Mastello	86	Specchio
19	Calderone	53	Mattoni smossi	87	Spioncino
20	Caminetto	54	Mobilio (danneggiato)	88	Sporgenza
21	Candelabro a muro	55	Mosaico	89	Stalla o recinto
22	Candeliere	56	Mucchio di escrementi	90	Statua
23	Cassa	57	Muro crollato	91	Statua (rovesciata)
24	Cassettiera	58	Nicchia	92	Tappeto
25	Cesta	59	Obelisco	93	Tavolo (grande)
26	Cesta di carbone	60	Panca	94	Tavolo (piccolo)
27	Credenza	61	Passerella	95	Telaio
28	Cupola	62	Piattaforma	96	Tenda
29	Davanzale	63	Piedistallo	97	Tinozza
30	Dipinto	64	Pietre cadute	98	Tripode
31	Divano	65	Pilastro	99	Trono
32	Falò	66	Porta (danneggiata)	100	Vergine di ferro
33	Feritoia (parete)/Botola (soffitto)	67	Polla di liquido		
34	Fieno (pila)	68	Pozzo		

Illus. di W. Reynolds

metri in danni debilitanti. Quindi, un personaggio che scivola da una sporgenza a 9 metri da terra, subisce 3d6 danni. Se lo stesso personaggio saltasse deliberatamente questa distanza, subirebbe 1d6 danni debilitanti e 2d6 danni normali. Se il personaggio, che salta di proprio iniziativa, superasse una prova di Saltare, subirebbe per la caduta solo 1d6 danni debilitanti e 1d6 danni normali.

Cadute su superfici morbide (terreno morbido, fango ecc.) convertono i primi 1d6 danni, in danni debilitanti. Questa riduzione è cumulativa con la diminuzione del danno per un salto volontario e per l'uso dell'abilità Saltare.

Cadere in acqua: Le cadute in acqua sono gestite in modo leggermente diverso. Fino a quando l'acqua è profonda perlomeno 3 metri, i primi 6 metri di caduta non infliggono danni. I successivi 6 metri infliggono danni debilitanti (1d3 per ogni 3 metri). Oltre questa distanza, i danni per la caduta sono calcolati come di norma (1d6 per ogni 3 metri di caduta).

I personaggi che si tuffano volontariamente in acqua non subiscono danni se superano una prova di Nuotare o Acrobazia (CD 15), se l'acqua è profonda almeno 3 metri per ogni 9 metri di tuffo. La CD della prova aumenta però di 5 per ogni 15 metri di tuffo.

Variante: I DM generosi che ritengono i danni da caduta troppo letali possono considerare sempre i primi 1d6 danni come debilitanti, a prescindere dalla situazione.



Un altare dedicato a una divinità malvagia

Fosse e baratri

Le fosse si presentano in un dungeon in tre varietà tipiche: coperte, scoperte e baratri. Alla stessa maniera di un pendio o di una parete, una fossa o un baratro obbligano i personaggi ad aggirarlo o a perdere tempo per trovare un modo per attraversarlo. Le fosse e i baratri possono essere superati con un'intelligente applicazione delle abilità Scalare, Saltare o di vari oggetti magici.

Le fosse scoperte servono principalmente a scoraggiare gli intrusi dal proseguire, anche se possono essere fonte di guai per i personaggi che brancolano al buio, e corrono il rischio di aggiungere complicazioni a una mischia che si svolga nelle vicinanze.

Le fosse coperte sono molto più pericolose. Possono essere individuate con una prova di Cercare (CD 20), ma soltanto se il personaggio si sta prendendo la briga di esaminare con attenzione l'area prima di attraversarla. Un personaggio che non riesca a individuare una fossa coperta ha comunque il diritto a un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitare di caderci dentro. Se però il personaggio stava correndo o non stava guardando dove metteva i piedi, non riceverà alcun tiro salvezza e cadrà automaticamente.

Le coperture di una trappola possono essere semplicemente un mucchietto di rifiuti (paglia, foglie, bastoni, immondizia), un grosso tappeto o una vera e propria botola nascosta per sembrare un normale tratto di pavimento. Le botole di solito si aprono di scatto quando viene appoggiata su di esse una certa quantità di peso (di solito tra i 22,5 e i 36 kg). I costruttori di trappole più perversi a volte progettano botole che si richiudono sopra la testa delle loro vittime, in attesa di quelle successive. Una variante di questa trappola è quella che una volta aperta si richiude e rimane bloccata, impedendo alla vittima di uscire e intrappolandola. Aprire una botola è difficile quanto aprire una normale porta (supponendo che il personaggio sia in grado di raggiungerla), e per tenere aperta una botola a molla è necessaria una prova di Forza (CD 13).

Le trappole di questo tipo spesso nascondono sul fondo qualcosa di più pericoloso della nuda roccia. Il costruttore potrebbe avere piantato degli spuntoni, messo dei mostri, o una pozza d'acido, lava o addirittura acqua in fondo alla fossa (in quanto anche una vittima in grado di nuotare alla fine si stancherà e affogherà se intrappolata abbastanza a lungo).

Degli spuntoni in fondo alla fossa potrebbero impalare la

Tabella 4-6: Allestimento del dungeon - Mobili ed elementi secondari

d%	Elemento/Mobile	d%	Elemento/Mobile	d%	Elemento/Mobile
1	Acciarino e pietra focaia	35	Disegno	69	Pietre sparse
2	Ampolla	36	Equipaggiamento (danneggiato)	70	Pipa (da fumatore)
3	Angolo gelido	37	Equipaggiamento (utilizzabile)	71	Polvere
4	Armi abbandonate	38	Fango	72	Pozzanghera (acqua)
5	Asta	39	Ferro per marchiare	73	Ragnatele
6	Attrezzi	40	Frammenti di vasellame	74	Rasoio
7	Balla di fieno	41	Funghi	75	Rigagnolo
8	Barilotto	42	Gancio	76	Rumore (inspiegabile)
9	Boccale	43	Giara	77	Rune
10	Borsa	44	Incudine	78	Sacco
11	Bottiglia	45	Infiltrazioni d'acqua	79	Scatola
12	Cadavere (avventuriero)	46	Insetti	80	Secchio
13	Cadavere (mostro)	47	Iscrizioni	81	Segni
14	Candela	48	Lampada	82	Segni di artigli
15	Candeliere	49	Lanterna	83	Segni di bruciature
16	Carta	50	Legno (frammenti)	84	Spago
17	Carte (da gioco)	51	Lettere (scarabocchio)	85	Spezie
18	Catene	52	Libri	86	Spuntoni
19	Cenci	53	Macchia di sangue	87	Stivali
20	Cenere	54	Macchia misteriosa	88	Strumento musicale
21	Chiave	55	Macina	89	Tamburo
22	Cibo (commestibile)	56	Mannaia	90	Tenaglie
23	Cibo (marcio)	57	Mantice	91	Teschio
24	Cintura	58	Melma	92	Torcia (resti)
25	Clessidra	59	Muffa	93	Trofeo
26	Contenitore per pergamene (vuoto)	60	Nido (di animale)	94	Urna
27	Coperta	61	Odore (non identificabile)	95	Utensili
28	Corde	62	Olio (aromatico)	96	Vaso
29	Corno	63	Olio (carburante)	97	Vassoio
30	Cote per affilare	64	Ossa (non umanoidi)	98	Vestiti
31	Crepe	65	Ossa (umanoidi)	99	Vetro rotto
32	Cuscini	66	Pergamena (non magica)	100	Zaino
33	Dadi	67	Pezzo di pelliccia		
34	Denti	68	Piatti		

Illus. di W. Reynolds

sfortunata vittima. Questi spuntoni infliggono gli stessi danni dei pugnali, con un bonus di attacco di +10, e un bonus ai danni +1 per ogni 3 metri di caduta (fino a un bonus massimo ai danni di +5). Se ci sono più spuntoni, la vittima verrà attaccata da 1d4 di essi. Naturalmente, tutti questi danni sono in aggiunta a qualsiasi danno provocato dalla caduta stessa.

A volte nelle fosse vivono dei mostri: melme e amebe riescono a procurarsi cibo in abbondanza se le aree munite di trappole vengono attraversate spesso. Qualsiasi mostro che possa entrare in una fossa, potrebbe esserci stato piazzato dal creatore del dungeon, oppure potrebbe semplicemente esserci caduto dentro ed essere stato incapace di risalire. Nell'ultimo caso, o si trova lì da poco, o qualcuno si è preoccupato di nutrirlo. Se la fossa è piena d'acqua, il costruttore potrebbe averla riempita di piranha o qualche altro tipo di pesce carnivoro. Ma alla fine i mostri che non hanno bisogno di cure (come i non morti e i costrutti) sono le scelte migliori come creature con cui popolare le fosse.

Una seconda trappola, meccanica o magica, in fondo a una fossa può rivelarsi particolarmente letale. Attivata dalla vittima caduta dentro, la seconda trappola assale la vittima già ferita, quando essa meno se lo aspetta. Meccanismi in grado di sparare frecce, lingue di fuoco, spruzzi d'acido, di creare *simboli* magici o *glifi di interdizione*, o addirittura di *evocare mostri*, sono tutte cose che possono essere rinvenute in fondo a una fossa.



Illus. di W. Reynolds

Una trappola d'acqua minaccia di spegnere la vita di Alhandra.

Crolli e cedimenti

I crolli e i cedimenti nei tunnel sono estremamente pericolosi. Non solo gli esploratori di dungeon corrono il rischio di venir schiacciati da tonnellate di pietra, ma anche, qualora dovessero sopravvivere, di rimanere bloccati sotto un mucchio di detriti o di essere impossibilitati a raggiungere un'uscita. Un crollo seppellisce chiunque si trovi nel mezzo della zona sepolta, e quindi i detriti che rotolano via infliggeranno danni a tutti coloro che si trovano nelle zone periferiche alla zona sepolta. Un tipico corridoio soggetto a un crollo potrebbe disporre di una zona sepolta di 9 metri e una zona di scorrimento di 3 metri ad entrambe le estremità di quella sepolta.

Un soffitto pericolante può essere identificato con una prova (CD 20) riuscita di Conoscenze (architettura o ingegneria) o Artigianato (lavori in muratura). Ricordarsi che le prove di Artigianato possono essere sostenute senza addestramento come prove di Saggezza. Un nano può effettuare questa prova semplicemente passando a 3 metri da un soffitto pericolante. Un soffitto pericolante può crollare sotto l'impatto di una grossa forza. Un personaggio può provocare un crollo infliggendo 20 danni a un soffitto pericolante, oppure danneggiandolo con una prova di Forza riuscita (CD 24). Un soffitto pericolante crollerà anche se i danni verranno inflitti alle colonne o ai pilastri che lo sostengono piuttosto che direttamente contro di esso.

I personaggi seppelliti sotto un cedimento subiscono 8d6 danni, o metà questo ammontare se superano un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15). Di conseguenza sono immobilizzati. I personaggi nella zona di scorrimento subiscono 3d6 danni, o nessun danno se superano un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15). I personaggi che si trovano nella zona di scorrimento, sono anch'essi immobilizzati, se falliscono il tiro salvezza.

I personaggi immobilizzati subiscono 1d6 danni debilitanti per ogni minuto che rimangono immobilizzati. Se un personaggio in queste condizioni perde i sensi, deve effettuare una prova di Costituzione (CD 15). Se il personaggio fallisce la prova, inizia a subire 1d6 danni normali al minuto fino a quando non viene liberato o muore.

I personaggi che non sono stati seppelliti possono estrarre i loro compagni da sotto le macerie. In 1 minuto, usando solo le mani, un personaggio può spostare una quantità di roccia e detriti pari a cinque volte la propria capacità di carico pesante (vedi Tabella 9-1: "Capacità di trasporto", pagina 142 del *Manuale del Giocatore*). La quantità di roccia smossa che riempie un'area di 1,5 metri per 1,5 metri pesa all'incirca 1 tonnellata (1.000 kg). Di conseguenza, l'avventuriero medio (For 10, carico pesante 45 kg) ha bisogno di circa 4 minuti per liberare un'area di 1,5 metri per lato piena di pietra (45 kg x 5 = 225 kg, 225 kg x 4 = 900 kg). Un mezzorco con Forza 20 (carico pesante 180 kg) può compiere la stessa impresa in poco più di 1 minuto (180 kg x 5 = 900 kg). Equipaggiato con gli strumenti adatti, come un piccone, un piede di porco, o una pala, uno scavatore può impiegare la metà del tempo che impiegherebbe facendolo a mano. Si potrebbe anche concedere a un personaggio immobilizzato di liberarsi da solo superando una prova di Forza (CD 25).

Trappole meccaniche

I dungeon sono spesso dotati di infernali trappole meccaniche (non magiche), come balestre nascoste che sparano quando l'ignara vittima preme una mattonella sul pavimento, o corridoi costruiti per crollare in testa ai malcapitati. Una trappola viene di solito definita dalla sua posizione e dal meccanismo di attivazione, quanto è difficile notarla prima che venga attivata, quanti danni sia in grado di infliggere, e dal fatto o meno che gli eroi possano compiere un tiro salvezza per mitigarne gli effetti. Le trappole che utilizzano frecce, lame affilate e altre armi, hanno bisogno di un tiro per colpire, con un bonus di attacco determinato dal Dungeon Master.

Le creature che superano una prova di Cercare (CD 20) possono individuare una semplice trappola meccanica prima che venga attivata (una trappola semplice è un calappio, una trappola attivata da una fune, o una trappola grossa come una fossa).

I ladri (e solo i ladri) che superano una prova di Cercare (CD 21) sono in grado di individuare anche trappole meccaniche ben na-

scoste o complesse prima che vengano attivate. Le trappole complesse sono indicate dai loro meccanismi di attivazione, e coinvolgono mattonelle a pressione, meccanismi collegati a porte, contrappesi, spostamenti d'aria, vibrazioni e altri tipi di attivazioni insolite.

Costruire trappole meccaniche

Come qualsiasi altra forma di artigianato, la costruzione di una trappola meccanica richiede i materiali adatti, il tempo e l'abilità di Artigianato appropriata (in questo caso Artigianato [costruire trappole]). Come stima approssimativa, si suppone che una trappola costi 1.000 mo e richieda una settimana di lavoro per ogni punto di Grado di Sfida. Quindi una tipica trappola a saracinesca (GS 2) costa 2.000 mo e richiede due settimane di lavoro. Vedi Capitolo 7: "Ricompense" per le regole su come assegnare il Grado di Sfida alle trappole.

Esempi di trappole meccaniche

Le seguenti sono tipiche trappole meccaniche trovate nei dungeon di tutto il mondo. Per ogni trappola viene indicato il suo Grado di Sfida (GS), il bonus di attacco (quando applicabile), la quantità di danni che infligge (tra parentesi), e le CD dei tiri salvezza e delle prove di abilità per trovare, evitare, e/o disattivare la trappola.

Freccia: GS 1; +10 a distanza (1d6, crit x3); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20). *Nota:* Gittata massima 60 metri, bersaglio preso a caso tra quelli a portata.

Lancia: GS 2; +12 a distanza (1d8, crit x3); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20). *Nota:* Gittata massima 60 metri, bersaglio preso a caso tra quelli a portata.

Fossa (profonda 6 metri): GS 1; nessun tiro per colpire necessario (2d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

Fossa con spuntoni (profonda 6 metri): GS 2; nessun tiro per colpire necessario (2d6), +10 in mischia (1d4 spuntoni per 1d4+2 danni per colpo andato a segno); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

Fossa (profonda 12 metri): GS 2; nessun tiro per colpire necessario (4d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

Fossa con spuntoni (profonda 12 metri): GS 3; nessun tiro per colpire necessario (4d6), +10 in mischia (1d4 spuntoni per 1d4+4 danni per colpo andato a segno); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

Fossa (profonda 18 metri): GS 3; nessun tiro per colpire necessario (6d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

Fossa con spuntoni (profonda 18 metri): GS 4; nessun tiro per colpire necessario (6d6), +10 in mischia (1d4 spuntoni per 1d4+5 danni per colpo andato a segno); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

Fossa (profonda 24 metri): GS 4; nessun tiro per colpire necessario (8d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

Fossa con spuntoni (profonda 24 metri): GS 5; nessun tiro per colpire necessario (8d6), +10 in mischia (1d4 spuntoni per 1d4+5 danni per colpo andato a segno); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

Fossa (profonda 30 metri): GS 5; nessun tiro per colpire necessario (10d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

Fossa con spuntoni (profonda 30 metri): GS 6; nessun tiro per colpire necessario (10d6), +10 in mischia (1d4 spuntoni per 1d4+5 danni per colpo andato a segno); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

Ago avvelenato: GS 2; +8 a distanza (1, più veleno olio di sangue verde); Cercare (CD 22); Disattivare Congegni (CD 20). *Nota:* Vedi pagina 81 per una descrizione dell'olio di sangue verde e dei suoi effetti.

Spara aghi: GS 1; +20 a distanza (2d4); Cercare (CD 22); Disattivare Congegni (CD 22).

Parete stritolante: GS 10; nessun tiro per colpire necessario (20d6); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 25).

Lama falciante: GS 1; +8 in mischia (1d8, crit x3); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 20).

Blocco in caduta: GS 5; +15 in mischia (6d6); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 25). *Nota:* Può colpire tutti i personaggi che si trovano in due quadretti adiacenti (vedi "Oggetti cadenti", pagina 89).

Grossa rete: GS 1; +5 in mischia (vedi nota); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 25). *Nota:* I personaggi in un quadrato con lato di 3 metri vengono intrappolati nella rete (For 18), se falliscono un tiro salvezza sui Riflessi (CD 14).

Gas venefico: GS 10; nessun tiro per colpire necessario (vedi nota); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 25). *Nota:* La trappola rilascia fumi di othur bruciato (vedi "Veleno", pagine 81-82).

Stanza allagata: GS 5; nessun tiro per colpire necessario (vedi nota); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 25). *Nota:* La stanza si riempie d'acqua in 4 round (vedi "La regola dell'annegamento", pagina 85).

Saracinesca: GS 2; +10 in mischia (3d6, crit x2); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20). *Nota:* I danni si applicano solo a coloro che si trovano sotto la saracinesca. La saracinesca blocca il passaggio.

Trappole magiche

Ci sono molti incantesimi che possono essere utilizzati per realizzare trappole pericolose. Per esempio, un chierico di alto livello può creare un *glifo di interdizione* o un *simbolo* per impedire agli intrusi di accedere a una zona particolare, mentre un mago di alto livello potrebbe creare una *trappola di fuoco* o un'*immagine permanente* per occultare dei pericoli o per confondere gli invasori. A meno che la descrizione dell'incantesimo o dell'oggetto non specifichi altrimenti, è consigliabile tenere conto dei seguenti punti:

- Una prova riuscita di Cercare (CD 25 + livello dell'incantesimo) compiuta da un ladro (e solo da un ladro) permette di individuare una trappola magica prima che scatti. Altri personaggi non hanno alcuna possibilità di individuare trappole magiche con una prova di Cercare.
- Le trappole magiche concedono un tiro salvezza per evitarne gli effetti (CD 10 + livello dell'incantesimo x 1,5).
- Le trappole magiche possono essere disarmate da un ladro (e solo da un ladro) che superi una prova di Disattivare Congegni (CD 25 + livello dell'incantesimo).

Costruire trappole magiche

La costruzione di una trappola magica costa in punti esperienza e denaro, proprio come la creazione di un oggetto magico. Se la trappola è un oggetto a utilizzo singolo, il costo per la sua creazione è di 50 mo e 2 PE, entrambi moltiplicati per il livello dell'incantatore. Se la trappola ha molteplici utilizzi (o è sempre attiva), il costo per la sua creazione è di 500 mo e 20 PE, entrambi moltiplicati per il livello dell'incantatore. Progettare e piazzare una trappola magica il cui effetto non è riproducibile da nessun incantesimo esistente, è equivalente a creare un oggetto magico (vedi Capitolo 8: "Oggetti magici"). La costruzione di un dungeon pieno di trappole magiche risulta quindi un processo molto costoso.

DIETRO LE QUINTE: TRAPPOLE

Perché usare le trappole? Le trappole cambiano il modo di giocare. Se gli avventurieri temono la presenza di trappole o ne hanno già incontrate parecchie in passato, probabilmente saranno molto più cauti durante le loro avventure, e in modo particolare nei dungeon. Sebbene instillare un po' di timore e di paranoia nei giocatori possa risultare divertente, il DM dovrebbe tenere conto del fatto che così si tende a rallentare il gioco, e perlustrare ogni metro quadro di corridoio può ben presto annoiare sia i giocatori che il DM.

La soluzione è quella di piazzare le trappole solo dove sia appropriato farlo. La gente pone delle trappole all'interno di tombe e cripte per tenere fuori gli intrusi, ma le trappole possono dar fastidio ed essere inappropriate all'interno di zone di frequente passaggio. Una creatura intelligente non creerà mai una trappola in cui potrebbe incappare lei stessa.

Gli incantesimi elencati nella Tabella 4-7: "Incantesimi per trappole magiche", possono produrre interessanti trappole magiche. Utilizzare la tabella per scegliere, trarre ispirazione, o generare trappole casualmente. Da non dimenticare che la tabella non rispetta il livello di potere, e alcuni effetti potrebbero essere troppo oppure troppo poco potenti per un dato incontro.

Esempi di trappole magiche

Le trappole magiche si presentano sotto tutti gli aspetti e le forme. Esse sono limitate solo dal potere e dalla perversità del loro creatore. Quelli che seguono sono solo alcuni esempi delle trappole magiche più elementari. Per ogni trappola viene indicato il suo Grado di Sfida (GS), l'area di effetto della trappola e il suo bonus di attacco (quale sia applicabile), la quantità di danni che può infliggere (tra parentesi), e le CD per i tiri salvezza o le prove di abilità per trovare, evitare e/o disattivare la trappola.

Getto di fiamme: GS 2; flusso di fiamme lungo 15 m e largo 30 cm (3d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 13) per evitarla; Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 26).

Fulmine: GS 3; lampo lungo 15 m e largo 1,5 cm (3d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 13) per evitarla; Cercare (CD 26); Disattivare Congegni (CD 25).

Globo di freddo: GS 4; sfera o semisfera con raggio di 6 m (5d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per evitarla; Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 25).

Pavimento elettrificato: GS 4; sezione di pavimento (3d10); tiro salvezza sui Riflessi (CD 14) per dimezzare i danni; Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 25).

Pavimento che si trasforma in acido: GS 6; sezione di pavimento (10d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 16) per negarla; Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 30). *Nota:* Superare il tiro salvezza indica che il personaggio è riuscito a mettersi in salvo per tempo.

Illusione sopra fossa con spuntoni (profonda 6 metri): GS 3; nessun tiro per colpire necessario (2d6), +10 in mischia (1d4 spuntoni colpiscono infliggendo 1d4+2 danni per colpo andato a segno); tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per negarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

Stanza priva d'aria: GS 5; una stanza (vedi nota); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 30). *Nota:* Infligge danni da soffocamento (vedi "Soffocamento", pagina 88).

ECOLOGIA DEL DUNGEON

I dungeon abitati sono a pieno diritto una forma di ecosistema. Le creature che ci vivono hanno bisogno di mangiare, bere, respirare e dormire proprio come le creature che abitano nelle foreste e nelle pianure. I predatori hanno bisogno di prede.

Le creature che vivono nei dungeon hanno bisogno di spostarsi. Porte chiuse, o addirittura porte che necessitano di mani per essere aperte, possono impedire a certe creature di raggiungere il cibo o l'acqua.

È consigliabile considerare questi fattori quando si progetta un dungeon che voglia essere plausibile per i propri giocatori. Se l'ambiente non è dotato di una logica, i PG non potranno prendere decisioni basate sul ragionamento durante le loro esplorazioni. Per esempio, dopo aver scoperto una polla d'acqua fresca in un dungeon, un personaggio dovrebbe essere in grado di valutare che molte delle creature che popolano il sito si recano spesso in quel luogo. Di conseguenza, i PG potrebbero tendere un'imboscata a una particolare creatura di cui sono alla ricerca. Varie inconsistenze, come il caso in cui tutte le porte di un dungeon risultino chiuse quando il dungeon è la dimora di molte creature, distruggeranno qualsiasi parvenza di verosimiglianza.

Animali nel dungeon

Non tutto ciò che dimora in un dungeon è necessariamente un mostro assetato di sangue. Ci sono anche altri tipi di creature che abitano questi bui labirinti.

Creature striscianti: Insetti, ragni, vermi e larve di tutti i tipi vivono negli oscuri recessi dei dungeon. Essi non rappresentano una vera minaccia, ma forniscono cibo per i predatori e i necrofagi dei dungeon (che invece sono una minaccia per gli avventurieri).

Topi: I topi sono una componente importante dell'ecologia di qualsiasi dungeon. Questi animaletti onnipresenti rappresentano il nutrimento di base per molti dei predatori e dei necrofagi dei dungeon. Se incontrati in grossa quantità possono divenire una minaccia.



Tordek cade vittima di una trappola magica a fulmine.

Pipistrelli: Come i topi, i pipistrelli possono essere incontrati in tutti i dungeon con un accesso verso il cielo esterno. Anche se non risulta mai veramente pericoloso, uno stormo di pipistrelli può oscurare la vista e impedire le azioni degli esploratori dei dungeon, in particolare degli incantatori.

Altri animali: Per quanto strano possa sembrare, altri animali, dalle piccole creature come i tassi e i furetti ai grossi onnivori come gli orsi e i gorilla, possono stabilirsi permanentemente (o quasi permanentemente) sottoterra per vivere in un ambiente pieno di dungeon e caverne. I predatori come le tigri, i lupi e i serpenti seguono le loro prede fin dentro i dungeon e vi si stabiliscono, diventando parte del loro ecosistema. Gli esploratori dei dungeon più profondi hanno riportato in superficie storie di caverne che si trovano negli abissi, popolate da interi stormi di uccelli, e naturalmente i vari ruscelli, laghi e anche mari sotterranei pullulano di qualsiasi sorta di pesce, mammifero o rettile acquatico.

Col passare delle generazioni, gli animali che vivono nei dungeon hanno sviluppato la scurovisione per poter sopravvivere. Si sono adattati all'ambiente e ora prosperano negli oscuri confini delle grotte e dei corridoi. Si nutrono di muffa, funghi, o l'uno dell'altro. A causa della mancanza di luce solare, molte specie sono diventate completamente bianche, mentre altre hanno sviluppato una pigmentazione nera, per nascondersi nelle tenebre.

Fanghiglie, muffe e funghi nei dungeon

Negli umidi e oscuri recessi dei dungeon, le muffe e i funghi prosperano. Molte fanghiglie, muffe e funghi sono perfettamente normali e innocue, ma alcune piante e certi funghi sono creature mostruose (vedi il *Manuale dei Mostri*), e altre varietà ancora possono rivelarsi incontri pericolosi. Per quanto riguarda incantesimi e altri effetti speciali, tutte le fanghiglie, le muffe e i funghi sono considerati vegetali. Come le trappole, le fanghiglie e le muffe pericolose sono dotate di un GS, e i personaggi guadagnano punti esperienza per averle incontrate.

Fanghiglia verde (GS 4)

Una melma organica lucida ricopre qualsiasi cosa che rimanga troppo tempo immersa nell'oscurità e nell'umidità dei dungeon, ma la fanghiglia verde è una variante pericolosa della normale fanghiglia. La fanghiglia verde divora la carne e i materiali organici che vi entrano in contatto, ed è addirittura capace di dissolvere i metalli. Di un verde splendente, bagnata e appiccicosa, si distribuisce a chiazze su pareti, pavimenti e soffitti e si riproduce consumando materiale organico. Si lascia cadere dalle pareti e dai soffitti quando individua del movimento (e possibile nutrimento) sotto di sé.

Una singola chiazza di fanghiglia verde infligge 1d6 danni temporanei alla Costituzione per ogni round di contatto con la pelle. Al primo round di contatto, la fanghiglia può essere asportata da una creatura (con la probabile distruzione dell'oggetto utilizzato per asportarla), ma dopo il primo round deve essere congelata, bruciata o tagliata (infliggendo danni anche alla sua vittima) per essere rimossa. Freddo o calore estremi, la luce solare o un incantesimo *rimuovi malattie* distruggono una chiazza di fanghiglia verde. Contro il legno o il metallo, la fanghiglia infligge 2d6 danni per round, ignorando la durezza del metallo, ma non quella del legno. Non infligge alcun danno alla pietra.

I nani considerano la fanghiglia verde come uno dei più grossi pericoli nella costruzione di miniere e sotterranei. Essi dispongono dei loro metodi per disinfestare una zona, metodi che dichiarano essere molto decisi. "Se non lo fai subito, la cosa si ripresenterà" dicono.

Muffe e funghi

Le muffe e i funghi abbondano nei luoghi bui, freddi e umidi. Sebbene alcuni siano innocui quanto le normali fanghiglie dei dungeon, altri sono alquanto pericolosi. Funghi commestibili, vesce, lieviti, muffe e altri tipi di funghi fibrosi, bulbosi o intere distese di spore fungine possono essere rinvenuti nella maggior parte dei dungeon. Di solito sono innocui e spesso sono anche mangiabili (anche se la maggior parte è poco invitante o ha uno strano sapore).

Muffa gialla (GS 6): Se disturbata, una chiazza di questo tipo di muffa rilascia una nube di spore velenose. Tutti coloro entro 3 metri dalla muffa devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o subire 1d6 danni temporanei alla Costituzione. Un altro tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) è necessario per ogni minuto successivo (anche per coloro che hanno superato il primo tiro

Tabella 4-7: Incantesimi per trappole magiche

d%	Incantesimo	d%	Incantesimo	d%	Incantesimo
1	Allarme*	38	Glifo di interdizione	70	Piaga degli insetti
2	Animare oggetti	39	Immagine permanente*	71	Portale
3	Barriera di lame	40	Immagine programmata*	72	Proibizione
4	Blocca mostri*	41	Imprigionare	73	Pugno serrato di Bigby
5	Blocca persone*	42	Incubo	74	Ragnatela*
6	Campo anti-magia (impedisce agli incantatori di disattivare un'altra trappola)*	43	Infliggi ferite critiche	75	Regressione mentale
		44	Infliggi ferite gravi	76	Repulsione*
		45	Infliggi ferite leggere	77	Ridurre
7	Carne in pietra	46	Infliggi ferite moderate	78	Riflettere incantesimo*
8	Cecità (o sordità)	47	Ingrandire*	79	Risata incontenibile di Tasha
9	Cerchio di morte	48	Intrappolare l'anima	80	Risucchio di energia
10	Confusione	49	Inversione della gravità*	81	Rune esplosive
11	Contagio	50	Invisibilità (lanciato su di un oggetto pericoloso, come una lama a pendolo)*	82	Schermo
12	Costrizione/Cerca			83	Sfera infuocata
13	Dardo incantato			84	Sfera telecinetica di Otiluke
14	Debilitazione	51	Legame	85	Sguardo penetrante
15	Devastazione	52	Lentezza	86	Sigillo del serpente
16	Disgiunzione di Mordenkainen	53	Levitazione	87	Silenzio (impedisce agli incantatori di disattivare un'altra trappola)
17	Disintegrazione	54	Mano possente di Bigby		
18	Dissolvi il bene	55	Mano stringente di Bigby	88	Simbolo
19	Dissolvi magie	56	Metamorfosi	89	Spostamento planare
20	Distruggere viventi	57	Muro di ferro (per sigillare un'area)*	90	Spruzzo colorato
21	Dominare persone			91	Spruzzo prismatico
22	Evoca mostri I	58	Muro di forza (per sigillare un'area)*	92	Stasi temporale
23	Evoca mostri II			93	Suggestione di massa
24	Evoca mostri III	59	Muro di fuoco	94	Suggestione*
25	Evoca mostri IV	60	Muro di pietra (per sigillare un'area)*	95	Svanire
26	Evoca mostri V			96	Telecinesi*
27	Evoca mostri VI	61	Nebbia acida	97	Teletrasporto
28	Evoca mostri VII	62	Nebbia mentale	98	Trappola di fuoco
29	Evoca mostri VIII	63	Oscurità*	99	Unto (particolarmente utile per far scivolare le vittime in una zona pericolosa)*
30	Evoca mostri IX	64	Palla di fuoco		
31	Fatale	65	Parassiti giganti		
32	Ferire	66	Parola del caos	100	Visione falsa
33	Frantumare	67	Parola del potere, uccidere		
34	Freccia acida di Melf	68	Paura		
35	Fulmine	69	Permanenza (funziona con altri incantesimi per creare trappole di lunga durata)*	* Usato al meglio se in congiunzione con un altro incantesimo, trappola, area pericolosa o creatura guardiano.	
36	Gabbia di forza				
37	Giara magica*				

salvezza) per evitare di subire altri 2d6 danni temporanei alla Costituzione. Il fuoco distrugge la muffa gialla, mentre la luce solare la rende inerte.

Muffa marrone (GS 2): La muffa marrone si nutre di calore, estraendolo da tutto ciò che la circonda. Di solito si presenta in chiazze dai 60 ai 90 centimetri di diametro, e la temperatura nell'area immediatamente circostante risulta sempre fredda. Le creature viventi entro 150 centimetri da essa subiscono 3d6 danni debilitanti da freddo. Se viene portata una fonte di fuoco entro 150 centimetri da essa, la muffa raddoppia immediatamente le proprie dimensioni. I danni da freddo, come quelli inflitti da un *cono di freddo*, la distruggono istantaneamente.

Fungo fosforescente (GS 0): Questo strano fungo sotterraneo cresce in chiazze simili a una vegetazione stentorea. Esso emana una debole luminescenza violacea che illumina le caverne e i passaggi sotterranei. I drow li coltivano come cibo e fonte di illuminazione.

MOSTRI ERRANTI

Mentre gli avventurieri esplorano un dungeon, le luci delle loro lanterne attraggono l'attenzione di donnole crudeli affamate che possono presentarsi per vedere di procurarsi qualcosa di soffice e succulento da mangiare. Durante un'altra esplorazione, un vermeiena incontra gli avventurieri e li segue tenendosi al di fuori della loro visuale. Quando sente l'inizio di un combattimento, esce fuori dall'oscurità e cerca di sparire trascinandosi dietro uno dei caduti della battaglia. In un'ulteriore spedizione, i personaggi incappano in un altro gruppo di avventurieri. Se i due gruppi collaborano, potranno scambiarsi informazioni preziose, oggetti di valore e possibilmente stringere un'alleanza. L'incontro, però, potrebbe altrettanto facilmente tramutarsi in un combattimento. Le creature erranti di questo tipo aggiungono imprevedibilità e azione alle avventure nei dungeon.

Tiri per mostri erranti

Man mano che gli avventurieri esplorano un dungeon, il DM effettua dei tiri per i mostri erranti per determinare un incontro casuale con un mostro. Utilizzare i tiri per i mostri erranti per aggiungere un elemento di imprevedibilità alle esplorazioni dei dungeon, per incoraggiare i personaggi a muoversi, e per rendere reale tutto il rumore che producono. La formula esatta da seguire per determinare un incontro errante deve essere stabilita dal DM. In genere, c'è una probabilità del 10% che un mostro errante si presenti, in determinate circostanze.

TABELLA 4-8: RIASSUNTO DEI MOSTRI ERRANTI

Probabilità di incontrare un mostro errante = 10%

Effettuare un tiro per mostri erranti con il d% nelle seguenti circostanze:

- Per ogni ora in cui i personaggi si trovano nel dungeon.
- Quando i personaggi fanno rumore.
- In zone molto frequentate.

È possibile scegliere di aumentare o ignorare il tiro nelle seguenti circostanze:

- Nelle zone dei dungeon già ripulite.
- Mentre i personaggi stanno lasciando il dungeon.

Quando è trascorso un certo periodo di tempo: Compiere un tiro ogni ora di tempo di gioco è la norma. Si può tirare più spesso in zone altamente popolate, fino ad un massimo di una volta ogni 10 minuti. Se non si sta controllando il trascorrere del tempo nel dungeon, e non si vuole cominciare a farlo, è possibile tirare per i mostri erranti quando i personaggi stanno facendo qualcosa che richieda un lungo periodo di tempo (come prendere 20 durante l'esplorazione di una stanza alla ricerca di porte segrete) invece che ogni ora di tempo di gioco.

Quando i personaggi fanno rumore: Sfondare una porta o impegnarsi in un combattimento, di solito, produce rumore. Sfondare una porta e dare inizio subito a un combattimento, conta come un singolo caso, e quindi un singolo tiro. Dare inizio a una vivace discussione, far cadere una statua, e correre lungo le scale in equipaggiamento completo alla massima velocità sono altri esempi di azioni che richiedono un tiro per mostri erranti.

In zone molto frequentate: Decidere cosa sia una zona molto frequentata, è compito del DM. Egli può decidere di tirare ogni volta che i personaggi entrano in un nuovo corridoio, purché il corridoio sia facilmente attraversabile e di conseguenza molto trafficato. Altre zone, come le polle d'acqua fresca, potrebbero attirare molte creature.

In zone ripulite: Se i PG hanno già ripulito una parte del dungeon, allora si può tirare per i mostri erranti mentre si spostano da una zona ripulita a una ancora occupata. Le creature in genere si spostano per riempire le zone disabitate, facendo propri i territori abbandonati. Questi tiri premiano i personaggi che preferiscono restare nei dungeon più a lungo, piuttosto che ritornare spesso in superficie per farsi curare (più volte se ne vanno e tornano, più mostri erranti affronteranno).

Quando lasciano il dungeon: Sebbene il DM abbia tutto il diritto di tirare per i mostri erranti mentre il gruppo sta lasciando il dungeon, potrebbe decidere di non farlo. I personaggi di solito si stanno sbrigando mentre tornano verso la superficie, e di solito intraprendono una rotta che hanno già percorso, così è ragionevole che la probabilità di incontrare mostri erranti diminuisca. Inoltre, se i giocatori sanno di poter affrontare degli ulteriori incontri durante la via del ritorno, hanno la tendenza a interrompere l'esplorazione quando sentono di poter affrontare solo un altro incontro, e si comportano in maniera più cauta di quanto loro o il DM vorrebbero.

Mostri incontrati

In un enorme dungeon casuale, si possono utilizzare semplicemente le tabelle dei mostri casuali (dalla Tabella 4-15: "Incontri nel dungeon, 1° livello", fino alla Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente") per determinare quale creatura venga incontrata. È consigliabile tirare nuovamente se il risultato indica una creatura stazionaria oppure una che molto difficilmente vagherebbe per il dungeon. In dungeon più piccoli o speciali, il DM dovrebbe crearsi le proprie tabelle degli incontri casuali.

Le voci in un elenco di mostri erranti personalizzato possono indicare singole creature, o gruppi di creature, piuttosto che dei tipi di creature. Per esempio, la voce "Scorpione mostruoso Grande" potrebbe indicare un particolare scorpione che vive in questo dungeon piuttosto che un esemplare a caso di una indefinita quantità di simili scorpioni. In questo modo, una volta che i personaggi avranno eliminato quello scorpione, non lo potranno più incontrare. Le creature presenti in una tabella personalizzata potrebbero anche possedere una tana indicata sulla mappa, in modo tale che se gli avventurieri eliminano la creatura mentre si aggira per il dungeon, più tardi potrebbero trovare la tana vuota. Allo stesso modo, coloro che la uccidessero nella sua tana, non la potrebbero più incontrare mentre si sposta all'interno del dungeon.

Come è possibile inventarsi degli specifici abitanti per le stanze del dungeon piuttosto che determinarli casualmente, allo stesso modo è possibile inventarsi degli specifici mostri erranti. Questi potrebbero anche essere creature che in precedenza erano sfuggite ai PG (o da cui i PG erano fuggiti). Si potrebbe addirittura rimpiazzare l'idea dell'incontro con il mostro errante con quella dell'evento casuale. I personaggi potrebbero udire i rumori di un combattimento in lontananza, incappare in strani indizi riguardo la storia del dungeon, o essere soggetti a una strana aura magica fluttuante, invece di incontrare un mostro errante.

Il tesoro dei mostri erranti

In generale, le creature erranti non hanno con sé tali quantità di tesori quanto quelle incontrate nella propria tana. Quando si incontrano dei PNG come "mostri erranti", il loro equipaggiamento è il loro tesoro. Le creature erranti intelligenti potrebbero (probabilità del 50%) trasportare un tesoro il cui livello è l'equivalente del livello del dungeon in cui si trovano. I mostri non intelligenti non hanno tesori. La tana di una donnola crudele potrebbe essere piena degli oggetti di valore delle creature uccise, ma essa non si porta certo questa roba appresso.

Siccome le creature erranti non hanno tanti tesori quanti quelle che si trovano nelle loro tane o dimore, i personaggi di solito cercano di ridurre al minimo gli incontri con le creature erranti.

DUNGEON CASUALI

Questa sezione mostra come generare casualmente un dungeon, dalla prima porta fino al grande dragone rosso e al suo enorme e prezioso tesoro nel più basso e pericoloso livello del dungeon.

LIVELLO DEL DUNGEON

Il livello del dungeon indica la pericolosità del dungeon (o di qualsiasi area di avventura) in un determinato punto. Di solito, un gruppo di avventurieri dovrebbe esplorare zone il cui livello sia pari al livello medio del gruppo (sebbene i gruppi numerosi possano gestire anche aree più difficili, e i gruppi piccoli potrebbero dover restare in aree più facili).

Alcuni dungeon si presentano come una serie di piani o livelli, disposti uno sopra l'altro, con i livelli più pericolosi che si trovano nelle zone più profonde e quelli più sicuri vicino alla superficie. Per questi dungeon, il piano più vicino alla superficie potrebbe essere il primo (LI 1) e ogni livello inferiore potrebbe essere di un livello di dungeon più elevato (il secondo sarebbe di 2° livello, il terzo di 3° livello e così via).

MAPPA E CHIAVE DI LETTURA

Una volta che il DM ha deciso il livello del proprio dungeon, disegna una mappa su carta quadrettata (o carta normale, se è più comodo). Determina il tipo generale delle pareti e dei pavimenti (mattoni, pietra scolpita, caverne naturali e così via), mentre traccia la mappa, che dovrebbe indicare stanze, corridoi e porte. Se ha intenzione di realizzare un dungeon ciclopico di dimensioni quasi infinite, non ha bisogno farne una mappa completa fin dall'inizio.

Dovrà anche disporre di un foglio di carta per la chiave di lettura del dungeon, cioè gli appunti che descrivono il dungeon.

Per prima cosa, deve realizzare le parti speciali del proprio dungeon. Queste potrebbero essere stanze che contengono le creature e i tesori preferiti, trappole perverse, strane stanze con fontane magiche o statue incantate, misteri ed enigmi, o qualsiasi altra cosa voglia includere. Quando inventa i contenuti di una stanza, li trascrive negli appunti, assegnando loro una numerazione, che segna sulla mappa per indicare dove si trovano quegli elementi. Per determinare che tipo di porta (o porte) abbia una stanza, può tirare un d% e far riferimento alla Tabella 4-9: "Tipi di porte" oppure limitarsi a selezionarne un tipo da quella tabella.

Successivamente, può riempire il resto del dungeon, decidendo cosa si trova in ogni stanza oppure determinandolo casualmente. Se desidera determinarlo casualmente, deve tirare un d% e fare riferimento alla Tabella 4-10: "Contenuti delle stanze" per ogni stanza. I risultati porteranno ad altre tabelle casuali presentate qui e in altri capitoli.

È possibile tirare per ogni porta in anticipo e registrare il risultato tra gli appunti, oppure tirare per ogni porta casualmente a gioco iniziato. Se vuole, può anche cominciare con una mappa in bianco e determinare casualmente le caratteristiche delle porte e delle stanze mano a mano che i personaggi le esplorano, una alla volta.

Tabella 4-9: Tipi di porte

d%	Tipo (CD per sfondarla)
01-08	Legno, semplice, aperta
09	Legno, semplice, aperta con trappola
10-23	Legno, semplice, bloccata (13)
24	Legno, semplice, bloccata (13) con trappola
25-29	Legno, semplice, chiusa (13)
30	Legno, semplice, chiusa (13) con trappola
31-35	Legno, buona, aperta
36	Legno, buona, aperta con trappola
37-44	Legno, buona, bloccata (18)
45	Legno, buona, bloccata (18) con trappola
46-49	Legno, buona, chiusa (18)
50	Legno, buona, chiusa (18) con trappola
51-55	Legno, robusta, aperta
56	Legno, robusta, aperta con trappola
57-64	Legno, robusta, bloccata (23)
65	Legno, robusta, bloccata (23) con trappola
66-69	Legno, robusta, chiusa (23)
70	Legno, robusta, chiusa (23) con trappola
71	Pietra, aperta
72	Pietra, aperta con trappola
73-75	Pietra, bloccata (28)
76	Pietra, bloccata (28) con trappola
77-79	Pietra, chiusa (28)
80	Pietra, chiusa (28) con trappola
81	Ferro, aperta
82	Ferro, aperta con trappola
83-85	Ferro, bloccata (28)
86	Ferro, bloccata (28) con trappola
87-89	Ferro, chiusa (28)
90	Ferro, chiusa (28) con trappola
91-93	La porta scorre di lato piuttosto che aprirsi normalmente. Tirare nuovamente per il tipo (ignorando i risultati di 91+). Aggiungere +1 alla CD per sfondarla. La porta scorre verso il basso piuttosto che aprirsi normalmente.
94-96	Tirare nuovamente per il tipo (ignorando i risultati di 91+). Aggiungere +1 alla CD per sfondarla.
97-99	La porta scorre verso l'alto piuttosto che aprirsi normalmente. Tirare nuovamente per il tipo (ignorando i risultati di 91+). Aggiungere +2 alla CD per sfondarla.
100	Porta rinforzata magicamente. Tirare nuovamente per il tipo (ignorando i risultati di 91+). La CD per sfondarla è 30 se di legno e 40 se di pietra o di ferro.

Con trappola: Tirare sulla Tabella 4-11: "Trappole con GS 1-3" o sulla Tabella 4-12: "Trappole con GS 4+", per determinare la natura della trappola.

Tabella 4-10: Contenuti delle stanze

d%	Contenuto della stanza
01-18	Solo mostro
19-44	Mostro ed elementi
45	Mostro e tesoro nascosto
46	Mostro e trappola
47	Mostro, elementi e tesoro nascosto
48	Mostro, elementi e trappola
49	Mostro, tesoro nascosto e trappola
50	Mostro, elementi, tesoro nascosto e trappola
51-76	Solo elementi
77	Elementi e tesoro nascosto
78	Elementi e trappola
79	Elementi, tesoro nascosto e trappola
80	Solo tesoro nascosto
81	Tesoro nascosto e trappola
82	Solo trappola
83-100	Niente

Elementi: Tirare 1d4 elementi secondari sulla Tabella 4-6: "Mobili ed elementi secondari" (01-40), 1d4 elementi principali sulla Tabella 4-5: "Mobili ed elementi principali" (41-80), o entrambi (81-100).

Tesoro nascosto: Tirare casualmente un tesoro appropriato al livello del dungeon sulla Tabella 7-4: "Tesoro". Di solito, il tesoro è nascosto in modo tale da richiedere una prova di Cercare (CD 20 + il livello del dungeon) per essere trovato.

Mostro: Cominciare a tirare sulla Tabella 4-13: "Tabella principale degli incontri casuali". Le creature in stanze con trappole o tesori nascosti potrebbero essere o meno a conoscenza di questi particolari.

Trappola: Tirare sulla Tabella 4-11: "Trappole con GS 1-3" o sulla Tabella 4-12: "Trappole con GS 4+", o inventarne una che si adatti agli altri contenuti della stanza.

Tabella 4-11: Trappole con GS 1-3

d%	Trappola	GS
01-10	Freccia	1
11-15	Lancia	2
16-25	Fossa (6 metri)	1
26-35	Fossa con spuntoni (6 metri)	2
36-45	Fossa (12 metri)	2
46-50	Fossa con spuntoni (12 metri)	3
51-55	Fossa (18 metri)	3

56-65	Ago avvelenato	2
66-70	Spara aghi	1
71-75	Lama falciante	1
76-80	Grossa rete	1
81-85	Saracinesca	2
86-90	Getto di fiamme	2
91-95	Fulmine	3
96-100	Illusione sopra fossa con spuntoni	3

La CD per trovare o disattivare una trappola è di solito 20 + il livello del dungeon.

Tabella 4-12: Trappole con GS 4+

d%	Trappola	GS
01-10	Fossa con spuntoni (18 metri)	4
11-20	Fossa (24 metri)	4
21-25	Fossa con spuntoni (24 metri)	5
26-30	Fossa (30 metri)	5
31-35	Fossa con spuntoni (30 metri)	6
36-38	Parete stritolante	10
39-43	Blocco in caduta	5
44-45	Gas venefico	10
46-50	Stanza allagata	5
51-55	Globo di freddo	4
56-60	Pavimento elettrificato	4
61-65	Stanza priva d'aria	5
66-70	Pavimento che si trasforma in acido	6
71-100	Trappola magica*	Variabile

La CD per trovare o disattivare una trappola è di solito 20 + il livello del dungeon.

* Tirare sulla Tabella 4-7: "Incantesimi per trappole magiche".

INCONTRI CASUALI NEI DUNGEON

Questa sezione mostra come generare casualmente degli incontri, in particolare nei dungeon. Si possono utilizzare queste tabelle anche come semplici elenchi per scegliere gli incontri che si vorrebbero piazzare nei propri dungeon.

Determinare un incontro

Per generare casualmente un incontro in un dungeon, seguire questa procedura:

1. Determinare il livello del dungeon (vedi sopra).
2. Tirare un d% e consultare la Tabella 4-13: "Tabella principale degli incontri casuali", per vedere su quale tabella degli incontri nel dungeon si deve tirare per determinare l'incontro.
3. Tirare sull'appropriata tabella degli incontri nel dungeon (dalla Tabella 4-15: "Incontri nel dungeon, 1° livello", fino alla Tabella 4-34: "Incontri nel dungeon, 20° livello") per vedere quali creature siano presenti nell'incontro. Se il risultato è un drago, tirare sulla Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente". Se il

Tabella 4-13: Tabella principale degli incontri casuali

	Livello del dungeon									
d%	**1°**	**2°**	**3°**	**4°**	**5°**	**6°**	**7°**	**8°**	**9°**	**10°**
01-05	1°	1°	1°	1°	2°	2°	3°	4°	5°	6°
	–	x2	x3	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4
06-10	1°	1°	1°	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°
	–	x2	x3	x4	x3	x3	x3	x3	x3	x3
11-20	1°	1°	2°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°
	–	x2	x3/2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2
21-30	1°	2°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
	–	–	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2
31-70	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°
	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
71-80	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°
	x1/2	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3
81-90	2°	4°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°
	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2
91-00	3°	5°	6°	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°
	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3

d%	**11°**	**12°**	**13°**	**14°**	**15°**	**16°**	**17°**	**18°**	**19°**	**20°**
01-05	7°	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°	16°
	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4	x4
06-10	8°	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°	16°	17°
	x3	x3	x3	x3	x3	x3	x3	x3	x3	x3
11-20	9°	10°	11°	12°	13°	14°	15°	16°	17°	18°
	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2	x2
21-30	10°	11°	12°	13°	14°	15°	16°	17°	18°	19°
	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2	x3/2
31-70	11°	12°	13°	14°	15°	16°	17°	18°	19°	20°
	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
71-80	12°	13°	14°	15°	16°	17°	18°	19°	19°	20°
	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	x2/3	–	–
81-90	13°	14°	15°	16°	17°	18°	19°	20°	20°	20°
	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x1/2	x2/3	–
91-00	14°	15°	16°	17°	18°	19°	20°	20°	20°	20°
	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/3	x1/2	x2/3	–

Dal 1° al 20°: Tirare l'incontro sulla tabella appropriata che segue (dalla Tabella 4-15: "Incontri nel dungeon, 1° livello", fino alla Tabella 4-34: "Incontri nel dungeon, 20° livello").

–: Non modificare il numero di creature incontrate.

x3/2: Aumentare il numero di creature incontrate di 1/2 (o moltiplicare per 3 e dividere per 2). Arrotondare le frazioni per eccesso il 50% delle volte.

x2: Raddoppiare il numero di creature.

x3: Triplicare il numero di creature.

x4: Quadruplicare il numero di creature.

x2/3: Diminuire il numero di creature incontrate di 1/3 (o moltiplicare per 2 e dividere per 3). Arrotondare le frazioni (1/3 per difetto e 2/3 per eccesso).

x1/2: Dividere il numero di creature per 2. Arrotondare le frazioni per eccesso il 50% delle volte.

x1/3: Dividere il numero di creature per 3. Arrotondare le frazioni (1/3 per difetto e 2/3 per eccesso).

risultato è uno o più PNG, consultare le tabelle dei PNG alla fine del Capitolo 2: "Personaggi".

4. Dove applicabile, tirare il dado indicato per vedere quante creature siano presenti nell'incontro. Se si è tirato su di una tabella degli incontri di livello inferiore a quello del dungeon, aumentare il numero di creature incontrate. Se si è tirato su di una tabella di livello più alto di quello del dungeon, diminuire il numero di creature incontrate (vedi la sezione "Numero di creature", sotto).
5. Fare riferimento alla colonna "Tesoro" nella tabella degli incontri nel dungeon che si sta utilizzando e tirare il d% per determinare se l'incontro prevede un tesoro. In caso lo preveda, tirare sulla Tabella 7-4: "Tesoro". Di solito, si deve tirare sulla riga che corrisponde al livello del dungeon, ma a volte è possibile tirare su di una riga di livello superiore (a seconda del bonus indicato nella colonna "Tesoro"). Basare il livello del tesoro sul livello del dungeon, non sul livello della tabella degli incontri nel dungeon.

   Eccezione: Se non è possibile ridurre a sufficienza il numero delle creature incontrate, è possibile basare il tesoro sul livello dell'incontro. Per esempio, se nel 4° livello del dungeon un tiro di 93 sulla Tabella 4-13: "Tabella principale degli incontri casuali", rimanda alla Tabella 4-21: "Incontri nel dungeon, 7° livello", dove un successivo tiro di 02 indica un protoplasma nero, non c'è modo di ridurre il numero di creature incontrate ad 1/3 del normale (come indicato dalla voce tirata sulla Tabella 4-13). L'incontro sarà quindi con un singolo protoplasma nero di taglia normale. Se il protoplasma ha un tesoro, il DM lo dovrebbe fare di 7° livello, anziché di 4°.
6. Tirare i punti ferita per ogni mostro. Se qualcuna delle creature sta utilizzando oggetti del tesoro come arma, armatura o in qualsiasi altro modo, modificare di conseguenza le sue statistiche.

Numero di creature

Ogni voce nelle tabelle degli incontri nel dungeon indica quante creature sono presenti nell'incontro. La Tabella 4-13: "Tabella principale degli incontri casuali", suggerisce come aumentare o diminuire il numero delle creature incontrate, a seconda del livello del dungeon e della tabella degli incontri nel dungeon utilizzata. Per esempio, se nel 2° livello del dungeon si ottiene un incontro con 1d4+2 goblin sulla Tabella 4-15: "Incontri nel dungeon, 1° livello", allora la voce corrispondente nella tabella principale (01-20 sulla colonna di 2° livello) indica che si dovrebbe raddoppiare il numero di goblin per renderlo un buon incontro di 2° livello.

Se si ottengono più di dodici creature, si potrebbe voler riconsiderare l'incontro. I combattimenti con così tante creature sono difficili da dirigere e richiedono molto tempo per essere conclusi, e le creature sono inoltre probabilmente troppo deboli per dare vita a uno scontro divertente.

Al posto di tirare come di norma e poi moltiplicare, è possibile scegliere di usare la Tabella 4-14: "Tiro di dado modificato", che indica immediatamente quale tipo di dado sostituire a quello che si dovrebbe normalmente tirare.

Tabella 4-14: Tiro di dado modificato

Tiro di	Moltiplicatore						
dado	x1/3	x1/2	x2/3	x2	x3	x4	
1	1	1	1	1d2	1d3	1d3+1	1d4+2
1d2	1	1	1	1d3	1d3+1	1d4+2	1d6+3
1d3	1	1	1d2	1d3+1	1d4+2	1d6+3	1d6+5
1d3+1	1	1d2	1d3	1d4+2	1d6+3	1d6+5	1d4+10
1d4+2	1d2	1d3	1d3+1	1d6+3	1d6+5	1d4+10	*
1d6+3	1d3	1d3+1	1d4+2	1d6+5	1d4+10	*	*
1d6+5	1d3+1	1d4+2	1d6+3	1d4+10	*	*	*

* Tirare nuovamente l'incontro. Le creature sono troppo deboli per questo livello del dungeon.

Ruolo

Ogni incontro ha un suo ruolo: bruto, drago, mente, amico, PNG, terrore, picchiatore o non morto. Il ruolo dell'incontro serve a immaginare come possano reagire le creature, in particolare come possano interagire con gli altri abitanti del dungeon. Ai fini di questa sezione, la maggior parte di questi termini è solamente una denominazione per questi ruoli (da notare però che non morto, PNG e drago sono dei veri e propri termini di gioco).

Bruto: Creature di intelligenza limitata (spesso animale), la cui forza principale si cela in buone abilità di combattimento piuttosto che nei poteri speciali. Un bruto si differenzia da un picchiatore, in quanto il bruto non è intelligente ed è meno probabile che lavori in gruppo (o con altre creature). I bruti possono però essere gli animali o i compagni di menti e picchiatori.

RAFFORZARE GLI INCONTRI

Invece di (o in aggiunta ad) aumentare il numero delle creature in un incontro di basso livello per equilibrarlo e utilizzarle in un incontro di alto livello, è possibile aggiungere un secondo gruppo di creature, rendere le creature più forti, oppure dare alle creature qualche vantaggio insolito.

Per aggiungere un secondo gruppo di creature, si deve determinare un altro incontro utilizzando la Tabella 4-13: "Tabella principale degli incontri casuali" e far agire tutte insieme le creature ottenute. Si potrebbero avere degli ogre accompagnati da zombi (probabilmente forniti agli ogre da un chierico ogre malvagio) o dei mephit in compagnia di alcuni bugbear (che probabilmente stanno collaborando rispettivamente come mente e braccio). Se si ottiene un risultato assurdo, come un drago d'oro e un vampiro, bisogna ritirare il secondo incontro (oppure, aumentare semplicemente il numero del primo). In alternativa, invece di tirare per un secondo incontro, si potrebbe semplicemente scegliere un gruppo accompagnatore più adatto dalla tabella degli incontri nel dungeon più appropriata.

L'ulteriore incontro che viene generato dipende dal moltiplicatore che si è ottenuto sulla Tabella 4-13 "Tabella principale degli incontri casuali":

- x3/2: Tirare una volta al livello indicato e un'altra volta sulla tabella degli incontri nel dungeon due livelli inferiore (con un minimo del 1° livello).
- x2: Tirare due volte al livello indicato.
- x3: Tirare due volte al livello indicato e raddoppiare il numero delle creature di un incontro.
- x4: Tirare due volte al livello indicato e raddoppiare il numero delle creature in entrambi gli incontri.

Ricordarsi sempre di generare i tesori secondo la voce di tesoro più generosa tra quelle dei due incontri.

Per rendere le creature più forti, si possono incrementarne i Dadi Vita piuttosto che il numero (vedi le regole per l'avanzamento delle creature nel *Manuale dei Mostri*). Per esempio, un protoplasma nero potrebbe avere 15 Dadi Vita anziché 10 DV (al posto di presentare 1d2 protoplasmi neri). L'aggiunta di Dadi Vita è un'ottima idea per rafforzare una creatura che di solito vive da sola o si presenta in numero limitato.

Per le creature che avanzano aggiungendo livelli di classe piuttosto che Dadi Vita, aggiungere 1, 2, 3 o 4 livelli di una o più classi appropriate. Tutte le creature possono essere della stessa classe, oppure rappresentare una mescolanza di classi, come un tipico gruppo di avventurieri. Il numero di livelli di classe da aggiungere dipende dal moltiplicatore:

- x3/2: +1 livello
- x2: +2 livelli
- x3: +3 livelli
- x4: +4 livelli

Non dimenticare di fornire alle creature un equipaggiamento appropriato per PNG della loro classe e livello. Consultare la sezione sui PNG alla fine del Capitolo 2: "Personaggi", in particolare gli esempi di PNG.

Infine, è possibile rafforzare un incontro dando alle creature dei vantaggi speciali. Per esempio, un protoplasma nero è di solito un incontro bilanciato di 7° livello, ma un protoplasma nero che si trova in una stanza immersa nella nebbia, potrebbe essere un buon incontro di 8° livello. (Le melme possiedono vista cieca, quindi la nebbia non danneggerebbe il protoplasma in alcun modo).

Animali crudeli, cubi gelatinosi e vermi purpurei sono tutti esempi di bruti.

Drago: Sono così potenti che meritano una categoria solo per loro. I draghi buoni contano come amici. Quelli malvagi come menti. Quelli meno intelligenti hanno la funzione di terrori.

Mente: Creature intelligenti, di solito ostili, in grado di sconfiggere i personaggi più tramite l'uso di poteri speciali che non mediante un confronto diretto. (Quando una simile creatura è buona, è un amico piuttosto che una mente. Se è dotata di poteri speciali, ma non è il tipo di creatura che potrebbe essere il cervello di un piano, è un terrore). Le menti possono utilizzare terrori o bruti come animali o compagni, picchiatori come guardie, non morti come guardie o compagni, e altre menti come alleati. I mind flayer e gli ogre magi sono buoni esempi di menti.

Amico: Una creatura allineata con le forze del bene (alcuni draghi e PNG sono anch'essi buoni). Alcuni di essi hanno dei bruti come animali. Da notare che non tutti gli amici si alleano automaticamente con i PG, anche se tendono a essere amichevoli con i gruppi non malvagi (vedi Tabella 5-3: "Attitudine iniziale dei PNG"). I couatl e i celestiali sono buoni esempi di amici.

PNG: Compagni avventurieri. I PNG si presentano in qualsiasi varietà di allineamento, razza e classe. Un singolo PNG può operare come picchiatore, terrore, mente, o anche amico, a seconda della sua personalità, dei suoi scopi e delle sue caratteristiche. Consultare la sezione sui PNG alla fine del Capitolo 2: "Personaggi", così come la sezione sulle attitudini dei PNG nel Capitolo 5: "Campagne" (pagina 149).

Terrore: Una creatura con particolari poteri adatti al combattimento. Un terrore si differenzia da una mente in quanto una mente è in grado di essere a capo di un gruppo di creature mentre un terrore no. Un terrore può essere l'animale o il compagno di una mente o di un picchiatore. Le belve distorcenti e i segugi infernali sono buoni esempi di terrori.

Picchiatore: Si tratta di creature abbastanza intelligenti la cui caratteristica principale è l'abilità di combattere. Spesso lavorano in gruppi. Da solo un picchiatore potrebbe essere il capo di un gruppo di picchiatori di livello inferiore, oppure la guardia del corpo di una mente. Come gruppo, i picchiatori potrebbero agire come guardie o truppe per un picchiatore di alto livello o per una mente. I picchiatori possono avere bruti o terrori come animali o compagni. Gli hobgoblin e i troll sono buoni esempi di picchiatori.

Non morto: Le creature non morte. Alcune di esse, come i vampiri, possono efficacemente qualificarsi come menti.

Tabella 4-15: Incontri nel dungeon, 1° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-04	Bruto	1d3 millepiedi mostruosi Medi (parassita)	20%
05-09	Bruto	1d3+1 topi crudeli	20%
10-14	Bruto	1d3+1 scarabei del fuoco giganti (parassita)	20%
15-17	Bruto	1d3 scorpioni mostruosi Piccoli (parassita)	20%
18-20	Bruto	1d3 ragni mostruosi Piccoli (parassita)	20%
21-25	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +2
26-30	Amico	1d3 combattenti nanici	80% +1
31-35	Amico	1d3 combattenti elfici	80% +1
36-40	PNG	1 PNG di 1° livello	Equip.
41-45	Terrore	1 mantoscuro	50% +1
46-55	Terrore	1 krenshar	50% +1
56-60	Terrore	1 lemure (diavolo)	50% +1
61-65	Picchiatore	1d4+2 goblin	80% +1
66-70	Picchiatore	1 hobgoblin + 1d3 goblin	80% +1
71-80	Picchiatore	1d6+3 coboldi	80% +1
81-90	Non morto	1d3+1 scheletri, taglia Media [umani]	50%
91-100	Non morto	1d3 zombi, taglia Media [umani]	50%

Tabella 4-16: Incontri nel dungeon, 2° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-05	Bruto	1d3 millepiedi mostruosi Grandi (parassita)	20%
06-10	Bruto	1d3 formiche giganti (parassita)	20%
11-15	Bruto	1d3 scorpioni mostruosi Medi (parassita)	20%
16-20	Bruto	1d3 ragni mostruosi Medi (parassita)	20%
21-25	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +4
26-30	Amico	1d4+2 combattenti elfici	80% +2
31-35	PNG	1d3 PNG di 1° livello	Equip.
36-37	Terrore	1 strangolatore	20%
38-42	Terrore	1 predatore etereo	20%
43-45	Terrore	1d3 boleti stridenti	20%
46-50	Terrore	1d4+2 formian lavoratori	80% +2
51-55	Picchiatore	1d4+2 hobgoblin	80% +2
56-60	Picchiatore	1d3 hobgoblin + 1d4+2 goblin	80% +2
61-70	Picchiatore	1d3 lucertoloidi	80% +2
71-80	Picchiatore	1d4+2 orchi	80% +2
81-90	Non morto	1d4+2 zombi, taglia Media [umani]	50%
91-100	Non morto	1d3 ghoul	50%

Tabella 4-17: Incontri nel dungeon, 3° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-02	Bruto	1d2 scarabei bombardieri giganti (parassita)	20%
03-04	Bruto	1d2 millepiedi mostruosi Enormi (parassita)	20%
05-06	Bruto	1d2 tassi crudeli	20%
07-08	Bruto	1d2 pipistrelli crudeli	20%
09-11	Bruto	1 cubo gelatinoso (melma)	20%
12-13	Bruto	1d2 mantidi religiose giganti (parassita)	20%
14	Bruto	1d2 scorpioni mostruosi Grandi (parassita)	20%
15	Bruto	1d2 ragni mostruosi Grandi (parassita)	20%
16-20	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +4
21-25	Mente	1d2 imp (diavolo)	80% +3
26-30	Mente	1 topo mannaro (licantropo) e 1d3+1 topi crudeli	80% +3
31-35	Amico	1d6+3 combattenti nanici	80% +3
36-40	PNG	1d3+1 PNG di 1° livello	Equip.
41-44	Terrore	1d2 dretch (demone)	50%
45-48	Terrore	1 saccheggiatore etereo	50%
49-52	Terrore	1 fungo fantasma	20%
53-56	Terrore	1d2 thoqqua	20%
57-60	Terrore	1d2 vargouille	50%
61-62	Picchiatore	1 bugbear e 1d4+2 goblin	80% +3
63-67	Picchiatore	1d3+1 gnoll	80% +3
68-69	Picchiatore	1d4+2 goblin e 1d3 lupi	80% +3
70-71	Picchiatore	1d3 hobgoblin e 1d3 lupi	80% +3
72-75	Picchiatore	1d6+3 coboldi e 1 donnola crudele	80% +3
76-80	Picchiatore	1d3+1 trogloditi	80% +3
81-90	Non morto	1 ombra	50%
91-100	Non morto	1d3+1 scheletri, Grandi [ogre]	50%

Tabella 4-18: Incontri nel dungeon, 4° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-04	Bruto	1d2 ankheg	20%
05-08	Bruto	1d3 donnole crudeli	20%
09-12	Bruto	1 melma grigia	20%
13-15	Bruto	1d2 serpenti, vipere Enormi (animale)	20%
16-20	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +4
21-23	Mente	1 formian guerriero e 1d3 formian lavoratori	80% +3
24-26	Mente	1 imp (diavolo) e 1d3 lemuri (diavolo)	80% +3
27-30	Mente	1d2 quasit (demone)	80% +3
31-35	Amico	1d3 arconti lanterna (celestiale)	50% +2
36-40	PNG	1d3 PNG di 2° livello	Equip.

41-45	Terrore	1 vermeiena	20%
46-50	Terrore	1 mimic	50%
51-55	Terrore	1d2 rugginofagi	20%
56-60	Terrore	1d2 funghi viola	20%
61-62	Picchiatore	1 bugbear e 1d6+3 hobgoblin	80% +3
63-65	Picchiatore	1 ettercap	80% +3
66-67	Picchiatore	1d3 gnoll e 1d3 iene [equivalenti a lupi (animale)]	80% +3
68-70	Picchiatore	1d3 lucertoloidi e 1 lucertola gigante (animale)	80% +3
71-73	Picchiatore	1d2 magmin	80% +3
74-76	Picchiatore	1 ogre e 1d4+2 orchi	80% +3
77-78	Picchiatore	1d3 orchi e 1d2 cinghiali crudeli	80% +3
79-80	Picchiatore	1d2 worg e 1d4+2 goblin	80% +3
81-85	Non morto	1d2 allip	50%
86-90	Non morto	1 fantasma [Livello PNG 1d3]	50%
91-95	Non morto	1 progenie vampirica	50%
96-100	Non morto	1d2 wight	50%

Tabella 4-19: Incontri nel dungeon, 5° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-02	Bruto	1 formica gigante soldato e 1d4+2 formiche giganti lavoratrici (parassita)	20%
03-05	Bruto	1d2 ghiottoni crudeli	20%
06-09	Bruto	1 ameba paglierina (melma)	20%
10-11	Bruto	1 serpente, strangolatore gigante (animale)	20%
12	Bruto	1d2 ragni mostruosi Enormi (parassita)	20%
13-15	Bruto	1 divora-ragni	20%
16-20	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +4
21-23	Mente	1d3 doppelganger	80% +3
24-25	Mente	1 strega verde (strega)	80% +3
26-27	Mente	1d3 mephit	80% +3
28-30	Mente	1d3+1 topi mannari (licantropo)	80% +3
31-35	Amico	1d3+1 cani intermittenti	50% +2
36-40	PNG	1d3+1 PNG di 2° livello	Equip.
41-43	Terrore	1d3 cockatrice	20%
44-47	Terrore	1 fauci gorgoglianti	20%
48-50	Terrore	1d3 grick	20%
51-52	Terrore	1 idra, 1d3+4 teste	20%
53-55	Terrore	1 incubo	20%
56-58	Terrore	1d3+1 lucertole folgoranti	20%
59-60	Terrore	1 fungo viola e 1d3+1 boleti stridenti	20%
61-64	Picchiatore	1d3+1 azer	80% +3
65-67	Picchiatore	1d3+1 bugbear	80% +3
68-69	Picchiatore	1 ettercap e 1d3 ragni mostruosi Medi	80% +3
70-72	Picchiatore	1d3+1 ogre	80% +3
73-75	Picchiatore	1d3+1 salamandre Piccole	80% +3
76-77	Picchiatore	1d3+1 trogloditi e 1d2 lucertole giganti (animale) [immuni al fetore]	80% +3
78-80	Picchiatore	1d3+1 worg	80% +3
81-85	Non morto	1 ghast e 1d3+1 ghoul	50%
86-90	Non morto	1d3 mummie	50%
91-95	Non morto	1d3+1 scheletri, Enormi [gigante]	50%
96-100	Non morto	1 wraith	50%

Tabella 4-20: Incontri nel dungeon, 6° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-02	Bruto	1 assimilatore	20%
03-04	Bruto	1d3+1 gorilla crudeli	20%
05-06	Bruto	1d3+1 lupi crudeli	20%
07	Bruto	1d3 scarabei cervo giganti (parassita)	20%
08-09	Bruto	1d3+1 vespe giganti (parassita)	20%
10-12	Bruto	1d3 orsigufi	20%
13-15	Bruto	1 cumulo strisciante	20%
16-20	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +4
21-22	Mente	1d3 annis (strega)	80% +3
23-25	Mente	1d3 arpie	80% +3
26	Mente	1 quasit (demone) e 1d2 dretch (demone)	80% +3
27-28	Mente	1d3+1 cinghiali mannari (licantropo)	80% +3
29-30	Mente	1d3+1 lupi mannari (licantropo)	80% +3
31-35	Amico	1d2 orsi mannari (licantropo)	80% +3
36-40	PNG	1d3+1 PNG di 3° livello	Equip.
41-43	Terrore	1d3+1 falchifreccia, Piccoli	20%
44-46	Terrore	1d2 basilischi	20%
47-50	Terrore	1d3 belve distorcenti	20%
51-53	Terrore	1d3 gargoyle	50%
54-56	Terrore	1d3+1 segugi infernali	20%
57-59	Terrore	1d3+1 ululatori	20%
60-62	Terrore	1d3 otyugh	20%
63-65	Terrore	1 ravid e 1 oggetto animato Grande	20%
66-67	Terrore	1d3+1 xorn, Piccoli	20%, 1d6 gemme ognuno
68-70	Terrore	1d3+1 segugi yeth	20%
71-77	Picchiatore	1 ettin e 1d6+3 orchi	80% +3
78-82	Picchiatore	1d3 ogre e 1d3 cinghiali (animale)	80% +3
83-90	Picchiatore	1d2 tigri mannare (licantropo)	80% +3
91-100	Non morto	1d3+1 zombi, Enormi [gigante]	50%

Tabella 4-21: Incontri nel dungeon, 7° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-04	Bruto	1 protoplasma nero (melma)	20%
05	Bruto	1d2 millepiedi mostruosi Mastodontici (parassita)	20%
06-08	Bruto	1 criosfinge (sfinge)	20%
09-10	Bruto	1d3+1 cinghiali crudeli	20%
11-14	Bruto	1 remorhaz	20%
15	Bruto	1d2 scorpioni mostruosi Enormi (parassita)	20%
16-20	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +4
21-22	Mente	1d3+1 aranea	80% +3
23-24	Mente	1d3+1 barghest Medi	80% +3
25-26	Mente	1d3 djinn	80% +3
27-28	Mente	1 sorvegliante formian + 1 minotauro [o altra creatura GS 4]	80% +3
29-30	Mente	1d3+1 jann (genio)	80% +3
31-35	Amico	1d3+1 arconti segugio (celestiale)	80% +3
36-40	PNG	1d3+1 PNG di 4° livello	Equip.
41-45	Terrore	1d3 manti assassini	20%
46-48	Terrore	1 crioidra, 1d3+4 teste (idra)	20%
49-52	Terrore	1d4+2 formian guerrieri	80% +3
53-57	Terrore	1 cacciatore invisibile	20%
58-60	Terrore	1 piroidra, 1d3+4 teste (idra)	20%
61-65	Picchiatore	1d3+1 bugbear e 1d3+1 lupi	80% +3
66-70	Picchiatore	1 ettin e 1d2 orsi bruni (animale)	80% +3
71-75	Picchiatore	1d3+1 minotauri	50%
76-80	Picchiatore	1 salamandra Media e 1d3+1 salamandre Piccole	80% +3
81-90	Non morto	1 fantasma [Livello PNG 1d3+3]	50%
91-100	Non morto	1 vampiro [Livello PNG 1d2+4]	Equip.

Tabella 4-22: Incontri nel dungeon, 8° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-03	Bruto	1d6+5 formiche soldato giganti (parassita)	20%
04-08	Bruto	1d6+5 pipistrelli crudeli	20%
09-10	Bruto	1d2 ragni mostruosi Mastodontici (parassita)	20%
11-20	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +4
21-22	Mente	1 aboleth e 1d3+1 skum	80% +3
23-24	Mente	1d3+1 barghest Grandi	80% +3
25-26	Mente	1d2 erinni (diavolo)	80% +3
27-28	Mente	1 medusa e 1d6+3 grimlock	80% +3
29-30	Mente	1 mind flayer	80% +3

31-33	Mente	1 ogre magi	80% +3
34-35	Mente	1 yuan-ti mezzosangue e 1d3 yuan-ti sanguepuro	80% +3
36-40	Amico	1 lammasu	80% +3
41-45	PNG	1d3+1 PNG di 5° livello	Equip.
46-47	Terrore	1d3+1 achaierai	20%
48	Terrore	1d3+1 falchifreccia, Medi	20%
49-50	Terrore	1d3+1 girallon	20%
51-52	Terrore	1d2 golem di carne	20%
53-54	Terrore	1 squartatore grigio	20%
55-56	Terrore	1d3+1 ieracosfingi (sfinge)	20%
57-59	Terrore	1 idra, 1d3+7 teste	20%
60	Terrore	1 idra di Lerna, 1d3+4 teste	20%
61-62	Terrore	1d3+1 ragni-fase	20%
63-64	Terrore	1d3+1 rast	20%
65-66	Terrore	1d3+1 mastini delle ombre	20%
67-68	Terrore	1d3+1 lupi invernali	20%
69-70	Terrore	1d3 xorn, Medi	20%, 2d6 gemme ognuno
71-74	Picchiatore	1 drider e 1d3+1 ragni mostruosi Grandi (parassita)	80% +2
75-78	Picchiatore	1d3+1 ettin	80% +2
79-82	Picchiatore	1d3+1 manticore	80% +2
83-86	Picchiatore	1d3+1 salamandre, Medie	80% +2
87-90	Picchiatore	1d3+1 troll	80% +2
91-100	Non morto	1d2 spettri	50%

Tabella 4-23: Incontri nel dungeon, 9° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-05	Bruto	1d3 bulette	20%
06-10	Bruto	1d4+2 leoni crudeli	20%
11-20	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +3
21	Mente	1 bebilith (demone)	80% +2
22	Mente	1d3+1 lamia	80% +2
23-24	Mente	1 mind flayer e creature sotto charme (tirare sulla Tabella 4-20: "Incontri nel dungeon, 6° livello")	80% +2
25-26	Mente	1 strega notturna	80% +2
27-28	Mente	1 ogre magi e 1d4+2 ogre	80% +2
29-30	Mente	1 rakshasa	80% +2
31-32	Mente	1 succube	80% +2
33-34	Mente	1d3+1 xill barbarici [01-50] o civilizzati [51-100]	80% +2
35	Mente	1 yuan-ti abominio e 1d3 yuan-ti sanguepuro [01-50] o mezzosangue [51-100]	80% +2
36-40	Amico	1 androsfinge (sfinge)	80% +2
41-45	PNG	1d3+1 PNG di 6° livello	Equip.
46-47	Terrore	1d2 behir	20%
48-49	Terrore	1d3+1 belker	20%
50	Terrore	1 crioidra, 1d3+6 teste (idra)	20%
51-52	Terrore	1 scavatore	20%
53-54	Terrore	1 testuggine dragona	20%
55	Terrore	1 piroidra, 1d3+6 teste (idra)	20%
56-57	Terrore	1d3+1 fuochi fatui	20%
58-60	Terrore	1d3+1 viverne	20%
61-64	Picchiatore	1 barbazu (diavolo) e 1d2 osyluth (diavolo)	80% +2
65-68	Picchiatore	1 gigante delle colline e 1d3 lupi crudeli	80% +2
69-72	Picchiatore	1d3+1 kyton (diavolo)	80% +2
73-76	Picchiatore	1d3+1 osyluth (diavolo)	80% +2
77-80	Picchiatore	1d3+1 troll e 1d3 cinghiali crudeli	80% +2
81-90	Non morto	1d2 bodak	50%
91-100	Non morto	1 vampiro [Livello PNG 1d2+6]	Equip.

Tabella 4-24: Incontri nel dungeon, 10° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-05	Bruto	1d3+1 orsi crudeli	20%
06-15	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +3
16-17	Mente	1d3+1 aboleth	80% +2
18-19	Mente	1d3+1 athach	80% +2
20-21	Mente	1 formian capitano	80% +2
22-24	Mente	1d3+1 meduse	80% +2
25-26	Mente	1d3+1 naga acquatici	80% +2
27-28	Mente	1 strega notturna + 1 incubo	80% +2
29-30	Mente	1 salamandra Grande e 1d3 salamandre Medie	80% +2
31-32	Mente	1d3+1 yuan-ti abominio	80% +2
33-37	Amico	1d3+1 lillend	80% +2
38-47	PNG	1d3+1 PNG di 7° livello	Equip.
48-49	Terrore	1d3+1 bestie del caos	20%
50-51	Terrore	1d3+1 chimere	20%
52-53	Terrore	1d3+1 chuul	20%
54	Terrore	1 crioidra di Lerna, 1d4+4 teste (idra)	20%
55-56	Terrore	1d3+1 dragonne	20%
57-58	Terrore	1d3+1 gatti infernali (diavolo)	20%
59	Terrore	1 idra, 1d3+9 teste	20%
60	Terrore	1 phasm	50%
61	Terrore	1 piroidra di Lerna, 1d4+4 teste (idra)	20%
62-63	Terrore	1 recuperatore (demone)	20%
64-65	Terrore	1d3+1 slaad rossi	80% +2
66-67	Terrore	1d3+1 umber hulk	20%
68-71	Picchiatore	1d3+1 barbazu (diavolo)	80% +2
72-75	Picchiatore	1d3+1 drider	80% +2
76-79	Picchiatore	1 gigante del gelo e 1d3 lupi invernali	80% +2
80-83	Picchiatore	1 gigante delle pietre e 1d2 orsi crudeli	80% +2
84-87	Picchiatore	1d3+1 giganti delle colline	80% +2
88-90	Picchiatore	1 hamatula (diavolo) e 1d2 barbazu (diavolo)	80% +2
91-100	Non morto	1 fantasma [Livello PNG 1d3+6]	50%

Tabella 4-25: Incontri nel dungeon, 11° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-05	Bruto	1d3 tigri crudeli	20%
06-15	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +3
16-18	Mente	1 congrega di streghe (strega): 1 strega verde, 1 annis, 1 strega marina, 1d4+2 ogre e 1d3 giganti delle colline	80% +1
19-21	Mente	1d3+1 efreet	80% +1
22-24	Mente	1 formian capitano e 1d6+3 formian guerrieri	80% +1
25-27	Mente	1d3+1 ginosfingi	80% +1
28-30	Mente	1d3+1 naga oscuri	80% +1
31-35	Amico	1d3 guardinal avoral (celestiale)	80% +1
36-45	PNG	1d3+1 PNG di 8° livello	Equip.
46-48	Terrore	1d3+1 falchifreccia, Grandi	20%
49-51	Terrore	1d3+1 destrachan	20%
52-54	Terrore	1d2 golem di argilla	20%
55-57	Terrore	1d3+1 gorgoni	20%
58-59	Terrore	1 idra di Lerna, 1d3+7 teste	20%
60-62	Terrore	1d3+1 slaad blu	80% +1
63-65	Terrore	1d3+1 xorn Grandi 4d6 gemme	20%
66-70	Picchiatore	1 gigante del fuoco e 1d6 +3 segugi infernali	80% +1
71-75	Picchiatore	1d3+1 giganti delle pietre	80% +1
76-80	Picchiatore	1d3+1 hamatula (diavolo)	80% +1
81-90	Non morto	1 divoratore	50%
91-100	Non morto	1d3+1 mohrg	50%

Tabella 4-26: Incontri nel dungeon, 12° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-04	Bruto	1 verme purpureo	20%
05	Bruto	1d2 scorpioni mostruosi Colossali (parassita)	20%
06-15	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +3

16-20	Mente	1d4+2 mind flayer [un inquisizione]	50% +1
21-25	Mente	1d3+1 naga spirituali	50% +1
26-30	Mente	1d3+1 slaad verdi	50% +1
31-35	Amico	1 gigante delle nuvole [buono] e 1d4+2 leoni crudeli	50% +1
36-50	PNG	1d3+1 PNG di 9° livello	Equip.
51-55	Terrore	1 crioidra, 1d3+9 teste (idra)	20%
56-60	Terrore	1d2 golem di pietra	20%
61-65	Terrore	1 piroidra, 1d3+9 teste (idra)	20%
66-70	Terrore	1d3+1 yrthak	20%
71-75	Picchiatore	1 cornugon (diavolo) e 1d3 hamatula (diavolo)	50% +1
76-80	Picchiatore	1 gigante delle nuvole [malvagio] e 1d4+2 leoni crudeli	50% +1
81-85	Picchiatore	1d3+1 gigante del gelo	50% +1
86-90	Picchiatore	1d3+1 salamandre Grandi	50% +1
91-100	Non morto	1 vampiro [Livello PNG 1d3+8]	Equip.

Tabella 4-27: Incontri nel dungeon, 13° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-15	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +3
16-20	Mente	1 beholder	50% +1
21-30	Mente	3 streghe notturne e 3 incubi	50% +1
31-35	Mente	1d3+1 slaad grigi	50% +1
36-40	Amico	1d3+1 couatl	50% +1
41-45	Amico	1d3+1 naga guardiani	50% +1
46-60	PNG	1d3+1 PNG di 10° livello	Equip.
61-67	Terrore	1d2 vermi del gelo	20%
68-73	Terrore	1 idra di Lerna, 1d3+9 teste	20%
74-80	Terrore	1d3+1 fustigatori	20%
81-90	Picchiatore	1d3+1 cornugon (diavolo)	50% +1
91-100	Non morto	1 fantasma [Livello PNG 1d3+9]	50%

Tabella 4-28: Incontri nel dungeon, 14° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-15	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +2
16-25	Mente	1 beholder e mostro(i) sotto charme [tirare sulla tabella di 11° livello]	50% +1
26-35	Mente	1d2 slaad della morte	50% +1
36-40	Amico	1d3+1 giganti delle nuvole [buoni]	50% +1
41-55	PNG	1d3+1 PNG di 11° livello	Equip.
56-60	Terrore	1 crioidra di Lerna, 1d4+8 teste (idra)	20%
61-65	Terrore	1d2 golem di ferro	50%
66-70	Terrore	1 piroidra di Lerna, 1d4+8 teste (idra)	20%
71-80	Picchiatore	1d3+1 giganti delle nuvole [malvagi]	50% +1
81-90	Picchiatore	1 gigante delle tempeste e 1d4+2 grifoni	50% +1
91-100	Non morto	1 lich [chierico (01-10), stregone (11-40), mago (41-100), Livello PNG 1d3+10]	Equip.

Tabella 4-29: Incontri nel dungeon, 15° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-20	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +1
21-30	Mente	1d3 beholder	50%
31-40	Mente	1d2 slaad della morte e 1d3+1 slaad verdi	50%
41-45	Amico	1d3 ghaele (celestiale)	80%
46-70	PNG	1d3+1 PNG di 12° livello	Equip.
71-80	Picchiatore	1d2 hezrou (demone)	50%
81-90	Picchiatore	1 gelugon (diavolo) e 1d3+1 cornugon (diavolo)	50%
91-100	Non morto	1 vampiro [Livello PNG 1d3+11]	Equip.

Tabella 4-30: Incontri nel dungeon, 16° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-20	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +1
21-30	Mente	1 diavolo della fossa (diavolo)	50% +1
31-35	Amico	1d3 deva astrale (celestiale)	50% +1
36-60	PNG	1d3+1 PNG di 13° livello	Equip.
61-70	Picchiatore	1d3+1 gelugon (diavolo)	50%
71-80	Picchiatore	1d3+1 giganti delle tempeste	50%
81-90	Picchiatore	1d3+1 vrock (demone)	50%
91-100	Non morto	1 fantasma [Livello PNG 1d3+12]	20%

Tabella 4-31: Incontri nel dungeon, 17° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-20	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +1
21-30	Mente	1 marilith (demone)	50%
31-35	Amico	1d3+1 arconti tromba (celestiale)	50%
36-60	PNG	1d3+1 PNG di 14° livello	Equip.
61-70	Picchiatore	1d3 glabrezu (demone)	50%
71-80	Picchiatore	1d3+1 hezrou (demone)	50%
81-90	Non morto	1 lich [chierico (01-10), stregone (11-40), mago (41-100), Livello PNG 1d3+13]	Equip.
91-100	Non morto	1d3+1 ali notturne (ombra notturna)	20%

Tabella 4-32: Incontri nel dungeon, 18° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-20	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +1
21-30	Mente	1d3 balor (demone)	50%
31-40	Mente	1 diavolo della fossa (diavolo) e 1d3+1 gelugon (diavolo)	50%
41-45	Amico	1d3 planetar (celestiale)	50%
46-70	PNG	1d3+1 PNG di 15° livello	Equip.
71-80	Picchiatore	1d3+1 glabrezu (demone)	50%
81-90	Non morto	1 vampiro [Livello PNG 1d3+14]	Equip.
91-100	Non morto	1d3+1 giganti notturni (ombra notturna)	20%

Tabella 4-33: Incontri nel dungeon, 19° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-20	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +1
21-30	Mente	1 marilith (demone) e 1d3 glabrezu (demone)	50% +1
31-40	Mente	1d3+1 diavoli della fossa (diavolo)	50% +1
41-45	Amico	1 solar (celestiale)	50% +1
46-70	PNG	1d3+1 PNG di 16° livello	Equip.
71-80	Picchiatore	1d3+1 nalfeshnee (demone)	50% +1
81-90	Non morto	1 fantasma [Livello PNG 1d3+15]	20%
91-100	Non morto	1d3 vermi notturni (ombra notturna)	20%

Tabella 4-34: Incontri nel dungeon, 20° livello

d%	Ruolo	Numero di creature incontrate e tipo	Tesoro
01-20	Drago	1 drago [vedi Tabella 4-35: "Draghi generati casualmente"]	80% +1
21-30	Mente	1d3 balor (demone)	50%
31-40	Mente	1d3+1 marilith (demone)	50%
41-45	Amico	1 solar (celestiale) e 1d2 planetar (celestiale)	50%
46-55	PNG	1d3+1 PNG di 17° livello	Equip.
56-60	PNG	1d3 PNG di 18° livello	Equip.
61-65	PNG	1d2 PNG di 19° livello	Equip.
66-70	PNG	1 PNG di 20° livello	Equip.
71-80	Picchiatore	1d3+1 nalfeshnee (demone) e 1d3+1 hezrou (demone)	20%
81-85	Non morto	1 fantasma [Livello PNG 1d3+18]	20%
86-90	Non morto	1 lich [chierico (01-10), stregone (11-40), mago (41-100), Livello PNG 1d4+16]	Equip.
91-95	Non morto	1d3 vermi notturni (ombra notturna)	20%
96-100	Non morto	1 vampiro [Livello PNG 1d3+17]	Equip.

Tabella 4-35: Draghi generati casualmente

Tab. Inc.*	d% 0-16 Bianco	d% 17-32 Nero	d% 33-48 Verde	d% 49-64 Blu	d% 65-80 Rosso	d% 81-84 Ottone	d% 85-88 Rame	d% 89-91 Bronzo	d% 92-96 Argento	d% 97-100 Oro
1°	*Cucciolo*	Cucciolo	Cucciolo	Cucciolo	Cucciolo	Cucciolo	Cucciolo	Cucciolo	Cucciolo	Cucciolo
2°	*Molto giovane*	*Cucciolo*	*Cucciolo*	*Cucciolo*	Cucciolo	*Cucciolo*	*Cucciolo*	*Cucciolo*	Cucciolo	Cucciolo
3°	*Giovane*	*Molto giovane*	*Molto giovane*	*Molto giovane*	*Cucciolo*	*Molto giovane*	Molto giovane	Molto giovane	*Cucciolo*	Cucciolo
4°	Adolescente	*Giovane*	Giovane	Giovane	*Molto giovane*	Giovane	*Molto giovane*	*Molto giovane*	*Molto giovane*	*Cucciolo*
5°	*Adolescente*	Adolescente	*Giovane*	*Giovane*	Giovane	*Giovane*	Giovane	Giovane	Giovane	Molto giovane
6°	Adulto giovane	*Adolescente*	Adolescente	Adolescente	*Giovane*	Adolescente	*Giovane*	*Giovane*	*Giovane*	*Molto giovane*
7°	*Adulto giovane*	Adulto giovane	*Adolescente*	*Adolescente*	Adolescente	*Adolescente*	Adolescente	Adolescente	Adolescente	Giovane
8°	Adulto	*Adulto giovane*	Adulto giovane	Adulto giovane	Adolescente	Adulto giovane	*Adolescente*	*Adolescente*	Adolescente	*Giovane*
9°	*Adulto*	Adulto	Adulto giovane	Adulto giovane	*Adolescente*	*Adulto giovane*	Adulto giovane	Adulto giovane	*Adolescente*	Adolescente
10°	Adulto maturo	*Adulto*	*Adulto giovane*	*Adulto giovane*	Adulto giovane	Adulto	*Adulto giovane*	Adulto giovane	Adulto giovane	*Adolescente*
11°	*Adulto maturo*	Adulto maturo	Adulto	Adulto	Adulto giovane	*Adulto*	Adulto	*Adulto giovane*	Adulto giovane	Adulto giovane
12°	Vecchio	Adulto maturo	*Adulto*	Adulto	*Adulto giovane*	Adulto maturo	Adulto	Adulto	*Adulto giovane*	Adulto giovane
13°	Vecchio	*Adulto maturo*	Adulto maturo	*Adulto*	Adulto	Adulto maturo	*Adulto*	Adulto	Adulto	*Adulto giovane*
14°	*Vecchio*	Vecchio	Adulto maturo	Adulto maturo	*Adulto*	*Adulto maturo*	Adulto maturo	*Adulto*	*Adulto*	Adulto
15°	Molto vecchio	*Vecchio*	*Adulto maturo*	*Adulto maturo*	Adulto maturo	Vecchio	*Adulto maturo*	Adulto maturo	Adulto maturo	*Adulto*
16°	*Molto vecchio*	Molto vecchio	Vecchio	Vecchio	Adulto maturo	*Vecchio*	Vecchio	*Adulto maturo*	Adulto maturo	Adulto maturo
17°	*Antico*	*Molto vecchio*	*Vecchio*	*Vecchio*	*Adulto maturo*	Molto vecchio	Vecchio	Vecchio	*Adulto maturo*	Adulto maturo
18°	*Dragone*	*Antico*	*Molto vecchio*	*Molto vecchio*	Vecchio	*Molto vecchio*	*Vecchio*	*Vecchio*	Vecchio	*Adulto maturo*
19°	Grande dragone	*Dragone*	Antico	Antico	*Vecchio*	*Antico*	*Molto vecchio*	*Molto vecchio*	*Vecchio*	Vecchio
20°	*Grande dragone*	Grande dragone	*Antico+*	*Antico+*	*Molto vecchio+*	*Dragone+*	Antico+	Antico+	*Molto vecchio+*	*Vecchio+*

I draghi sono disposti dal meno potente (bianco) al più potente dei cromatici (rosso), seguiti dal meno potente (ottone) al più potente dei metallici (oro). I termini utilizzati sono categorie di età (vedi il *Manuale dei Mostri*). I termini in *corsivo* indicano quando il GS del drago corrisponde al livello della tabella degli incontri. Se la categoria di età indicata non è in *corsivo*, allora il GS del drago è più alto del livello della tabella degli incontri. Un simbolo più (+) indica che qualora si utilizzi un drago di età maggiore a quella indicata per il tipo di drago, sarà perlomeno un incontro di 20° livello.
*Tabella Inc.: Tabella degli incontri nel dungeon (da 4-15 a 4-34).

UN ESEMPIO DI DUNGEON

Qui di seguito si trova la descrizione di alcune stanze che corrispondono alla mappa di pagina 127. Il dungeon non è descritto per intero, in quanto questi esempi di descrizione sono qui fondamentalmente per mostrare a un DM come dovrebbero essere organizzati i suoi appunti sulle avventure. Questi potranno essere più o meno dettagliati di quelli che usa il DM, ma danno un'idea di cosa si dovrebbe trascrivere per avere sotto mano un'avventura perfettamente pianificata. Le note in *corsivo* spiegano i perché e i percome di certi aspetti degli appunti e includono anche consigli su come gestire gli appunti.

Testo nel riquadro: Le seguenti voci di esempio comprendono pezzi di testo in un riquadro, che indicano un brano che deve essere parafrasato o letto ad alta voce ai propri giocatori. Il testo nel riquadro può essere trovato nella maggior parte delle avventure pubblicate per D&D. Questo testo indica qualche peculiarità che dovrebbe essere subito segnalata ai PG non appena entrano nell'area indicata (e di conseguenza risulta molto utile a chi disegna la mappa). Esso non include elementi nascosti come le trappole, né creature o oggetti che non sono nell'immediata visuale dei PG.

Non è necessario che il DM scriva alla lettera brani di testo nei riquadri per i propri appunti, ma dovrebbe assicurarsi di evidenziare il materiale che userà per descrivere l'area. È consigliabile fare sempre attenzione a non includere informazioni che non dovrebbero essere a conoscenza dei giocatori, ed evitare di descrivere le azioni o le emozioni dei PG (come "Mentre state tremando per la paura..."). Il DM deve essere onesto nel concedere degli indizi ai giocatori, come le ragnatele nel testo del riquadro per l'area 1 (vedi sotto), ma non deve porre troppa attenzione su di essi. Il modo migliore per un DM per scrivere un testo in un riquadro o annotare cosa potrebbero percepire i personaggi appena entrati in un locale, è che lui stesso immagini cosa potrebbe vedere, sentire, odorare e avvertire se stesse per entrare in quel locale, e poi trascrivere le informazioni pertinenti nel modo più stringato possibile.

LE CANTINE E LE CRIPTE SEGRETE DEL MONASTERO

Il monastero abbandonato in superficie sono rovine bruciate, distrutte da un attacco di gnoll diversi anni prima. La parte interessante si trova sottoterra, nelle cantine e nelle cripte sotto le rovine. Una prova superata di conoscenze bardiche o di Raccogliere Informazioni (CD 10 per entrambe) permette ai PG di raccogliere dicerie riguardo il leggendario gioiello perduto da qualche parte all'interno delle rovine.

1. Stanza di ingresso

> Questa camera umida ha un soffitto a volta alto 6 metri al centro. Le pareti sono in mattoni (blocchi di pietra tagliati), il pavimento è di rozze mattonelle. Spesse ragnatele coprono il soffitto.

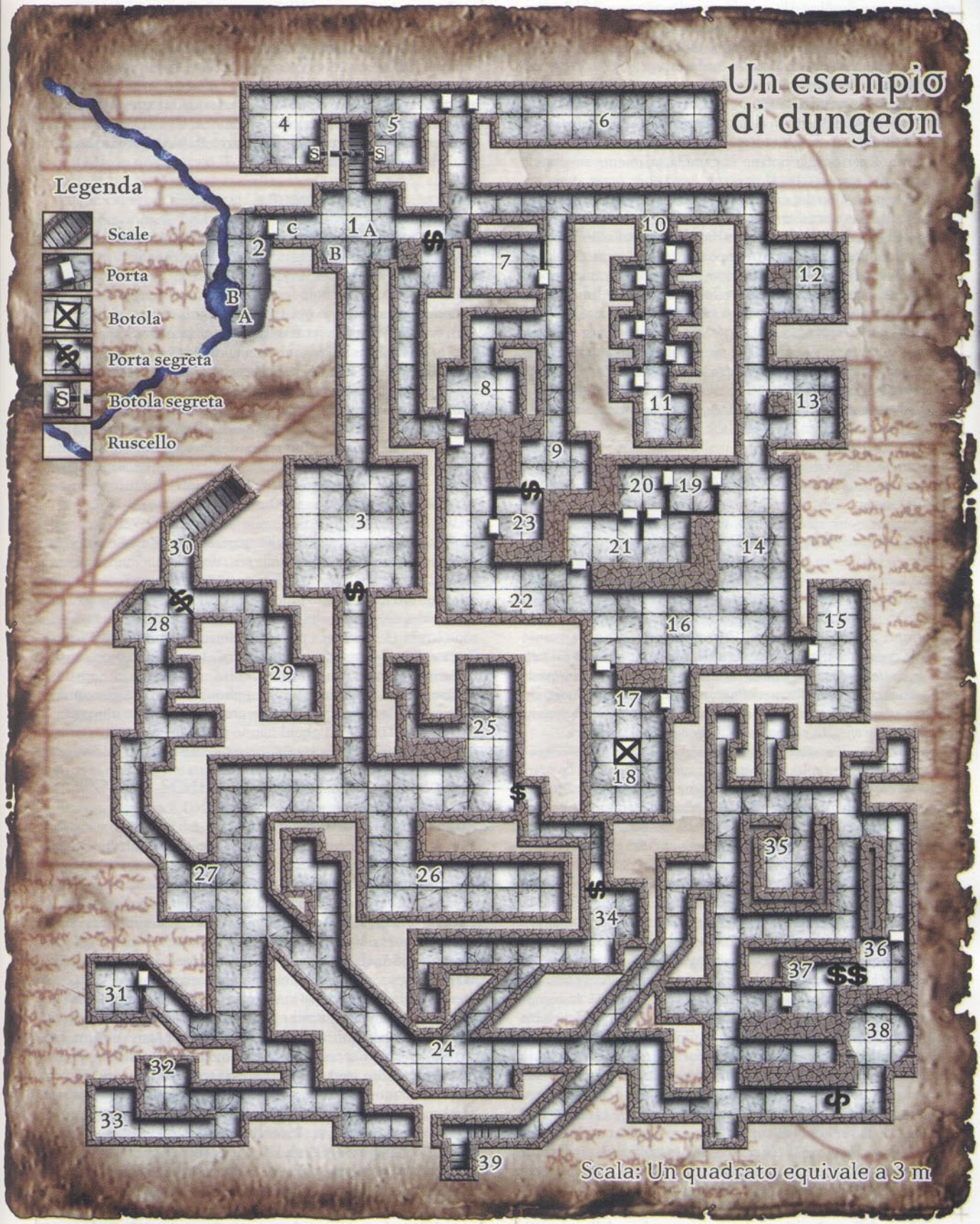
Alcuni resti di gusci, pelli, ossa, escrementi di ragno e sporcizia si trovano in un orribile mucchio in mezzo alla stanza (nel punto indicato con A sulla mappa). È necessaria una prova di Osservare (CD 22) per notare le **Creature** (un ragno e i suoi piccoli; vedi sotto) nascoste tra le ragnatele sul soffitto. Il mucchio di rifiuti nel mezzo della stanza nasconde il **Tesoro**.

Le aree speciali vengono indicate negli appunti e sulla mappa dando loro una designazione come "A" e "B", rendendo così più facile ricordare dove si trovano. La CD per Osservare i ragni in attesa è volutamente difficile, ma non fuori della portata dei PG a cui è rivolta (in questo caso, tutti personaggi di 1° livello). La gemma all'interno del teschio è una stranezza ed è stata messa per far venire dei dubbi ai PG (in verità si tratta di un dettaglio alquanto insignificante, oltre che per il valore della gemma).

Dieci sacchi di farina e grano ormai rovinati sono accumulati nell'angolo sud ovest (indicato con B sulla mappa). Il tessuto si strappa con facilità rivelando il contenuto marcio. Uno dei sacchi contiene la **Trappola**.

La porta di solida quercia ad ovest (indicata con C sulla mappa) è bloccata (CD 16 per aprirla). Chiunque cerchi di sentire rumori provenienti da dietro di essa deve superare una prova di Ascoltare (CD 12), dopodiché sente una specie di lamento, che aumenta e poi diminuisce. Si tratta semplicemente di una forte brezza proveniente dall'area 2. Non appena la porta viene aperta l'aria irrompe nella stanza dalla nuova apertura e spegne tutte le torce e possibilmente (probabilità del 50%) anche le lanterne. Le torce non possono essere riaccese nel corridoio, fino a quando la porta non viene chiusa.

La bassa CD della prova di Ascoltare è intenzionale. Il DM vuole che i PG odano il lamento e si spaventino, pensando a un fantasma o a qualcosa di altrettanto orribile. Inoltre, deve ricordarsi sempre di annotare la CD per aprire una porta bloccata o chiusa.



A circa 6 metri lungo il passaggio a est, sul lato destro, una porta segreta aspetta di essere scoperta. Individuarla richiede una prova riuscita di Cercare (CD 18). Se individuata, la porta segreta si apre girando su se stessa con una semplice pressione, grattando a terra e mostrando di essere in disuso da anni.

È sempre necessario annotare la CD necessaria per individuare una porta segreta. Possibilmente è anche meglio annotare il modo in cui sia possibile aprirla.

Creature: Un ragno mostruoso Piccolo e i suoi nove piccoli Minuscoli si nascondono nella parte superiore della ragnatela al centro della stanza. Se i personaggi non riescono a notare il ragno Piccolo, questi si cala su qualsiasi personaggio che si trova al centro della stanza (un'azione parziale). Un tiro per colpire di contatto riuscito, indica che il ragno si è appoggiato sul personaggio. I ragni Minuscoli rimangono nella ragnatela e divorano le piccole creature intrappolate dentro di essa. Si calano dalla ragnatela solo quando la

situazione è tranquilla e il ragno più grosso ha sistemato il cibo.

Se i PG bruciano la ragnatela, i nove ragni più piccoli muoiono subito e il ragno adulto (se ancora nella ragnatela) subisce 1d6 danni. Le ragnatele bruciano per 8 round.

Ragno mostruoso Piccolo (1): 7 pf.

Ragni mostruosi Minuscoli (9): 2 pf ognuno.

Tesoro: Sparsi dentro un mucchietto nel mezzo della stanza ci sono 19 ma e un teschio di goblin con un granato da 50 mo all'interno. I personaggi notano la gemma solamente superando una prova di Cercare (CD 15).

Trappola: Uno dei sacchi nell'angolo sud ovest contiene una muffa gialla. Se disturbata, esplode: tutti coloro entro 3 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) oppure subire 1d6 danni temporanei alla Costituzione. Un minuto dopo chiunque sia stato esposto allo scoppio iniziale, che abbia o meno subito danni, deve effettuare un altro tiro salvezza (stessa CD) o subire 2d6 danni temporanei alla Costituzione.

Non è sempre necessario riportare le regole complete, come è stato fatto qui per la muffa gialla. Si può aggiungere questo livello di descrizione ai propri appunti nel caso se ne abbia bisogno, oppure si può semplicemente indicare la pagina e il manuale dove è possibile trovare l'informazione necessaria.

2. Stanza allagata

Un ruscello dalla corrente veloce, profondo dai 90 ai 150 centimetri entra in questa stanza scavata nella roccia da un passaggio a nord, riempiendola totalmente e uscendo a sud nella stessa maniera. Verso sud, forma una polla profonda circa 120 centimetri ai bordi e più di 2 metri al centro. La polla è abitata da un gruppo di pesci bianchi cechi, e potete vedere alcuni gamberi bianchi che si muovono tra le rocce sul fondo.

Un buon esempio di cosa non includere nel testo di un riquadro è il fatto che l'acqua sia gelida: non c'è modo per i personaggi di apprendere questa informazione osservando l'acqua dalla porta della stanza. I personaggi che si girano e danno solo una veloce occhiata in giro, potrebbero non scoprire mai lo scheletro affogato, e ancor meno l'utile oggetto al suo fianco.

I monaci che una volta abitavano qui avevano iniziato a lavorare in questa caverna naturale per aumentarne le dimensioni. Qui una forte brezza umida rende impossibile mantenere le torce accese. Sono sopravvissuti otto barili marci (nella posizione indicata con A) dal tempo in cui la stanza veniva usata per raccogliere acqua per il monastero. In giro ci sono anche un paio di secchi.

Tra le rovine di un edificio è sempre utile sapere a cosa era dedicata in precedenza una stanza o una zona, anche se adesso serve a scopi differenti (o a nessuno scopo). Le descrizioni del DM possono spesso evidenziare il suo precedente uso, ricordando ai giocatori che questo luogo ha una storia, non è soltanto un locale per avventure.

In fondo alla polla (nel punto indicato con B) si trova lo scheletro ricoperto di limo dell'abate. Senza una prova riuscita di Osservare (CD 15), sembra soltanto una normale formazione minerale. Tra le dita lo scheletro conserva una chiave speciale che permette alla porta segreta nell'area 28 di aprirsi verso la stanza del tesoro (area 29) piuttosto che verso i gradini che conducono alle caverne (area 30). Se i resti vengono disturbati, l'azione smuove un cilindro vicino allo scheletro. La corrente del ruscello trascina via il cilindro a meno che un personaggio non si tuffi immediatamente nell'acqua gelida per afferrarlo. Quest'azione richiede una prova di Nuotare (CD 13) e un tiro per colpire contro la CA 14 del cilindro (modificata dalla taglia e, in questo caso particolare, dalla velocità). Se i giocatori non agiscono in fretta, il cilindro viene trascinato via ed è irrecuperabile in un round. Il cilindro contiene il **Tesoro**.

Le regole per colpire i piccoli oggetti sono presentate nel Capitolo 8: "Combattimento" nel Manuale del Giocatore (pagina 135)*, ma il DM qui ha deciso di modificarle leggermente per la situazione specifica. Recuperare la mappa sarà difficile per i personaggi a meno che non agiscano bene e siano fortunati ai dadi. La ricompensa, però, è grande, in quanto gli rivelerà un passaggio segreto che altrimenti avrebbero probabilmente mancato.*

Tesoro: All'interno del non così tanto impermeabile cilindro d'avorio c'è una mappa su di una pergamena, rovinata dalla prolungata immersione. La mappa mostra i livelli sotterranei del monastero. Le aree 1, 2 e il passaggio all'area 3 sono ancora indicati chiaramente. L'area 3 stessa è stata ridotta a una macchia, ma proprio al di là di essa si può vedere la maggior parte del passaggio segreto che conduce a sud. Diversi minuscoli sarcofagi sono stati accuratamente disegnati lungo l'estremità sud del passaggio. Il resto della mappa è illeggibile.

3. Stanza cerimoniale vuota

Questa grande stanza quadrata sembra un vicolo cieco. La sua volta ad arco arriva fino a 7,5 metri nel centro.

I monaci conducevano qui i fedeli dopo la morte, consacrando ogni cadavere e poi trasportandolo al suo sepolcro finale nell'area 24. Una piattaforma di legno piazzata contro il muro a sud serviva sia come predella su cui tenere la cerimonia sia come metodo per raggiungere la porta segreta che conduce alle cripte a sud. La piattaforma si ergeva a 2,7 metri da terra, con il fondo della porta segreta che si trova circa 30 centimetri più sopra. Alcune protuberanze appena al di sopra del livello della piattaforma scomparsa sembrano delle semplici deformazioni della parete, ma una di esse, se premuta, fa sì che una sezione di muro di 3 metri per 3 metri si ritragga con un rumoroso cigolio.

Ora solo quattro cavità nella parete sud rimangono come testimonianza della presenza della piattaforma. Due sono parallele, a 3 metri di distanza l'una dall'altra e a 90 cm dal pavimento. Le altre due sono 90 cm più in alto proprio sopra alle altre due. Una contiene ancora alcune schegge di legno al suo interno. Questi fori quadrati sono larghi 15 centimetri per 15 centimetri di profondità. Dietro la porta segreta si stende un passaggio largo 3 metri infestato da alcune **Creature** (ghoul).

Creature: All'insaputa dei PG, 4 ghoul dall'area 25 giacciono in attesa al limite sud del passaggio segreto. Se superano una prova di Ascoltare (CD 25, ma i ghoul hanno un bonus di +7 alle prove di Ascoltare, quindi riusciranno con un 18, 19 o 20), i ghoul risalgono il passaggio segreto e tendono un'imboscata ai PG dietro la porta.

Ghoul (4): pf 10, 13, 13, 18.

Statistiche delle creature

Qui di seguito vengono presentate le statistiche in breve delle creature sopra menzionate. Queste statistiche di esempio rappresentano tutte le informazioni necessarie per arbitrare un incontro con il ragno e uno con i ghoul, in caso essi dovessero individuare i PG (o viceversa). Per i propri appunti, si possono scrivere queste informazioni con quanti dettagli si desidera. La cosa migliore è innanzitutto includere tutte le informazioni di cui si potrebbe avere bisogno, poi, gradualmente, abbreviare le varie voci (per esempio: ghoul, pf 13 [x4], Ascoltare +7, paralisi, immunità dei non morti) mano a mano che si prende familiarità con le capacità delle creature. Inoltre, non si deve dimenticare di annotare qualsiasi peculiarità per cui questi ghoul possano differire da altre creature del loro stesso tipo (indossano vestiti rovinati, si fanno continuamente scorrere tra le mani dei rosari quando non combattono, parlano di loro stessi in terza persona, e così via).

Ragno mostruoso Piccolo (1): GS 1/2; parassita Piccolo; DV 1d8; pf 7; Iniz +3 (Des); Vel 9 m, scalare 6 m; CA 14; Att +4 mischia (1d2 e veleno, morso); AS Veleno, ragnatela; QS Parassita, scurovisione 18 m; AL N; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +0; For 7, Des 17, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 2, diametro 105 cm.

Abilità e talenti: Nascondersi +14*, Osservare +7*, Scalare +10; Arma Preferita (morso).

Attacchi speciali: Veleno (Str): Morso, tiro salvezza sulla Tempra (CD 11); danno iniziale e secondario 1d3 danni temporanei alla Forza. Ragnatela (Str): Questo ragno produce seta. I ragni possono rimanere in attesa nella loro ragnatela, e poi calarsi lentamente su dei fili di seta per saltare addosso alle prede di passaggio. Un singolo filo è forte abbastanza da sostenere un ragno e una creatura più o meno della stessa taglia. *I ragni mostruosi ricevono un bonus di competenza di +8 alle prove di Nascondersi e Muoversi

Silenziosamente quando fanno uso delle loro ragnatele.

I ragni capaci di tessere ragnatele possono lanciare una ragnatela (8 al giorno). Quest'azione è simile a un attacco con una rete ma la gittata massima è di 15 metri, con incremento di gittata di 3 metri, ed efficace contro bersagli di una taglia più piccoli del ragno. La ragnatela blocca la vittima sul posto, impedendole di muoversi. Una vittima intralciata può liberarsi con una prova riuscita di Artista della Fuga (CD 18) o spezzare la ragnatela con una prova di Forza (CD 24). Entrambe sono azioni standard.

I ragni capaci di tessere ragnatele possono spesso creare strati di tela appiccicosa. Le creature che si avvicinano devono superare una prova di Osservare (CD 20) per notare la ragnatela; altrimenti, ci finiscono dentro e rimangono intrappolate come da un attacco con la ragnatela riuscito. Tentativi di fuggire o spezzare la ragnatela ottengono un bonus di +5 se le creature intrappolate hanno qualcosa a cui appoggiarsi o da afferrare mentre stanno cercando di divincolarsi. Ogni sezione di 1,5 metri ha 4 punti ferita, e un pezzo di ragnatela ha una riduzione del danno di 5/fuoco.

Un ragno mostruoso può spostarsi lungo la ragnatela alla sua velocità di scalata e può determinare l'esatta locazione di qualsiasi creatura che stia toccando la ragnatela.

Qualità speciali: Parassita: Nessun punteggio di Intelligenza, e quindi immune a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, trame, allucinazioni ed effetti sul morale).

Ragni mostruosi Minuscoli (9): GS 1/4; parassita Minuscolo; DV 1/2 d8; pf 2 ognuno; Iniz +3 (Des); Vel 6 m, scalare 3 m; CA 15; Att +5 mischia (morso velenoso); Faccia/Portata 75 cm per 75 cm/0 cm; AS Veleno, ragnatela; QS Parassita, scurovisione 18 m; AL N; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +0; For 3, Des 17, Cos 10, Int , Sag 10, Car 2, diametro 30 cm.

Abilità e talenti: Nascondersi +18*, Osservare +7*, Scalare +8; Arma Preferita (morso).

Attacchi speciali: Veleno (Str): Morso, tiro salvezza sulla Tempra (CD 11); danno iniziale e secondario 1d2 danni temporanei alla Forza.

Ragnatela (Str): Questo ragno produce seta. I ragni possono rimanere in attesa nella loro ragnatela, e poi calarsi lentamente su dei fili di seta per saltare addosso alle prede di passaggio. Un singolo filo è forte abbastanza da sostenere un ragno e una creatura più o meno della stessa taglia. *I ragni mostruosi ricevono un bonus di competenza di +8 alle prove di Nascondersi e Muoversi Silenziosamente quando fanno uso delle loro ragnatele.

Le ragnatele nelle vicinanze sono state tutte prodotte dalla madre (vedi la voce "Ragno mostruoso Piccolo"). Questi ragni non scagliano ragnatele in quanto non sono ancora sufficientemente grandi.

Questi ragni mostruosi possono spostarsi lungo la ragnatela della madre alla loro velocità di scalata e possono determinare l'esatta locazione di qualsiasi creatura che stia toccando la ragnatela.

Qualità speciali: Parassita: Nessun punteggio di Intelligenza, e quindi immune a tutti gli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, trame, allucinazioni ed effetti sul morale).

Ghoul (4): GS 1; non morto di taglia Media; DV 2d12; pf 10, 13, 13, 18; Iniz +2 (Des); Vel 9 m; CA 14; Att +3/+0/+0 mischia (1d6+1 e paralisi, morso; 1d3 e paralisi [x2], artigli); AS Paralisi; QS Non morto, scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +0, Rifl +2, Vol +5; For 13, Des 15, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 16. Altezza 180 cm.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +7, Ascoltare +7, Cercare +6, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Orientamento +3, Osservare +7, Saltare +6, Scalare +6; Arma Preferita (morso), Multiattacco (vedi il *Manuale dei Mostri* per i dettagli).

Attacchi speciali: Paralisi (Str): Coloro che vengono colpiti dagli artigli o dal morso di un ghoul devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o rimanere paralizzati 1d6+2 minuti. (Gli elfi sono immuni a questa paralisi).

Qualità speciali: Non morto: Immune a veleno, sonno, paralisi, stordimento, malattia, attacchi mortali, ed effetti necromantici. Ignora gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, trame, allucinazioni, ed effetti sul morale); non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, risucchi di caratteristiche o di energia. Non ha punteggio di Costituzione, ed è quindi immune a qualsiasi cosa richieda un tiro salvezza sulla Tempra (a meno che non abbia effetto sugli oggetti). Non può morire per danno massiccio, ma viene immediatamente distrutto se ridotto a 0 o meno punti ferita.

STATISTICHE SCHEMATIZZATE

Nelle avventure che il DM arbitra, probabilmente non avrà bisogno di annotare le statistiche dei mostri in un formato tanto dettagliato quanto questo. Dopotutto potrebbe sempre far riferimento al *Manuale dei Mostri*. La maggior parte delle avventure pubblicate, però, utilizza delle statistiche schematizzate per i mostri e i PNG. Quando viene indicato un popolano o un PNG altrettanto irrilevante, viene spesso utilizzata un'annotazione breve. Lo schema abbreviato delle statistiche indica genere, immagine, classe, e qualsiasi abilità o talento che abbiano rilevanza nell'incontro. Sebbene il seguente formato si evolverà per soddisfare i bisogni del gioco di D&D, qui vengono presentate le informazioni su come interpretare uno schema delle statistiche di una creatura standard senza classe e uno schema delle statistiche per un PNG (o creatura con classe). Il simbolo del numero (#) rappresenta il valore numerico che deve essere appropriatamente inserito. Se non c'è nessuna informazione da inserire sotto una certa voce, la voce viene omessa. (Per esempio, se una creatura non ha la resistenza agli incantesimi, questa voce viene eliminata. Se un PNG non è un incantatore, l'intera sezione degli incantesimi viene omessa).

Nome della creatura senza classe: GS #; Taglia e tipo (sottotipo); DV #d#; pf #; Iniz # (modificatori all'Iniz); Vel # m; CA #; Att +# mischia (danni, tipo di attacco), +# distanza (danni, tipo di attacco); Faccia/Portata se diversa da 1,5 m per 1,5 m per 1,5 m; AS Brevi descrizioni degli attacchi speciali (se necessario, spiegati sotto Attacchi Speciali); QS Breve descrizioni delle qualità speciali (se necessario, spiegate sotto "Qualità speciali"); RI resistenza agli incantesimi; AL abbreviazione dell'allineamento; TS Temp +#, Rifl +#, Vol +#; For #, Des #, Cos #, Int #, Sag #, Car #; Altezza o lunghezza # cm, peso # kg.

Abilità e talenti: Elencare le abilità e i modificatori; elencare i talenti.
Attacchi speciali: Tipo: Spiegazione del tipo. Tipo: Spiegazione del tipo.
Qualità speciali: Tipo: Spiegazione del tipo. Tipo: Spiegazione del tipo.
Proprietà: Elencare gli oggetti indossati o trasportati.

Nome del PNG: Genere e tipo o classe; GS #; Taglia e tipo (sottotipo); DV #d#; pf #; Iniz # (modificatori all'Iniz); Vel # m; CA #; Att +# mischia (danni, tipo di attacco), +# distanza (danni, tipo di attacco); Faccia/Portata se diversa da 1,5 m per 1,5 m per 1,5 m; AS Brevi descrizioni degli attacchi speciali (se necessario, spiegati sotto "Attacchi speciali"); QS Brevi descrizioni delle qualità speciali (se necessario, spiegate sotto "Qualità speciali"); RI resistenza agli incantesimi; AL abbreviazione dell'allineamento; TS Temp +#, Rifl +#, Vol +#; For #, Des #, Cos #, Int #, Sag #, Car #; Altezza o lunghezza # cm, peso # kg.

Abilità e talenti: Elencare le abilità e i modificatori; elencare i talenti.
Attacchi speciali: Tipo: Spiegazione del tipo. Tipo: Spiegazione del tipo.
Qualità speciali: Tipo: Spiegazione del tipo. Tipo: Spiegazione del tipo.
Proprietà: Elencare gli oggetti trasportati sulla persona.
Incantesimi preparati (#/#/#): 0-*incantesimo di livello 0, incantesimo di livello 0* (3); 1°-*incantesimo di 1° livello, incantesimo di 1° livello* (2); 2°-*incantesimo di 2° livello.* [Per gli incantatori che preparano gli incantesimi. Utilizzare "(3)", "(2)", ecc. per indicare un incantesimo preparato più volte.]

Oppure

Incantesimi conosciuti (lancia #/#/#): 0-*incantesimo di livello 0, incantesimo di livello 0*; 1°-*incantesimo di 1° livello, incantesimo di 1° livello.* [Per gli incantatori che non preparano gli incantesimi o che non hanno un libro degli incantesimi].

(Opzionale):

Libro degli incantesimi (#/#/#/#): 0-*incantesimo di livello 0, incantesimo di livello 0, incantesimo di livello 0, incantesimo di livello 0, incantesimo di livello 0*; 1°-*incantesimo di 1° livello, incantesimo di 1° livello, incantesimo di 1° livello, incantesimo di 1° livello; 2°-*incantesimo di 2° livello, incantesimo di 2° livello, incantesimo di 2° livello; 3°-*incantesimo di 3° livello, incantesimo di 3° livello, incantesimo di 3° livello.*

ESEMPIO DI GIOCO

Usando il semplice dungeon precedentemente dettagliato, un DM guida quattro giocatori attraverso la loro prima avventura. I giocatori stanno rispettivamente interpretando Tordek (un nano guerriero), Mialee (un'elfa maga), Jozan (un chierico umano) e Lidda (un'halfling ladra). Questi quattro avventurieri perlustrano le rovine del monastero abbandonato, attirati dalle dicerie che parlano di un favoloso opale di fuoco, il quale pare sia stato nascosto lì dall'abate quando il luogo fu attaccato.

Dopo essere passati tra le rovine superiori del monastero, gli avventurieri trovano una scalinata piena di macerie che conduce verso il basso.

PG (Tordek): Facciamo un'altra veloce ricerca tra le rovine in superficie.

DM: [*Facendo qualche tiro in segreto, ma sapendo che non c'è nulla da scoprire tra le rovine del monastero distrutte dal fuoco.*] Non trovate nulla. Cosa fate ora?

PG (Jozan): Andiamo di sotto!

PG (Lidda): Prima però accendiamo una torcia.

DM: Va bene, ma ho bisogno di sapere in quale ordine di marcia vi muoverete.

A questo punto, i giocatori dispongono le loro miniature, ognuna rappresentante un personaggio, nell'ordine in cui vogliono scendere giù per le scale (attraversare i corridoi ed entrare nelle stanze). Tordek va per primo, seguito da Jozan (con la torcia) poi Mialee. Lidda forma la retroguardia e il suo giocatore fa presente che darà un'occhiata alle spalle di tanto in tanto.

Se i giocatori non dispongono di miniature, sarà sufficiente scrivere l'ordine di marcia su di un foglio di carta.

PG (Tordek): Fortunatamente la torcia non negherà la mia scurovisione; ci aiuterà a muoverci bene per le tenebre che ci attendono lì sotto.

PG (Jozan): Va bene, scendiamo le scale.

DM: Scendete verso sud, possibilmente 9 metri a lato, e alla fine della scalinata vedete una vasta area.

PG (Tordek): Entro e do un'occhiata in giro.

PG (Jozan): Vado dietro di lui con la torcia.

DM: Vi trovate in una stanza di forma quadrata, di circa 9 metri per lato. Ci sono dei passaggi ampi 3 metri sulla destra e sulla sinistra così come uno dritto davanti a voi, ognuno al centro della rispettiva parete. Guardandovi alle spalle, vedete che la scalinata da cui siete scesi si trova al centro della parete nord.

PG (Lidda): Che altro vediamo?

DM: Il pavimento è scosceso e umido. Il soffitto è sorretto da arcate che probabilmente si uniscono al centro, circa 6 metri sopra di voi... è difficile dirlo a causa delle numerose ragnatele. Ci sono alcuni sacchi ammuffiti nell'angolo sud ovest e qualche immondizia ammassata nel centro della stanza: polvere, pezzi di cuoio e di vestiti, qualche pezzo di legno e d'osso.

Dopo una breve discussione e la formulazione di un piano d'azione, ogni giocatore annuncia un'azione per il suo personaggio. Tordek dà un'occhiata lungo il passaggio a sud, Mialee esamina la sporcizia al centro della stanza, Jozan esamina i vecchi sacchi e Lidda dà un'occhiata al passaggio a ovest. I giocatori dispongono i loro personaggi su di una mappa che il DM ha disegnato su carta.

Siccome nessuno ha fatto attenzione alle ragnatele, il DM non si preoccupa di far effettuare le prove di Osservare per individuare il ragno.

DM: Va bene. Mentre due di voi stanno dando un'occhiata ai passaggi e Jozan comincia ad esaminare i sacchi... [*Il DM compie un attacco di contatto per il ragno mostruoso che si trova nelle ragnatele. Sa che un 14 indica un successo in quanto ha annotato in precedenza la CA di tutti i personaggi, e quella di Mialee è solo 13.*]... Mialee, avverti qualcosa che si appoggia sulla tua spalla... sembra qualcosa di peloso e si muove verso il tuo collo!

PG (Mialee): Aaah! Cos'è?

PG (Tordek): Se la sento urlare, mi giro. Cosa vedo?

DM: Aspettate un attimo. Prima di tutto, Mialee, tira per l'iniziativa.

PG (Mialee): [*Tira.*] Ho fatto 19!

DM: [*Tira l'iniziativa per il ragno e fa 14.*] Ora tirate tutti per l'iniziativa. Tordek, hai udito Mialee urlare, e ti giri in tempo per vedere un grosso ragno peloso sul suo collo.

Jozan ottiene un 10, Lidda un 8 e Tordek un 4.

DM: Mialee, agisci per prima. Cosa fai?

PG (Mialee): Lo afferro e cerco di buttarlo a terra, dove posso schiacciarlo con i miei stivali.

DM: Va bene, il tuo attacco senz'armi provoca un attacco di opportunità per il ragno, che ti morde mentre cerchi di afferrarlo. [*Effettua un tiro per colpire per il ragno e ottiene un 16.*] Ugh! Mialee, avverti un fitto dolore sul collo. Fai un tiro salvezza sulla Tempra.

I giocatori trattengono il fiato per la paura. Mialee effettua un tiro a cui aggiungerebbe il suo bonus per la Tempra... se ne avesse uno.

PG (Mialee): Tempra, il mio tiro salvezza peggiore! Vediamo: 15 più 0 fa, ehm, 15. E' sufficiente?

DM: Ti senti bene, ma il morso ti infligge comunque 1 danno.

PG (Mialee): Ahia. Va bene, allora ottengo un 14 per afferrarlo e gettarlo a terra. Ce la faccio?

DM: Sì. Il ragno cade a terra, ma sembra che stia per scappare via, magari verso la parete per raggiungere le ragnatele che si trovano in cima.

PG (Jozan): E' il mio turno? Corro verso di lui e lo spiaccico con la mia mazza! Ho fatto un 20 naturale! Con il mio bonus fa un totale di 22!

DM: Bel tiro! Sì, puoi spostarti di tanto e attaccare, fai un tiro di conferma per vedere se il colpo è critico!

PG (Jozan): [*Entusiasta, tira di nuovo.*] Basta un 15?

DM: Sì. Tira due volte per il danno e somma i risultati.

PG (Jozan): [*Tirando.*] Bene! 12 danni in totale, dopo aver aggiunto il mio bonus di Forza, che viene anch'esso raddoppiato dal critico!

DM: Il tuo possente colpo spappola la creatura.

PG (Mialee): Grande. Bene, ora che tutta l'agitazione è terminata, tornerò ad esaminare i rifiuti sul pavimento della stanza come avevo detto prima.

DM: Va bene. Prima però fai un altro tiro salvezza sulla Tempra per vedere se ci sono degli effetti collaterali per il morso del ragno.

PG (Mialee): Ehm... non pare una bella notizia... [*Tira.*]... 17!

DM: Nessun problema. Ti senti bene. Esaminando il mucchietto di sporcizia, supponi che possa trattarsi dei rifiuti del ragno, e trovi i resti delle vittime e i suoi escrementi. In mezzo alle ossa e ai pezzi di vestiti, trovi 19 monete d'argento. Fai anche una prova di Cercare.

Mialee ottiene un 9 e somma il suo bonus di +6 per un totale di 15; appena sufficiente per notare la gemma nascosta!

DM: Vedi anche qualcosa brillare all'interno di un piccolo teschio. Guardando più attentamente, noti che è una gemma: un granato.

PG (Mialee): Grande. Lo afferro e lo metto nella mia borsa. Potremo tentare di farlo valutare più avanti. Sapete, la ragnatela mi sta facendo un po' innervosire.

PG (Lidda): Hai ragione. Jozan, perché non dai fuoco alla ragnatela con la tua torcia?

PG (Jozan): Va bene, lo faccio. Che accade? [*Rivolto al DM.*]

DM: La ragnatela brucia in fretta e mentre questo accade i minuscoli gusci bruciati di alcuni ragni più piccoli cadono dal soffitto, ma non vedete nulla della taglia della creatura che vi ha attaccato.

PG (Tordek): [*In guardia.*] Cosa vediamo lungo i passaggi?

DM: Il tunnel a sud continua dritto fino al limite della tua visuale. Il corridoio a ovest termina in una porta a circa 6 metri di distanza.

PG (Tordek): Va bene, andrò a dare un'occhiata anche al passaggio a est.

DM: Vedi che il corridoio a est prosegue per circa 6 metri prima di svoltare a nord.

PG (Lidda): Andiamo a dare un'occhiata a quella porta. [*Tutti concordano.*]

DM: Bene. Attraversate il passaggio a ovest. La porta è grande e pesante, con un grosso anello di bronzo arrugginito al centro.

PG (Tordek): Mialee, tu che hai un udito migliore del mio, perché non provi ad ascoltare se c'è qualcuno dietro la porta?

PG (Mialee): Va bene. Mi sposto in avanti per farlo. [*Tira.*] Ho fatto 13. Sento qualcosa?

DM: Senti un debole lamento che aumenta e diminuisce, ma non riesci a capire esattamente di cosa si tratti. La porta ha dei cardini sulla sinistra e sembra che si apra verso di voi.

PG (Mialee): Ho sentito un lamento dall'altra parte. Prepariamoci ad agire! E, per la cronaca, io prendo posizione sul retro...

PG (Tordek): [*Ride.*] Va bene, aprirò io la porta mentre l'elfa si nasconde nelle retrovie.

DM: Fai una prova di Forza.

PG (Tordek): [*Tira.*] Ho fatto solo 10. Mi sa che non è abbastanza, provo di nuovo?

DM: Non è abbastanza, no... ma se vuoi sprecarci più tempo, puoi continuare a provare.

PG (Tordek): [*Rivolto agli altri giocatori.*] Compagni, abbiamo davvero intenzione di oltrepassare questa porta, giusto? [*Tutti sono d'accordo e quindi il giocatore si rivolge di nuovo al DM.*] Voglio spendere tempo sufficiente per prendere un 20 al posto del mio tiro. Con il mio bonus di Forza, mi dà un totale di 22.

DM: Ah, è più che sufficiente. Dopo un paio di minuti, Tordek forza la porta bloccata. Immediatamente una folata di aria gelida e umida si introduce nel passaggio dove vi trovate, spegnendo la torcia di Jozan!

PG (Tordek): Vedo nulla con la mia scurovisione?

DM: Dietro la porta c'è una stanza dalle pareti rozze. Non si tratta di blocchi di pietra come nella stanza precedente. È larga 7,5 metri e si estende per 12 metri da nord a sud. Un piccolo ruscello passa attraverso la stanza formando una polla, e trasportando con sé una brezza fredda e umida. Non vedi nulla muoversi, ma ci sono alcuni vecchi barili e secchi disseminati in giro.

PG (Jozan): Lancio *luce* su di una roccia, poiché non riusciremo mai ad accendere una torcia con questo vento.

DM: Va bene, ora tutti riescono a vedere.

PG (Tordek): Do un'occhiata al soffitto e al pavimento per evitare altre brutte sorprese.

PG (Mialee): Io darò un'occhiata ai barili e ai secchi.

PG (Lidda): Jozan, porta qui vicino la tua luce e diamo un'occhiata alla polla.

DM: Tordek e Mialee, effettuate una prova di Cercare. Lidda e Jozan, una prova di Osservare, in quanto non potete "cercare" nella polla senza immergervisi, ma potete dare un'occhiata all'acqua per vedere se c'è qualcosa di interessante. [*I giocatori sono d'accordo e dicono al DM i loro risultati, anche se egli sa che non c'è nulla da trovare per Tordek e Mialee.*] Non c'è nulla di strano sul pavimento o sul soffitto, e i secchi sono vuoti. Nella polla ci sono alcuni piccoli pesci bianchi che sembrano innocui; non sembrano neppure reagire alla vostra luce. La polla stessa sembra profonda dai 120 ai 180 cm con un fondo brullo e roccioso. Jozan, con il suo tiro di 17, vede che quella che a prima vista sembrava una formazione rocciosa vicino al centro della polla assomiglia un po' a uno scheletro... immobile...

PG (Jozan): Ottimo! Mialee, potresti lanciare il tuo incantesimo di *luce* così che possa tirare questa pietra nella polla per dare un'occhiata allo scheletro? Potrebbe trattarsi di qualcosa di interessante.

PG (Mialee): Va bene, lo faccio.

PG (Jozan): Scaglio la pietra su cui è stato lanciato *luce* dentro l'acqua, verso il centro della polla.

DM: La tua pietra cade in fondo alla polla, illuminandone il centro. La formazione è chiaramente uno scheletro ricoperto di limo... dev'essere rimasto lì per molti anni. La tua pietra lo colpisce, sollevando un po' di fanghiglia, e smuove quello che sembra un cilindro di circa 30 cm. La forte corrente inizia a trasportarlo via...

PG (Lidda): Oh, no! Salto nell'acqua e lo afferro! Almeno sarò in grado di vederci là sotto. Anche meglio grazie alla mia visione crepuscolare.

DM: Mmm. Fai una prova di Nuotare.

PG (Lidda): Uh oh. Non ho quell'abilità. Senza addestramento, utilizzo il mio bonus di Forza, giusto? Uhh... non ho manco quello. [*Tira.*] Ehi! Ho fatto 17!

DM: Ragazzi, siete proprio fortunati stasera. Anche con la penalità per il peso dell'equipaggiamento che stai trasportando, Lidda, riesci nella manovra. Salti in acqua e nuoti fino a raggiungere il cilindro che la corrente sta per trascinare via dalla stanza e giù per il fiume sotterraneo. Non hai idea se ci sia sufficiente aria per respirare in caso nuotassi lungo l'oscuro e stretto passaggio, che sembra essere riempito completamente d'acqua.

PG (Lidda): Va bene, allora cerco di afferrare il cilindro subito.

DM: Effettua un tiro per colpire.

Lidda ottiene un punteggio sufficientemente alto per afferrare il cilindro. Il DM decreta che l'azione è riuscita e Lidda risale in superficie ed esce dalla polla con l'aiuto degli altri. Tutti i personaggi si raccolgono intorno a lei per vedere cosa ha trovato. Il DM descrive il cilindro sigillato.

PG (Lidda): Lo asciugo un po' e poi lo apro!

DM: All'interno c'è una pergamena arrotolata.

PG (Tordek): Usciamo da questa stanza e torniamo all'ingresso dove possiamo riaccendere le nostre torce. Non credo che sia facile leggere una pergamena o qualunque cosa sia con questo vento. [*Gli altri giocatori sono d'accordo, e ritornano tutti alla prima stanza, chiudendosi la porta alle spalle.*]

DM: Ci sono state alcune infiltrazioni d'acqua nel cilindro, e perciò parti della pergamena sono macchiate e cancellate, ma potete distinguere quella che pare una mappa dei passaggi sotto il monastero. Riconoscete le scale che vi hanno condotto qui e la stanza con la polla e i barili. La parte est è incomprensibile a causa delle macchie, ma vedete che a sud il passaggio esce dalla stanza in cui siete e penetra in una zona mezza cancellata sulla mappa, e aldilà di essa vedete una grossa area piena di forme simili a bare disegnate lungo tutto il perimetro. È tutto quello che riuscite a capire.

PG (Tordek): Andiamo a sud e vediamo dove ci porta la mappa. [*Tutti concordano.*]

DM: Attraversate un lungo passaggio di blocchi di pietra con un soffitto ad arco alto quasi 4,5 metri. Il passaggio prosegue per un'ottantina di passi, e poi si apre nella porzione nord di una stanza quadrata di circa 15 metri di lato per coloro di voi dotati di scurovisione o visione crepuscolare. È completamente vuota e sembra un vicolo cieco. Cosa fate?

PG (Lidda): Questa stanza sembra quella con i simboli a forma di bara indicata sulla mappa?

DM: No. Potrebbe essere la zona cancellata sulla mappa.

PG (Mialee): Scommetto che c'è una porta segreta qui intorno. Andiamo a controllare la parete a sud.

Il DM ora decide di effettuare lui stesso le prove di Cercare, in modo che i giocatori non sappiano i risultati. Sa che non riusciranno a trovare nulla (la porta si trova a 3 metri da terra) ma non vuole che lo sappiano. Trovare i fori non richiede alcun tiro, così il DM decide casualmente chi è che li individua. Egli compie anche una prova di Ascoltare per i ghoul che si trovano in fondo al corridoio segreto. Un 18 significa che hanno sentito il gruppo battere sul muro alla ricerca di un punto cavo.

DM: La parete pare solida. Però... Tordek, hai notato alcuni strani fori sulla parete. Si tratta di fori quadrati, larghi circa 15 cm e profondi altrettanto. Ce ne sono quattro in tutto: due coppie a 3 metri l'una dall'altra, con due a circa 90 cm da terra e gli altri due a circa 120 cm più sopra. All'interno di uno trovi alcune schegge di legno.

PG (Jozan): Diamo un'altra occhiata alla mappa.

PG (Tordek): Mentre tu fai questo, io controllerò se i fori hanno qualche leva o manopola o qualsiasi altra cosa all'interno.

DM: [*Facendo qualche tiro a caso, sapendo che non ci sono leve da trovare.*] Tordek, non trovi nulla del genere.

PG (Mialee): L'unica cosa che riesco a immaginare è che quei fori fossero un appoggio per qualche costruzione di legno...

PG (Lidda): Certo! Che ne dite di una rampa o delle scale? Quanto è alto il soffitto qui?

DM: Circa 7,5 metri.

PG (Lidda): Che ne dite di alzarmi e farmi fare qualche ricerca lì sopra?

PG (Jozan): Bella idea. Tordek mi aiuteresti a tenerla ferma?

PG (Tordek): Certo.

PG (Mialee): Mentre loro fanno questa cosa io mi metto di guardia per accertarmi che nessuno ci prenda alle spalle.

DM: Pare che sia tutto tranquillo, Mialee. Lidda non è tanto pesante, così che voi ragazzi non dovete compiere alcuna prova di Forza per sollevarla. La dovrete invece fare per tenerla ferma così che... mmm... cosa fai Lidda, una volta sollevata?

PG (Lidda): Esamino prima la pietra alla ricerca di simboli o di qualche evidente meccanismo di apertura.

DM: Va bene, che ne dite di fare delle prove di Forza? Tordek, sei più forte, quindi è Jozan che ti sta dando una mano, piuttosto che il contrario. Se il chierico riesce nella prova con CD di 10, darà un bonus di +2 alla prova di Tordek.

I risultati delle prove sono più che sufficienti da permettere a Tordek e Jozan di mantenere stabile Lidda, quindi il DM compie una prova di Cercare per Lidda, che riesce a trovare qualcosa.

DM: Lidda, trovi una protuberanza di pietra che sembra essere stata smussata da un uso prolungato.

PG (Lidda): Allora vedo se riesco a smuoverla. Magari aprirà una porta segreta. La premo, la tiro, la giro, la piego, la sposto...

DM: Va bene. Una delle protuberanze rientra nella parete ed emette un cigolio. Una sezione di muro di 3 per 3 metri, a 3 metri dal pavimento rientra e si sposta a destra.

PG (Lidda): Mi tiro su dentro il passaggio, e poi vedo se posso usare i miei attrezzi per agganciarci una corda e aiutare gli altri a salire.

DM: Sali sopra e ti metti a cercare per una crepa o una qualche sporgenza a cui ancorarla, giusto? Fai una prova di Osservare.

La prova di Osservare è in realtà per determinare se Lidda vede i ghoul in agguato nell'oscurità, ma lei questo non lo sa (anche se il fatto che il DM non abbia chiesto una prova di Cercare potrebbe aver messo in guardia un giocatore più esperto).

PG (Lidda): Ops. Un 7.

Ora il DM inizia a tirare per gli attacchi dei ghoul. I giocatori chiedono cosa stia accadendo, e perché stia tirando i dadi, ma il suo silenzio aggiunge tensione e suspense alla situazione. I ghoul colpiscono Lidda con il loro tocco paralizzante.

DM: Lidda fai un tiro salvezza sulla Tempra.

PG (Lidda): Oh, no! Perché? C'è un trappola? [*Tira.*] 1? Arrgh. E qui finisce la nostra fortuna.

DM: [*Rivolto agli altri.*] Vedete un gracile braccio grigio afferrare l'halfling, mentre sta osservando il terreno sotto di sé, 3 metri sopra di voi. Lidda emette un grido sommesso, e poi una figura nell'oscurità la trascina fuori dalla visuale. Cosa fate?

INCONTRI NELLE TERRE SELVAGGE

Nei grandi spazi aperti, i draghi solcano i cieli alla ricerca di prede sul terreno, mentre tribù di hobgoblin cacciano le loro vittime. Un ankheg sbuca fuori dal terreno, e ragni mostruosi si calano dagli alberi.

Gli incontri e le avventure all'aperto possono essere interessanti quanto quelle sotto terra, ma ne differiscono in molti modi. Consultare il Capitolo 3: "Condurre il gioco", per sapere come gestire i pericoli ambientali delle terre selvagge. Questa sezione analizza gli incontri all'aperto.

La prima cosa da fare è determinare la probabilità che si verifichi un incontro in una determinata area. Questa non è una probabilità fissa, ma piuttosto una variabile a seconda dell'area. Le aree desolate presentano minori probabilità di incontro che una strada trafficata.

Tabella 4-36: Probabilità di incontri nelle terre selvagge

Terreno	d% di probabilità
Desolato/Devastato	5% di probabilità per ora
Frontiera/Terra selvaggia	8% di probabilità per ora
Coltivato/Civilizzato	10% di probabilità per ora
Molto trafficato	12% di probabilità per ora

Le probabilità di un incontro tengono in considerazione un incontro significativo, non l'incontro con un pettirosso o uno scoiattolo (il DM si senta libero di aggiungere questi particolari a volontà). Un incontro significativo è un incontro degno dell'attenzione del DM e dei giocatori: un mostro, una minaccia, o una sfida di qualche tipo (anche se la sfida è quella di ottenere informazioni utili dai pellegrini riguardo al territorio che si presenta più avanti).

COSTRUIRE LE TABELLE DEGLI INCONTRI NELLE TERRE SELVAGGE

Di seguito si possono trovare tutti gli strumenti necessari per costruire le tabelle degli incontri adatte alla propria ambientazione. Questi strumenti comprendono la Tabella 4-38: "Elenchi degli incontri nelle terre selvagge". La tabella classifica tutte le creature presentate nel *Manuale dei Mostri* a seconda del clima e del terreno in cui possono essere incontrate. Include anche due elenchi speciali ("Area Civilizzata" e "Infestata/Magica") che possono essere utilizzate per popolare delle aree speciali a prescindere dal tipo di terreno.

Per creare un elenco di incontri, il DM sceglie quante creature del tipo appropriato di terreno vuole, assegnando a ognuna una probabilità di essere incontrata (un esempio dettagliato è presentato a pagina 136). Da notare che alcuni elenchi del clima/terreno includono altre categorie (che sono stampate in *corsivo*). Ciò vuol dire che il DM può scegliere anche tutte le altre creature presenti sugli elenchi indicati. Per esempio, l'elenco per la Foresta Temperata include anche tutte le creature dagli elenchi Qualsiasi Territorio, Qualsiasi Foresta e Territorio Temperato.

Assicurarsi che il totale delle probabilità di incontro di tutte le creature scelte sia di 100, in modo da poter usare il d% per determinare quale incontro si verifichi. Queste probabilità di incontro possono variare quanto si desidera. Sulle Colline di

Longing, la probabilità di incontrare dei bugbear è solo del 2%, ma sulle Colline Blu la probabilità è del 10%, che vuol dire che i bugbear sono molto più comuni sulle Colline Blu.

Vengono indicati solo gli incontri interessanti. Rospi, pony e poche altre creature presentate nel *Manuale dei Mostri* non sono in questi elenchi. Gli elenchi comprendono tutte le altre creature, al punto che si sconsiglia di utilizzare tutto un elenco per creare incontri per una specifica località. Nessun'area di montagna, per esempio, dovrebbe presentare tutte le creature indicate sotto Qualsiasi Montagna (potrebbero esserci dei leoni crudeli o delle tigri crudeli, ma non entrambi). Questi elenchi non vogliono rappresentare un ecosistema funzionante. Vengono posti qui solo per comodità del DM.

Esisteranno probabilmente alcune zone, nella propria ambientazione, che saranno sia montuose che boscose, o sia magiche che desertiche. In questi casi, si scelgano le creature da tutti gli elenchi appropriati.

Selezionare una creatura potrebbe essere semplicemente una scelta di cosa si ritiene appropriato e interessante. Il DM potrebbe però voler esercitare un controllo maggiore di questo. Tutti sanno che le Montagne Oscure sono pericolose, e solo i coraggiosi o gli avventati osano attraversarle. Le Verdi Colline sono invece ritenute dalla maggior parte delle persone un posto tranquillo. La zona è piena di villaggi e fattorie. Per riflettere questa condizione si può assegnare ad ogni area un Livello di Incontro approssimativo, o una gamma di Livelli di Incontro. Quando progetta la tabella degli incontri per le Montagne Oscure, il DM seleziona il LI 8 come livello medio degli incontri in cui si può incappare. Per contrasto, le Verdi Colline saranno LI 2. Questo permette di scegliere le creature appropriate dagli elenchi adatta al Livello di Incontro oppure di modificare il numero di creature in un dato incontro.

La Tabella 4-37: "Modificatori del terreno al Livello di Incontro", fornisce una gamma base di Livelli di Incontro per ogni tipo di terreno. Come regola generale, i Livelli di Incontro medi dovrebbero rientrare in queste cifre, anche se una foresta magica potrebbe essere maggiore di LI 9, e una palude civilizzata potrebbe essere inferiore (e pure di molto) di LI 10.

A scelta si possono preparare delle tabelle degli incontri in modo che le creature incontrate di giorno siano differenti da quelle incontrate di notte. Disporre di due colonne di d% permette di presentare incontri notturni che sono più appropriati (non morti, più belve notturne) e più pericolosi (tutti sanno che una zona è più pericolosa di notte: mostri più forti o semplicemente un maggior numero di essi conferma questa teoria). Inoltre incrementa anche la plausibile varietà di incontri in una data area.

Tabella 4-37: Modificatori del terreno al Livello di Incontro

Terreno	LI	Livello PNG*
Pianura	1-6	+0
Collina	2-7	+0
Foresta	4-9	+1
Deserto	5-10	+2
Montagna	7-12	+3
Acquatico	8-13	+4
Palude	10-15	+5

* Questo modificatore può essere applicato al PNG di più alto livello, utilizzando il sistema di generazione di città presentato più avanti in questo capitolo. Indica che un'area più pericolosa richiede in generale la presenza di abitanti più forti.

Tabella 4-38: Elenchi degli incontri nelle terre selvagge

Qualsiasi Acquatico
Balena fanone (animale)
Capidoglio (animale)
Fauci gorgoglianti
Focena (animale)
Gargoyle
Kraken
Kuo-toa
Lacedon
Merrow
Orca (animale)
Seppia (animale)
Seppia gigante (animale)
Squalo (animale)
Squalo crudele (animale crudele)
Strega marina
Tojanida
Tritone
Verme purpureo

Acquatico Temperato
Drago di bronzo
Elfo acquatico
Gigante delle tempeste
Leone marino
Marinide
Nixie
Piovra (animale)
Piovra gigante (animale)
Rospo (animale)
Skum
Testuggine dragona
Vipera (animale)
Qualsiasi Acquatico

Acquatico Caldo
Coccodrillo (animale)
Coccodrillo gigante (animale)
Drago di bronzo
Elasmosauro (dinosauro)
Gigante delle tempeste
Ippopotamo
Leone marino
Locathah
Lucertola folgorante
Piovra (animale)
Piovra gigante (animale)
Sahuagin
Serpente strangolatore (animale)
Serpente strangolatore gigante (animale)
Skum
Vipera (animale)

Qualsiasi Deserto
Lamia
Mummia

Deserto Temperato
Drago blu
Drago di ottone
Drago di rame
Dragonne
Formica gigante (parassita)
Pipistrello (animale)
Pipistrello crudele (animale crudele)
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Deserto
Territorio Temperato

Deserto Caldo
Babbuino (animale)
Drago blu
Drago di ottone
Drago di rame
Dragonne
Formica gigante (parassita)
Pipistrello (animale)
Pipistrello crudele (animale crudele)
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Deserto
Territorio Caldo

Qualsiasi Foresta
Aquila gigante

Tabella 4-38: Elenchi degli incontri nelle terre selvagge (cont.)

Coboldo
Gnomo (gnomo delle rocce)
Gnomo delle foreste
Gufo gigante
Leone crudele (animale crudele)
Lupo (animale)
Lupo crudele (animale crudele)
Lupo mannaro (licantropo)
Orso bruno (animale)
Orso crudele (animale crudele)
Orso mannaro (licantropo)
Spiritello
Tigre (animale)
Tigre crudele (animale crudele)
Tigre mannara (licantropo)
Treant
Uccello stigeo
Worg

Foresta Fredda
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Foresta
Territorio Freddo

Foresta Temperata
Ankheg
Aranea
Belva distorcente
Centauro
Chuul
Cinghiale (animale)
Cinghiale crudele (animale crudele)
Cinghiale mannaro (licantropo)
Cumulo strisciante
Donnola crudele (animale crudele)
Drago verde
Driade
Elfo (elfo alto)
Elfo dei boschi
Elfo grigio
Elfo selvaggio
Ettercap
Formica gigante (parassita)
Ghiottone crudele (animale crudele)
Grig
Halfling spilungone
Krenshar
Liana assassina
Mantide religiosa gigante (parassita)
Orso nero (animale)
Orsogufo
Pegaso
Pipistrello (animale)
Pipistrello crudele (animale crudele)
Pixie
Pseudodrago
Satiro
Scarabeo cervo gigante (parassita)
Strega verde
Tasso crudele (animale crudele)
Tendriculos
Unicorno
Viverna
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Foresta
Territorio Temperato

Foresta Calda
Aranea
Chuul
Cinghiale (animale)
Cinghiale crudele (animale crudele)
Cinghiale mannaro (licantropo)
Couatl
Criosfinge
Cumulo strisciante
Deinonico (dinosauro)
Drago verde
Driade
Elefante (animale)
Elfo selvaggio
Ettercap
Formica gigante (parassita)
Girallon
Gorilla crudele (animale crudele)
Grig
Krenshar
Leopardo (animale)
Liana assassina
Mantide religiosa gigante (parassita)
Megaraptor (dinosauro)
Orso nero (animale)
Pegaso
Pipistrello (animale)
Pipistrello crudele (animale)
Pseudodrago
Rakshasa
Scarabeo cervo gigante (parassita)
Scimmia (animale)
Serpente strangolatore (animale)
Serpente strangolatore gigante (animale)
Strega verde
Tendriculos
Tirannosauro (dinosauro)
Triceratopo (dinosauro)
Viverna
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Foresta
Territorio Caldo

Qualsiasi Collina
Aquila (animale)
Aquila gigante
Gigante delle colline
Gnomo (gnomo delle rocce)
Gufo gigante
Halfling delle profondità
Lamia
Leone crudele (animale crudele)
Lupo (animale)
Lupo crudele (animale crudele)
Lupo mannaro (licantropo)
Nano (nano delle colline)
Orso bruno (animale)
Orso crudele (animale crudele)
Orso mannaro (licantropo)
Tigre (animale)
Tigre crudele (animale crudele)
Tigre mannara (licantropo)
Worg
Yrthak

Colline Fredde
Ettin
Ghiottone (animale)
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Collina
Territorio Freddo

Colline Temperate
Athach
Belva distorcente
Donnola crudele (animale crudele)
Drago di rame
Drago rosso
Dragonne
Ettin
Formica gigante (parassita)
Ghiottone (animale)
Ghiottone crudele (animale crudele)
Grifone
Ippogrifo
Mantide religiosa gigante (parassita)
Orso nero (animale)
Pipistrello (animale)
Pipistrello crudele (animale crudele)
Tasso crudele (animale crudele)
Tendriculos
Viverna
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Collina
Territorio Temperato

Colline Calde
Athach
Deinonico (dinosauro)
Drago di rame
Drago rosso
Dragonne
Formica gigante (parassita)
Grifone
Ieracosfinge
Ippogrifo
Mantide religiosa gigante (parassita)
Megaraptor (dinosauro)
Orso nero (animale)
Pipistrello (animale)
Pipistrello crudele (animale crudele)
Tendriculos
Tirannosauro (dinosauro)
Triceratopo (dinosauro)
Viverna
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Collina
Territorio Caldo

Qualsiasi Territorio
Annis
Basilisco
Behir
Beholder
Chimera
Doppelganger
Drago d'oro
Fauci gorgoglianti
Gargoyle
Gigante del fuoco
Halfling (piede lesto)
Medusa
Mezzorco
Mimic
Ninfa
Ogre
Ogre magi
Orco
Phasm
Squartatore grigio
Tarrasque
Titano
Topo (animale)
Topo crudele (animale crudele)
Topo mannaro (licantropo)
Troll
Vargouille

Territorio Freddo
Drago bianco
Gigante del gelo
Lupo invernale
Orso polare (animale)
Remorhaz
Verme del gelo

Territorio Temperato
Ape gigante (parassita)
Arpia
Assimilatore
Bulette
Cane selvatico (animale; equivalente a un cane)
Cockatrice
Divora-ragni
Gnoll
Goblin
Gorgone
Hobgoblin
Manticora
Millepiedi mostruoso (parassita)
Naga guardiano
Naga oscuro
Naga spirituale
Ragno mostruoso (parassita)
Scarabeo bombardiere gigante (parassita)
Scarabeo del fuoco gigante (parassita)
Scorpione mostruoso (parassita)
Vespa gigante (parassita)
Vipera (animale)

Territorio Caldo
Androsfinge
Ape gigante (parassita)
Arpia
Assimilatore
Cane selvatico (animale; equivalente a un cane)
Cockatrice
Divora-ragni
Ginosfinge
Gnoll
Goblin
Gorgone
Hobgoblin
Lammasu
Lucertola gigante (animale)
Manticora
Millepiedi mostruoso (parassita)
Naga guardiano
Naga oscuro
Naga spirituale

Tabella 4-38: Elenchi degli incontri nelle terre selvagge (cont.)

Ragno mostruoso (parassita)
Scarabeo bombardiere gigante (parassita)
Scarabeo del fuoco gigante (parassita)
Scorpione mostruoso (parassita)
Vespa gigante (parassita)
Vipera (animale)

Qualsiasi Montagna
Aquila (animale)
Aquila gigante
Gigante delle colline
Gigante delle pietre
Grimlock
Gufo gigante
Halfling delle profondità
Leone crudele (animale crudele)
Lupo (animale)
Lupo crudele (animale crudele)
Lupo mannaro (licantropo)
Nano (nano delle colline)
Nano delle montagne
Orso bruno (animale)
Orso crudele (animale crudele)
Orso mannaro (licantropo)
Tigre (animale)
Tigre crudele (animale crudele)
Tigre mannara (licantropo)
Troglodita
Worg
Yrthak

Montagne Fredde
Ettin
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Montagna
Territorio Freddo

Montagne Temperate
Athach
Belva distorcente
Donnola crudele (animale crudele)
Drago d'argento
Drago di rame
Drago rosso
Elfo grigio
Ettin
Gigante delle nuvole
Gigante delle tempeste
Grifone
Orso nero (animale)
Roc
Viverna
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Montagna
Territorio Temperato

Montagne Calde
Athach
Drago d'argento
Drago di rame
Drago rosso
Gigante delle nuvole
Gigante delle tempeste
Girallon
Gorilla crudele (animale crudele)
Grifone
Orso nero (animale)
Roc
Viverna
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Montagna
Territorio Caldo

Qualsiasi Pianura
Aquila (animale)
Aquila gigante
Gufo gigante
Leone crudele (animale crudele)
Lupo (animale)
Lupo crudele (animale crudele)
Lupo mannaro (licantropo)
Orso crudele (animale crudele)
Tigre (animale)
Tigre crudele (animale crudele)
Tigre mannara (licantropo)
Worg

Pianure Temperate
Ankheg
Cane intermittente
Donnola crudele (animale crudele)
Drago di ottone
Formica gigante (parassita)
Ghiottone crudele (animale crudele)
Ippogrifo
Krenshar
Mantide religiosa gigante (parassita)
Pipistrello (animale)
Pipistrello crudele (animale crudele)
Tasso crudele (animale crudele)
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Pianura
Territorio Temperato

Pianure Calde
Ankheg
Deinonico (dinosauro)
Drago di ottone
Elefante (animale)
Formica gigante (parassita)
Ghepardo (animale)
Ippogrifo
Ippopotamo
Krenshar
Leone (animale)
Leopardo (animale)
Mantide religiosa gigante (parassita)
Megaraptor (dinosauro)
Pipistrello (animale)
Pipistrello crudele (animale crudele)
Rinoceronte (animale)
Tirannosauro (dinosauro)
Triceratopo (dinosauro)
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Pianura
Territorio Caldo

Qualsiasi Palude
Ameba paglierina
Drago nero
Fuoco fatuo
Idra
Melma grigia
Protoplasma nero

Palude Temperata
Chuul
Cumulo strisciante
Lucertoloide
Mantide religiosa gigante (parassita)
Strega verde
Tendriculos
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Palude
Territorio Temperato

Palude Calda
Chuul
Coccodrillo (animale)
Coccodrillo gigante (animale)
Cumulo strisciante
Deinonico (dinosauro)
Lucertola folgorante
Lucertoloide
Mantide religiosa gigante (parassita)
Megaraptor (dinosauro)
Rakshasa
Strega verde
Tendriculos
Tirannosauro (dinosauro)
Qualsiasi Territorio
Qualsiasi Palude
Territorio Caldo

Area Civilizzata
Banditi*
Cacciatori*
Cane (animale)
Cane selvatico (animale; equivalente a un cane)
Contadini*
Fantasma
Gatto (animale)
Menestrelli/Teatranti*
Mercanti*
Pastori*
Pattuglia*
Pellegrini*
Vampiro
Viaggiatori*

*I PNG incontrati vengono trattati come mostri: il loro livello dovrebbe corrispondere al GS medio che è stato assegnato alla regione o inferiore se sono incontrati in gruppo.

Banditi: 3d4+2 combattenti e 1 combattente capo di livello più alto. Probabilità del 10% che il capo sia un guerriero.

Contadini: 1d4 popolani. Pastori: 1d4 popolani con 5d6 animali di bestiame vario.

Cacciatori: 1d4 popolani. Probabilità del 10% che ci sia 1 combattente.

Mercanti: 1d4 popolani, 1d4 combattenti (guardie) e 1 esperto (capo). Di solito con cavalcature o carri carichi di merci.

Menestrelli/Teatranti: 2d4 popolani e 1 esperto (capo). Probabilità del 10% che il capo sia un bardo. Di solito dispongono di un carro che trasporta gli attrezzi e i costumi di scena e che può servire anche da palco.

Pattuglia: 2d4+1 combattenti con 1 combattente capo di più alto livello. Probabilità del 10% che il capo sia un guerriero.

Pellegrini: 3d4+4 popolani, 1d6-1 combattenti (guardie), e 1 chierico (capo).

Viaggiatori: 1d4 individui di qualsiasi classe.

Infestata/Magica
Ala notturna
Allip
Arconte lanterna (celestiale)
Arconte segugio (celestiale)
Arconte tromba (celestiale)
Avoral guardinal (celestiale)
Azer
Balor (demone)
Barbazu (diavolo)
Barghest
Bebilith (demone)
Belker
Bestia del caos
Bodak
Cornugon (diavolo)
Creatura celestiale
Creatura immonda
Deva astrale (celestiale)
Diavolo delle fosse (diavolo)
Divoratore
Djinni
Dretch (demone)
Efreeti
Elementale del fuoco
Elementale dell'acqua
Elementale dell'aria
Elementale della terra
Erinni (diavolo)
Falcofreccia
Formian
Gatto infernale (diavolo)
Gelugon (diavolo)
Ghaele eladrin (celestiale)
Gigante notturno
Glabrezu (demone)
Golem di argilla
Golem di carne
Golem di ferro
Golem di pietra
Hamatula (diavolo)
Hezrou (demone)
Imp (diavolo)
Incubo
Janni
Kyton (diavolo)
Lillend
Magmin
Marilith (demone)
Mastino d'ombra
Mephit del fuoco
Mephit del ghiaccio
Mephit del magma
Mephit del sale
Mephit del vapore
Mephit dell'acqua
Mephit dell'aria
Mephit della melma
Mephit della polvere
Mephit della terra
Mohrg

Tabella 4-38: Elenchi degli incontri nelle terre selvagge (cont.)

Nalfeshnee (demone)
Oggetto animato
Ombra
Omuncolo
Osyluth (diavolo)
Planetar (celestiale)
Progenie vampirica
Quasit (demone)
Ragno-fase
Ravid
Saccheggiatore etereo
Salamandra
Scheletro
Segugio infernale
Segugio yeth
Slaad blu
Slaad della morte
Slaad grigio
Slaad rosso
Slaad verde
Solar (celestiale)
Spettro
Strega notturna
Succube (demone)
Thoqqua
Tiefling
Ululatore
Vargouille
Verme notturno
Vrock (demone)
Wight
Wraith
Xill
Xorn
Zombi

Tabella 4-39: Incontri nelle terre selvagge: Le Montagne Oscure

d% Giorno	d% Notte	Incontro	Numero incontrato	GS	LI attuale
01	01	Athach	1	7	7
02	02	Banditi	*	*	11
03	03	Basilisco	1d4	5	7
04-07	-	Orso nero	1d4+1	2	5
08-09	-	Orso bruno	1d4	4	6
10-11	-	Orso crudele	1	7	7
-	04	Behir	1	8	8
-	05-06	Beholder	1	13	13
-	07-08	Chimera	1	7	7
12	-	Cockatrice	2d4	3	7
13	09	Assimilatore	1	6	6
14-15	10	Belva distorcente	1d4	4	6
16	-	Doppelganger	1d4	3	5
17	-	Drago rosso, giovane	1	6	6
18	11	Drago rosso, adolescente	1	9	9
19	12	Drago rosso, adulto giovane	1	12	12
20	13	Drago rosso, adulto	1	14	14
21	14	Drago rosso, adulto maturo	1	17	17
22	15	Drago rosso, vecchio	1	19	19
-	16	Drago rosso, molto vecchio	1	20	20
-	17	Drago rosso, antico	1	22	22
23	-	Drago d'oro, giovane	1	7	7
24	-	Drago d'oro, adolescente	1	10	10
25	-	Drago d'oro, adulto giovane	1	13	13
26	-	Drago d'oro, adulto	1	15	15
27	-	Drago d'oro, adulto maturo	1	18	18
28	-	Drago d'oro, vecchio	1	20	20
29	-	Drago d'oro, molto vecchio	1	21	21
30	-	Drago d'oro, antico	1	23	23
31-36	-	Nano delle montagne	3d6	1/2	5
37	-	Aquila gigante	1d4	3	5
38-41	-	Elfo grigio	3d6	1/2	5
-	18	Ettin	1d3	5	7
-	19	Ettin	2d4	5	9
-	20	Gargoyle	1d4	4	6
-	21	Gargoyle	2d4	4	8
-	22-23	Ghast	2d4	3	7
-	24-25	Ghoul	2d8	1	7
-	26	Fantasma**	1	7	7
42-43	-	Gigante delle nuvole	1	11	11
44-45	27	Gigante del fuoco	1	10	10
-	28-29	Gigante del fuoco	1d3	10	12
46	30-31	Gigante delle colline	1d3	7	9
47-49	32-34	Gigante delle pietre	1d3	8	10
50	35-36	Gigante delle tempeste	1	13	13
-	37	Fauci gorgoglianti	1	5	5
51-52	38-40	Gnoll	2d8	1	7
53	41-42	Goblin	4d6+2	1/4	4
-	43	Gorgone	1	8	8
54-56	44-46	Squartatore grigio	1	8	8
57-61	-	Grifone	1d4	4	6
-	47-48	Grimlock	2d8	1	7
-	49	Strega, annis	1d3	6	8
62-65	-	Halfling delle profondità	3d6	1/2	5
-	50	Arpia	1d4	4	6
66-67	51-53	Hobgoblin	3d6	1/2	5
68-69	-	Leone crudele	1d4	5	7
70-72	54-57	Manticora	1d3	5	7
73	58-59	Medusa	1d3	7	9
-	60-61	Naga oscuro	1	8	8
74-76	62-64	Ogre	2d6	2	8
-	65	Ogre	3d6	2	8
77-79	66-69	Orco	3d6	1/2	5
-	70-71	Gufo gigante	1d4	3	5
-	72	Phasm	1	10	10
80	-	Roc	1	9	9
81-83	-	Vipera Enorme	1d4	3	5
-	73	Spettro	1	7	7
84-85	74-75	Ragno mostruoso Grande	2d6	2	8
86-87	76-77	Ragno mostruoso Enorme	1d4	4	6
-	78	Ragno mostruoso Enorme	2d4	4	8
88-89	79-80	Ragno mostruoso Mastodontico	1	7	7
-	81	Ragno mostruoso Mastodontico	1d3	7	9
90	-	Divora-ragni	1d4	5	7
-	82	Troglodita	2d8	1	7
-	83-86	Troll	1d4	5	7
-	87	Vampiro†	1	7	7
91-92	-	Donnola crudele	2d6	2	8
93-94	-	Orso mannaro	1d4	5	7
-	88	Topo mannaro	2d6	2	8
-	89-91	Lupo mannaro	1d4	3	5
-	92	Wight	2d4	3	7
95-97	-	Lupo	2d8	1	8
-	93-95	Worg	2d6	2	8
98-99	96-98	Lupo crudele	2d4	3	7
-	99	Wraith	1d4	5	7
100	-	Viverna	1	6	6
-	100	Yrthak	1	9	9

* *Banditi:* Un capo combattente di 5° livello (GS 5) e 3d4+2 combattenti di 1° livello (GS 1 ognuno) che saccheggiano le razze intelligenti delle montagne. Tirare il d% per determinarne la razza o il tipo di banditi: 01-75, umano; 76-85, mezzorco; 86-90, elfo grigio; 91-95, halfling delle profondità; o 96-100, nano delle montagne.

**Usare l'esempio di fantasma descritto nel *Manuale dei Mostri*.

† Usare l'esempio di vampiro descritto nel *Manuale dei Mostri*.

ESEMPIO: LE MONTAGNE OSCURE

La Tabella 4-39: "Incontri nelle terre selvagge: Le Montagne Oscure", è un esempio di costruzione di una tabella degli incontri nelle terre selvagge dagli elenchi forniti in precedenza. Il DM ha assegnato alle Montagne Oscure un Livello di Incontro medio di 8. Ha scelto le creature principalmente dall'elenco per le "Montagne temperate", anche se alcune creature dall'elenco "Infestata/Magica" vengono impiegate per gli incontri notturni.

GENERAZIONE DELLE CITTÀ

Quando i PG giungono in una città e il DM ha bisogno di generare i dettagli sulla città il più rapidamente possibile, può utilizzare il materiale che segue.

Tabella 4-40: Generazione casuale di città

d%	Dimensioni città	Popolazione*	Limite MO
01-10	Piccolo insediamento	20-80	40 mo
11-30	Borgo	81-400	100 mo
31-50	Villaggio	401-900	200 mo
51-70	Piccolo paese	901-2.000	800 mo
71-85	Grande paese	2.001-5.000	3.000 mo
86-95	Piccola città	5.001-12.000	15.000 mo
96-99	Grande città	12.001-25.000	40.000 mo
100	Metropoli	25.001+	100.000 mo

*Popolazione adulta. A seconda della razza dominante nella comunità, il numero degli individui non adulti varierà tra il 10% e il 40% di questo valore.

RICCHEZZA E POPOLAZIONE DELLA COMUNITÀ

Ogni comunità ha un limite di monete d'oro in proporzione alle sue dimensioni e alla popolazione. Il limite di monete d'oro (vedi Tabella 4-40) è un indicatore dell'oggetto più costoso disponibile nella comunità. Niente di ciò che costa più del limite di monete d'oro della comunità è disponibile per l'acquisto in quella comunità. Qualsiasi cosa sotto quel limite sarà probabilmente disponibile, che sia un oggetto comune o magico. Sebbene le eccezioni siano certamente possibili (una città prosperosa vicino a una miniera appena scoperta, una comunità agricola impoverita da una prolungata siccità), queste eccezioni sono temporanee. Col tempo tutte le comunità si conformeranno alla norma.

Per determinare l'ammontare di denaro contante disponibile in una comunità, o il valore totale di qualsiasi oggetto dell'equipaggiamento messo in vendita, bisogna moltiplicare metà del limite di mo per un decimo della popolazione della comunità. Per esempio, si suppone che una banda di avventurieri abbia con sé un enorme bottino (un centinaio di gemme, ognuna del valore di 50 mo) e arrivi in un borgo di 90 abitanti. Metà del limite di mo del borgo per un decimo della popolazione è uguale a 450 (100 : 2 = 50, 90 : 10 = 9, 50 x 9 = 450). Di conseguenza, i PG possono convertire in denaro soltanto nove delle gemme che hanno appena acquisito prima di esaurire le riserve di contante locali. Le monete non saranno tutte belle e splendenti monete d'oro, ma dovrebbero comprendere un gran numero di rovinate e consumate monete d'argento e monete di rame, particolarmente in una comunità piccola o povera.

Se questi stessi avventurieri sperano di equipaggiare i loro seguaci appena reclutati con nuove spade lunghe (costo di 15 mo ognuna), potranno trovare una spada lunga anche nella comunità più piccola, ma ci sarà bisogno di una comunità di almeno 300 abitanti perché siano disponibili le risorse necessarie a costruire così tante armi (100 : 2 = 50, 300 : 10 = 30, 50 x 30 = 1.500).

POTERE CENTRALE NELLA COMUNITÀ

Qualche volta tutto ciò che il DM deve conoscere su di una comunità è chi realmente detenga il potere. In questo caso, si può utilizzare la tabella 4-41: "Potere centrale", modificata in base alle dimensioni della comunità come segue:

Tabella 4-41: Potere centrale

1d20	Tipo di potere centrale
13 o meno	Convenzionale*
14-18	Non standard
19+	Magico

* Il 5% di questi hanno un potere centrale mostruoso in aggiunta al convenzionale.

Dimensioni comunità	Modificatore al tiro del d20
Piccolo insediamento	-1
Borgo	0
Villaggio	+1
Piccolo paese	+2
Grande paese	+3
Piccola città	+4 (tirare due volte)
Grande città	+5 (tirare tre volte)
Metropoli	+6 (tirare quattro volte)

Convenzionale: La comunità ha una forma tradizionale di governo: un sindaco, un consiglio cittadino, un nobile che governa l'area circostante agli ordini di un signore più importante, un nobile che governa la comunità come una città-stato. Scegliere quella che sembra più idonea alla zona.

Non standard: Anche se la comunità può avere un sindaco o un consiglio cittadino, il vero potere risiede in altre mani. Può essere in mano ad una gilda, un'organizzazione formale di mercanti, artigiani, professionisti, ladri, assassini o guerrieri che esercitano una grande influenza collettiva. Un'élite possidente, nella forma di uno o più individui facoltosi ma privi di una carica politica, può esercitare una certa influenza grazie alla sua ricchezza. Un'élite di prestigio, come un gruppo di valenti avventurieri, può esercitare una certa influenza grazie alla sua reputazione e esperienza. Dei saggi anziani possono avere un certo potere su quanti rispettano la loro età, la loro reputazione e la loro indubbia saggezza.

Magico: Da un potente tempio pieno di sacerdoti ad un singolo stregone barricato in una torre, un chierico o un mago può essere colui che realmente governa la città in veste ufficiale, oppure può essere solo qualcuno con un notevole potere sulla comunità.

Mostruoso: Prendere in considerazione l'impatto esercitato su di una comunità da un drago che occasionalmente impone richieste impossibili da rifiutare e che deve essere consultato riguardo alle decisioni più importanti, o da una tribù orchesca nelle vicinanze che deve essere pagata con un tributo mensile, oppure da un mind flayer segreto che controlla le menti della maggior parte degli abitanti della comunità. Un potere centrale mostruoso rappresenta qualsiasi influenza, che va aldilà di un semplice pericolo incombente, nelle mani di un essere mostruoso o di esseri non nativi della comunità.

Tabella 4-42: Allineamento del potere centrale

d%	Allineamento
01-35	Legale buono
36-39	Neutrale buono
40-41	Caotico buono
42-61	Legale neutrale
62-63	Neutrale puro
64	Caotico neutrale
65-90	Legale malvagio
91-98	Neutrale malvagio
99-100	Caotico malvagio

Allineamento del potere centrale

L'allineamento di chi governa una comunità non è necessariamente conforme a quello di tutti o della maggior parte dei residenti, anche se di solito accade proprio così. Ad ogni modo, l'allineamento del potere centrale determina decisamente la vita quotidiana degli abitanti. Proprio per la loro natura organizzata e organizzativa, la maggior parte dei poteri centrali sono legali.

Legale buono: Le comunità con un potere centrale legale buono generalmente hanno una serie di leggi codificate a cui la stragrande maggioranza della popolazione obbedisce volontariamente.

Neutrale buono: Le comunità con un potere centrale neutrale buono raramente hanno la sensazione di subirne l'influenza se non per aiutarli quando ne hanno la necessità.

Caotico buono: Questi poteri centrali influenzano la comunità aiutando gli indigenti e opponendosi alle restrizioni alla libertà.

Legale neutrale: Le comunità con un potere centrale legale neutrale hanno una serie di leggi codificate che vengono seguite alla lettera. Tanto che solitamente insistono perché i visitatori (così come i residenti) obbediscano a tutte le regole e le restrizioni locali.

Neutrale puro: Questi poteri centrali raramente influenzano la comunità, preferendo perseguire i loro interessi privati.

Caotico neutrale: Questi imprevedibili poteri centrali esercitano la loro influenza sulla comunità in molti modi diversi in momenti differenti.

Legale malvagio: Le comunità con un potere centrale legale malvagio solitamente hanno una serie di leggi codificate, a cui la maggior parte della gente obbedisce per timore di punizioni severissime.

Neutrale malvagio: Le comunità con un potere centrale neutrale malvagio generalmente sono oppresse e soggiogate con la prospettiva di un terribile futuro.

Caotico malvagio: Le comunità con un potere centrale caotico malvagio vivono con un terrore disperato per l'imprevedibile e orribile situazione in cui si ritrovano coinvolti.

Poteri centrali in conflitto

Come indicato sulla Tabella 4-41: "Potere centrale", qualsiasi comunità grande perlomeno quanto una piccola città ha più di un potere centrale. Se una comunità dispone di più di un potere centrale, e due o più dei poteri centrali hanno allineamenti contrapposti (che sia bene contro male o legge contro caos), saranno in qualche modo in conflitto. Questi conflitti non avvengono sempre alla luce del sole, e a volte i poteri centrali in conflitto collaborano controvoglia.

Per esempio, una piccola città ha una potente gilda di maghi caotica buona ma è governata da un aristocratico legale buono. I maghi sono a volte esasperati dalle rigide regole imposte dall'aristocratico e a volte le infrangono o le aggirano quando ciò serve ai loro (ben intenzionati) scopi. La maggior parte delle volte, però, un rappresentante della gilda presenta i loro dubbi e le loro lamentele all'aristocratico, che cerca di risolvere il problema in modo giusto.

Un altro esempio: in una grande città si trovano una guerriera legale malvagia, un tempio legale buono e un aristocratico caotico malvagio. L'aristocratico egoista si preoccupa solo del proprio denaro e dei suoi depravati desideri. La potente guerriera raduna una piccola legione di combattenti, nella speranza di cacciare l'aristocratico e prendere lei stessa il controllo della città. Nel frattempo, il clero del potente tempio aiuta i cittadini al meglio delle sue possibilità, non opponendosi mai direttamente all'aristocratico ma aiutando coloro che soffrono per causa sua.

LE AUTORITA' DELLA COMUNITÀ

Molto spesso è importante conoscere chi fa parte delle autorità di una certa comunità. Questi non sono necessariamente coloro che detengono il potere, ma piuttosto coloro che mantengono l'ordine e formano il fondamento dell'autorità stessa.

Conestabile/Capitano della Guardia/Sceriffo

Questa posizione generalmente ricade sul combattente di più alto livello della comunità o su uno dei guerrieri di più alto livello:

UN CENTINAIO DI IDEE PER AVVENTURE

Utilizzare i seguenti spunti per delle avventure create al volo o per farsi venire delle idee.

d%	Idea per un'avventura
1	Alcuni ladri rubano i gioielli della corona.
2	Un drago arriva in città e richiede un tributo.
3	È stata scoperta la tomba di un vecchio mago.
4	I mercanti più ricchi vengono uccisi nelle loro case.
5	Si è scoperto che la statua nella piazza principale è in realtà un paladino pietrificato.
6	Una carovana carica di beni preziosi sta per partire, diretta in una zona pericolosa.
7	Alcuni cultisti rapiscono gente per i loro sacrifici.
8	Alcuni goblin a cavallo di divora-ragni hanno iniziato ad attaccare i dintorni della città.
9	Dei banditi locali si sono uniti a una tribù di bugbear.
10	Una guardia nera sta radunando dei mostri nella zona.
11	Un portale verso i Piani Inferiori minaccia di condurre altri demoni nel mondo.
12	I minatori hanno inconsapevolmente liberato qualcosa di orribile che era stato sepolto nelle profondità della terra.
13	Una gilda di maghi sfida il consiglio cittadino.
14	Aumenta la tensione razziale tra umani ed elfi.
15	Una nebbia misteriosa coincide con l'apparizione di fantasmi in città.
16	È sparito il simbolo sacro di un sommo sacerdote.
17	Un mago malvagio ha sviluppato un nuovo tipo di golem.
18	Qualcuno in città è un lupo mannaro.
19	Gli schiavisti continuano a saccheggiare la comunità locale.
20	Un elementale del fuoco fugge dal laboratorio di un mago.
21	Alcuni bugbear stanno chiedendo un pedaggio su di un ponte molto trafficato.
22	Uno *specchio dell'antagonismo* ha creato un duplicato malvagio di un eroe.
23	Due tribù di orchi sono impegnate in una guerra sanguinosa.
24	Delle nuove costruzioni rivelano una tomba sotterranea in precedenza sconosciuta.
25	Un regno vicino intraprende un'invasione.
26	Due eroi molto conosciuti si sfidano in duello.
27	Un'antica spada deve essere recuperata per poter sconfiggere un orribile mostro.
28	Una profezia minaccia una prossima distruzione a meno che non venga recuperato un artefatto.
29	Gli ogre rapiscono la figlia del sindaco.
30	Un mago viene seppellito in una tomba piena di trappole con i suoi potenti oggetti magici.
31	Un ammaliatore sta obbligando altre persone a rubare per lui.
32	Un mind flayer sotto mentite spoglie sta radunando un gruppo di servitori controllati mentalmente.
33	Una pestilenza portata da topi mannari minaccia la comunità.
34	Tutte le chiavi per disattivare le trappole magiche nella torre di un mago sono scomparse.
35	I sahuagin stanno uscendo dal mare per attaccare i villaggi costieri.
36	Alcuni becchini hanno scoperto un'enorme catacomba, piena di ghoul, sotto il cimitero.
37	Un mago ha bisogno di una componente per incantesimi molto rara, rinvenibile solo nella giungla.
38	Viene scoperta la mappa che conduce alla locazione di un'antica fucina magica.
39	Diversi mostri hanno a lungo attaccato la popolazione, uscendo dalle fogne di una grande città.
40	Un ambasciatore diretto verso un regno ostile ha bisogno di una scorta.
41	Alcuni vampiri stanno attaccando un piccolo paese.
42	Una torre infestata si dice sia piena di tesori.
43	I barbari hanno cominciato a distruggere un villaggio in preda a una violenta ira.
44	Alcuni giganti stanno rubando il bestiame ai contadini locali.
45	Delle inspiegabili tormente di neve stanno spingendo dei lupi invernali in una zona un tempo tranquilla.
46	Un passo montano isolato è bloccato da una potente sfinge che vieta a tutti il passaggio.
47	Alcuni malvagi mercenari hanno cominciato a costruire una fortezza non molto distante da una comunità.
48	Si deve trovare l'antidoto per un veleno magico prima che il duca muoia.
49	Una druida ha bisogno di aiuto per difendere il suo bosco dai goblin.
50	Un'antica maledizione sta trasformando della gente innocente in assassini malvagi.
51	I gargoyle stanno sterminando le aquile giganti sulle montagne.
52	Misteriosi mercanti vendono finti oggetti magici in città e poi cercano di filarsela.

d%	Rango
01-60	Il combattente di più alto livello
61-80	Il secondo guerriero di più alto livello
81-100	Il guerriero di più alto livello

Utilizzare la Tabella 4-43: "Abitanti di più alto livello (Classi PG)" o la Tabella 4-44: "Abitanti di più alto livello (Classi PNG)", modificate dalla Tabella 4-45: "Modificatori di comunità", per determinare il suo livello reale.

Guardie/Soldati

Per ogni cento abitanti di una comunità (arrotondato per difetto), c'è un soldato o una guardia a tempo pieno. In aggiunta, per ogni venti abitanti di una comunità, un membro abile della milizia locale o un soldato coscritto può essere chiamato in servizio in poche ore.

PNG NELLA COMUNITÀ

Per uno svolgimento dettagliato del gioco nella città, diventa importante sapere esattamente chi vive nella comunità. Le linee guida che seguono permettono al DM di determinare i livelli degli abitanti più potenti e da questo estrapolare le classi del resto dei personaggi che vivono in quella comunità.

PNG di alto livello nella comunità per ogni classe

Utilizzare le tabelle successive per determinare il personaggio di livello più alto in una certa classe per una certa comunità. Tirare il dado indicato per quella classe (Tabella 4-43 e Tabella 4-44) e applicare il modificatore in base alle dimensioni della comunità (Tabella 4-45).

Un risultato di 0 o meno per il livello di un personaggio significa che non si può trovare alcun personaggio di quel tipo nella comunità. Il livello massimo per tutte le classi è il 20°.

Tabella 4-43: Abitanti di più alto livello (Classi PG)

Classi PG	Livello del personaggio
Barbaro	1d4 + modificatore di comunità*
Bardo	1d6 + modificatore di comunità
Chierico	1d6 + modificatore di comunità
Druido	1d6 + modificatore di comunità
Guerriero	1d8 + modificatore di comunità
Ladro	1d8 + modificatore di comunità
Mago	1d4 + modificatore di comunità
Monaco	1d4 + modificatore di comunità*
Paladino	1d3 + modificatore di comunità
Ranger	1d3 + modificatore di comunità
Stregone	1d4 + modificatore di comunità

*Dove queste classi sono più diffuse, il livello è 1d8 + modificatore.

Tabella 4-44: Abitanti di più alto livello (Classi PNG)

Classi PNG	Livello del personaggio
Adepto	1d6 + modificatore di comunità
Aristocratico	1d4 + modificatore di comunità
Combattente	2d4 + modificatore di comunità
Esperto	3d4 + modificatore di comunità
Popolano	4d4 + modificatore di comunità

53 Un artefatto recentemente recuperato devia i poteri degli incantatori arcani.
54 Un nobile malvagio mette una taglia sulla testa di un nobile buono.
55 Alcuni avventurieri sono scomparsi una settimana fa esplorando un dungeon.
56 Il funerale di un guerriero buono viene disturbato dai nemici che si è fatto mentre era in vita.
57 Alcuni parassiti colossali stanno uscendo dal deserto per attaccare i villaggi.
58 Un malvagio tiranno mette fuori legge l'uso non autorizzato della magia.
59 Un enorme lupo crudele, apparentemente immune alla magia, sta organizzando i lupi nella foresta.
60 Una comunità di gnomi costruisce una nave volante.
61 Un'isola al centro del lago è in realtà la punta di una strana fortezza sommersa.
62 Sepolto sotto l'Albero del Mondo giace l'Orologio del Tempo.
63 Un bambino gironzola in una vasta necropoli, mentre calano le tenebre.
64 Tutti i nani di una città sotterranea sono scomparsi.
65 Uno strano fumo verde fuoriesce da una grotta vicino a una misteriosa rovina.
66 Alcuni misteriosi lamenti provengono di notte da un bosco infestato.
67 Alcuni ladri rubano un grande tesoro e si rifugiano in una *reggia meravigliosa di Mordenkainen*.
68 Uno stregone cerca di viaggiare nell'etereo ma scompare completamente.
69 La cerca per l'espiazione di una paladina la conduce a una tana di troll troppo ben protetta perché possa farcela da sola.
70 Un regno famoso per i suoi maghi si sta preparando alla guerra.
71 Il sommo sacerdote è un'illusione.
72 Un nuovo nobile cerca di ripulire un tratto di terre selvagge da tutti i mostri.
73 Un bulette sta distruggendo un territorio coltivabile.
74 Un'invasione di uccelli stigei ha spinto gli yuan-ti più vicino alla zone civilizzate.
75 I treant del bosco sono minacciati da un fuoco di origini misteriose.
76 I chierici che hanno risorto un'eroina morta da tempo, scoprono che ella non è chi pensavano che fosse.
77 Un triste bardo narra una storia sui suoi compagni imprigionati.
78 Nobili malvagi creano una gilda di avventurieri per controllare gli avventurieri.
79 Una carovana di halfling deve attraversare un territorio selvaggio infestato dagli ankheg.
80 Tutte le porte nel castello del re sono improvvisamente soggette a *serratura arcana* e a *trappola di fuoco*.
81 Un uomo innocente, che sta per essere impiccato, supplica che qualcuno lo aiuti.
82 La tomba di un potente mago, piena di oggetti magici, è affondata nella palude.
83 Qualcuno sta sabotando carri e carretti perché cadano a pezzi quando viaggiano ad alta velocità.
84 Alcune rane di una certa specie, presenti solo in una valle isolata, cadono come pioggia in una grande città.
85 Un rivale geloso cerca di impedire un matrimonio a cui partecipa la nobiltà.
86 Una donna scomparsa misteriosamente molti anni prima, viene vista camminare sulle acque di un lago.
87 Un terremoto rivela un dungeon precedentemente sconosciuto.
88 Una mezzelfa che ha subito un torto, ha bisogno di un campione che combatta per lei in una prova gladiatoria.
89 Al centro della tempesta che sta impazzando per il territorio, si trova una cittadella fluttuante.
90 La gente inizia a sospettare dei mercanti mezzorchi che vendono parti di drago d'oro al mercato.
91 Una maga distratta lascia cadere la propria *verga delle meraviglie* nelle mani sbagliate.
92 Ombre non morte disturbano una grande libreria, in particolare un vecchio magazzino da tempo inutilizzato.
93 La porta che conduce in una casa abbandonata al centro della città, si rivela un portale magico.
94 I pirati sulle chiatte stringono un patto con una congrega di streghe e richiedono un alto pedaggio per l'uso del fiume.
95 Due parti di un oggetto magico sono nelle mani di due acerrimi nemici; la terza parte è ancora dispersa.
96 Una nidiata di viverne sta attaccando le pecore e i loro pastori.
97 Chierici malvagi si radunano in segreto per richiamare nel mondo una mostruosa divinità.
98 Una grande città subisce un assedio da parte di un grande esercito di umani, duergar e gnoll.
99 Un'enorme gemma si dice che si trovi all'interno di un antico monastero in rovina.
100 Lucertoloidi in sella a testuggini dragone offrono i loro servizi mercenari al miglior offerente.

Tabella 4-45: Modificatori di comunità

Dimensioni comunità	Modificatore di comunità
Piccolo insediamento	-3*
Borgo	-2*
Villaggio	-1
Piccolo paese	0
Grande paese	+3
Piccola città	+6 (tirare due volte)**
Grande città	+9 (tirare tre volte)**
Metropoli	+12 (tirare quattro volte)**

*Un piccolo insediamento o un borgo hanno una probabilità del 5% di sommare un +10 al modificatore di livello di un ranger o di un druido.

**Le città di dimensioni così grandi possono avere più di un PNG di alto livello per classe, ognuno dei quali genera personaggi di più basso livello della stessa classe, come descritto sotto.

Personaggi totali di ogni classe

Utilizzare il metodo seguente per determinare i livelli di tutti i personaggi in una comunità per ognuna delle classi.

Per le classi dei PG, se il personaggio di livello più alto indicato nel metodo è di 2° livello o superiore, si presume che ci siano due volte il numero di personaggi di metà di quel livello. Se quei personaggi sono di livello superiore al 1°, si presume che per ognuno di quei personaggi ce ne siano due di metà di quel livello. Continuare fino a quando il numero di personaggi di 1° livello è stato generato. Per esempio, se il guerriero di più alto livello è di 5° livello, allora ci sono anche due guerrieri di 3° livello e quattro guerrieri di 1° livello.

Fare lo stesso per le classi dei PNG, ma tralasciare l'ultimo passaggio che genererebbe il numero di individui di 1° livello. Invece, prendere la popolazione restante dopo che tutti i tipi di personaggio sono stati generati e dividerla in modo che il 91% siano popolani, il 5% combattenti, il 3% esperti, e il rimanente 1% diviso equamente tra aristocratici e adepti (0,5% ognuno). Tutti questi personaggi sono di 1° livello.

Sfruttando queste linee guida e le Tabelle 4-43: "Abitanti di più alto livello (Classi PG)", 4-44: "Abitanti di più alto livello (Classi PNG)" e 4-45: "Modificatori di comunità", è possibile osservare che le statistiche della classe del personaggio per la popolazione di un tipico borgo di 200 persone sono le seguenti:

- Un aristocratico di 1° livello (sindaco)
- Un combattente di 3° livello (conestabile)
- Nove combattenti di 1° livello (due guardie e sette membri della milizia)
- Un fabbro esperto di 3° livello (membro della milizia)
- Sette artigiani e professionisti esperti in diversi ambiti di 1° livello
- Un adepto di 1° livello
- Un oste popolano di 3° livello (membro della milizia)
- Cento sessantasei popolani di 1° livello (uno è membro della milizia)
- Un guerriero di 3° livello
- Due guerrieri di 1° livello
- Un mago di 1° livello
- Un chierico di 3° livello
- Due chierici di 1° livello
- Un druido di 1° livello
- Un ladro di 3° livello
- Due ladri di 1° livello
- Un bardo di 1° livello
- Un monaco di 1° livello

In aggiunta agli abitanti generati utilizzando il sistema sopra descritto, il DM può decidere che la comunità abbia anche qualche tipo di residente speciale, come il singolo stregone di 15° livello fuori luogo che vive appena fuori da un piccolo insediamento di 50 persone, o la gilda di assassini segreti stracolma di personaggi di un certo livello nascosti in un piccolo paese. Gli abitanti come questi, che il DM crea "al volo" non contano come personaggi di più alto livello che sono parte della comunità.

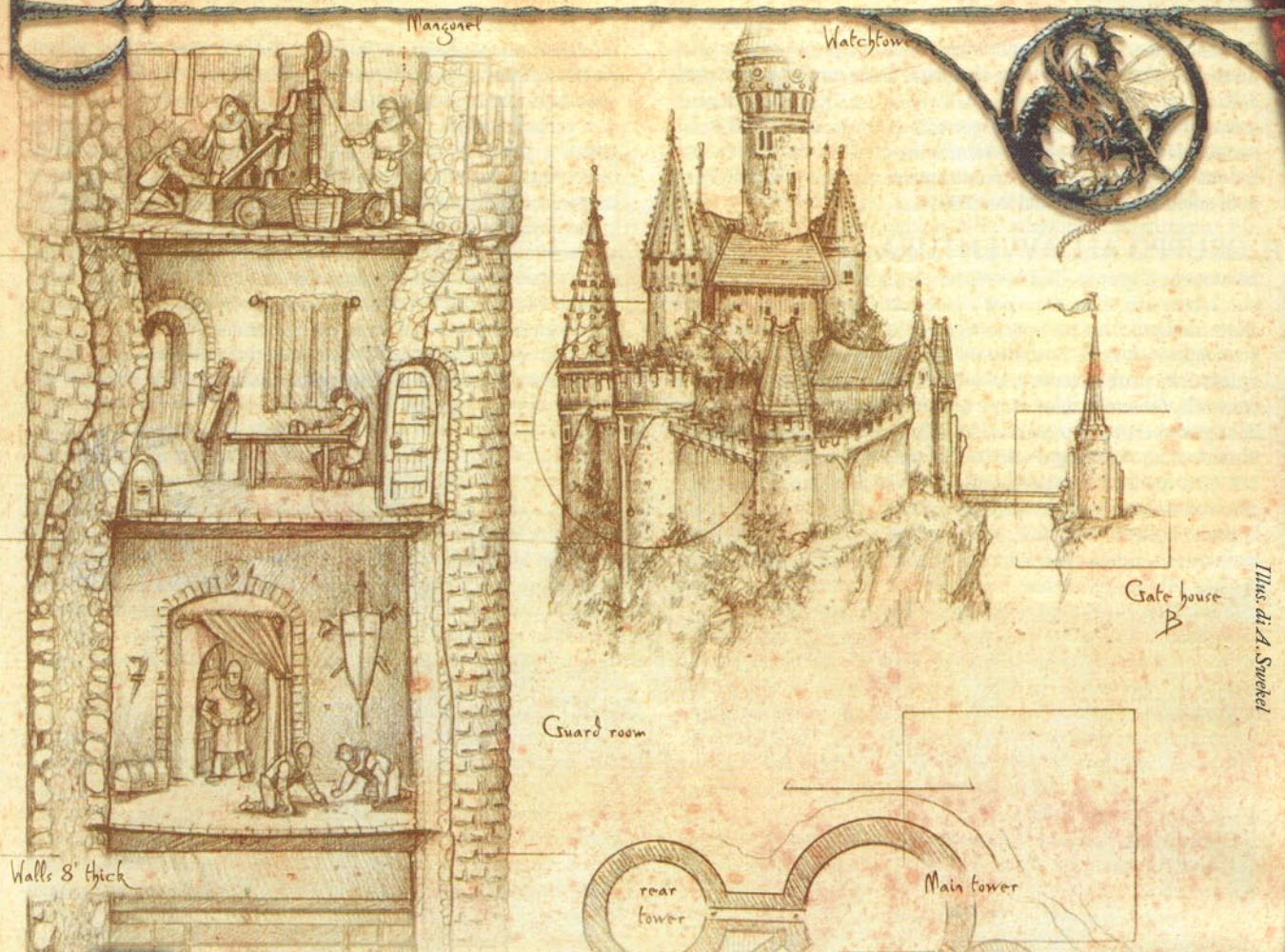
DEMOGRAFIA RAZZIALE

La mescolanza razziale di una comunità dipende dal fatto che la comunità sia isolata (scambi e interazione scarsi con altre razze e luoghi), mista (qualche scambio e interazione con altre razze e luoghi) oppure integrata (frequente interazione con altre razze e luoghi).

Tabella 4-46: Mescolanza razziale delle comunità

Isolata	Mista	Integrata
96% umani	79% umani	37% umani
2% halfling	9% halfling	20% halfling
1% elfi	5% elfi	18% elfi
1% altre razze	3% nani	10% nani
	2% gnomi	7% gnomi
	1% mezzelfi	5% mezzelfi
	1% mezzorchi	3% mezzorchi

Se la razza dominante di una zona è diversa da quella umana, è consigliabile posizionare quella razza nella prima posizione, mettere gli umani in seconda posizione e far scorrere tutte le altre di conseguenza. Ad esempio, in un paese nanico la popolazione è 96% nani, 2% umani, 1% halfling e 1% altre razze. (Tutte le comunità naniche sono isolate.) Si possono anche modificare leggermente le cifre per varie preferenze razziali. Per esempio, un villaggio elfico misto è 79% elfi, 9% umani, 5% halfling, 3% nani, 2% gnomi e 2% mezzelfi (senza mezzorchi). È anche possibile scambiare le percentuali di gnomi e nani in un paese elfico.



Illus. di A. Swekel

Gli incontri stanno alle avventure come le avventure stanno alle campagne. Campagne avvincenti sono composte da avventure avvincenti. Creare una campagna è il compito più difficile di un DM, ma anche quello che dà le soddisfazioni maggiori.

È importante distinguere tra una campagna e un mondo, poiché spesso questi termini sembrano essere usati in modo intercambiabile. Una campagna si compone di una serie di avventure, di personaggi non giocanti (PNG) in esse coinvolti e di eventi che ruotano intorno a quanto in esse avviene. Quando un DM guida i giocatori attraverso le avventure che ha preparato e questi scelgono il sentiero da far percorrere ai loro personaggi all'interno delle stesse, allora si sta giocando una campagna. Un mondo è il luogo fittizio in cui la campagna è ambientata. Altro termine per riferirsi al mondo è "ambientazione". Una campagna richiede un mondo in cui si svolgano le azioni, e, sia che il DM crei il proprio mondo, sia che ne usi uno già preconfezionato, la campagna che sta giocando con i personaggi è comunque sua.

ORGANIZZARE UNA CAMPAGNA

Una campagna prima di tutto richiede un mondo. Quando giunge il momento di sceglierne uno, il DM ha due opzioni:

- **Utilizzare un'ambientazione pubblicata per la campagna:** Il vantaggio di utilizzare un'ambientazione pubblicata risiede nel fatto che il DM non si ritrova con una montagna di lavoro da fare. Gran parte della creazione è già pronta, spesso tanto nelle linee generali quanto nei dettagli. Naturalmente il DM è sempre libero di scegliere ed estrapolare dal materiale pubblicato, usando solamente quel che più gli aggrada. Un inconveniente, quando si utilizza un'ambientazione pubblicata, è che i giocatori potrebbero aver già letto le pubblicazioni in questione e perciò saperne tanto quanto il DM (se non di più). Se ciò accade, il DM non deve permettere che i giocatori si spingano fino a criticare. ("No, ritengo che Ravensburg non si trovi da questo lato del fiume..."). Dopotutto, anche se è pubblicato, è pur sempre il *suo* mondo.
- **Creare il proprio mondo:** Per maggiori informazioni su come realizzarlo, consultare il Capitolo 6: "Creazione del mondo".

Una volta preparato un mondo fittizio e un'avventura da fare iniziare ai personaggi, la campagna può cominciare. L'obiettivo principale è quello di far sentire ai giocatori che i loro personaggi vivono in un mondo reale. Questa parvenza di realismo, chiamata anche verosimiglianza, è importante poiché fa sì che i giocatori smettano di pensare che stanno solo facendo un gioco, e comincino piuttosto a pensare di stare interpretando un ruolo. Una volta immedesimatisi nei loro ruoli, saranno più pronti a reagire al malvagio Lord Erimbar di quanto non lo siano nei confronti del DM che lo impersona.

Il DM sa di aver successo quando i giocatori pongono domande sempre più mirate. Vale a dire non domande della profondità di "Cosa c'è oltre quei boschi?", bensì domande del tipo "Se i ranger di questo bosco continuano a fare una guardia tanto vigile ai limiti della foresta, com'è possibile che le orde di orchi continuino ad attaccare i villaggi vicini senza che venga dato l'allarme?". Nel momento in cui i giocatori cominciano a porre domande del genere significa che stanno pensando nei termini del personaggio. Non rispondere mai a domande di questo tipo liquidandole con: "Perché è così e basta" oppure "Perché il DM sono io". Ma al contrario bisogna incoraggiare i ragionamenti sul gioco (vedi Capitolo 1: "L'arte del Dungeon Master"), fornendo una risposta, oppure chiedendo al giocatore come pensa di riuscire a scoprirlo.

Di tanto in tanto un giocatore può accorgersi di qualche lacuna o incongruenza in quel che il

DM ha creato. Tali osservazioni vanno usate a proprio vantaggio, invece di ammettere di aver sbagliato. Basta rendere la ricerca della soluzione parte integrante dell'avventura. Quando i giocatori scopriranno che il capo dei ranger accetta "bustarelle" dagli orchi per guardare dall'altra parte, si sentiranno gratificati per aver posto la domanda giusta e apprezzeranno ancora di più la verosimiglianza di quel mondo creato dal loro DM.

IL GRUPPO ALL'AVVENTURA

Mantenere il gruppo degli avventurieri (la compagnia) compatto può essere una sfida. Non per i giocatori (loro sono tutti seduti attorno al tavolo) ma per i personaggi. Cosa mai ha portato un gruppo composto di razze e professioni così eterogenee a diventare una squadra che parte assieme per l'avventura? Nel rispondere a questa domanda, l'obiettivo deve essere quello di evitare l'insoddisfazione che i giocatori provano quando hanno la sensazione di avventurarsi insieme ai loro compagni solo perché queste persone sono gli altri PG. Una maniera per prevenire questa percezione è esortare i giocatori a creare insieme i loro personaggi, passando quindi a loro la patata bollente del come e del perché si ritrovino insieme in questa storia, prima ancora di cominciare la prima avventura. Ecco qualche altro suggerimento:

Casualità: La prima avventura è configurata in modo tale che vi sia qualcuno che sparge la voce di aver bisogno di mercenari o avventurieri per assegnare loro una missione, e i personaggi sono appunto gli uomini e le donne che si ritrovano a rispondere all'appello. In alternativa, tutti i personaggi si incontrano e scoprono di essere diretti nello stesso posto.

Storia: I personaggi sono amici di lunga data che si erano incontrati in passato. Nonostante i loro diversi background ed esperienze, sono già ottimi amici.

Conoscenze comuni: I personaggi non iniziano come amici ma vengono presentati gli uni agli altri quali amici fidati di altri amici comuni.

Intervento esterno: I personaggi sono convocati da una forza esterna (qualcuno che abbia l'autorità necessaria per far sì che essi obbediscano) che comanda loro di lavorare insieme, almeno per la prima avventura.

Il cliché: Tutti i personaggi si incontrano in una locanda e, tra un boccale di birra e un altro, decidono di lavorare insieme.

INIZIARE LA CAMPAGNA

Il consiglio è di cominciare in sordina. Ambientare la prima avventura in qualsiasi luogo particolare si desideri, fornire ai giocatori le informazioni necessarie a quell'avventura e non rivelare troppi particolari sulla zona circostante. In seguito, si può ampliare quest'informazione, oppure i PG possono compiere delle esplorazioni e scoprire di più di persona. Con ogni successiva sessione di gioco, è possibile rivelare ai giocatori qualcosa in più circa l'ambientazione della campagna. Lentamente, qualcosa che ha tutta l'apparenza di un mondo reale si schiude davanti ai loro occhi.

Un altro grande momento nella carriera di ogni DM è quando i giocatori cominciano a riferirsi ai luoghi e alla gente da lui creati come fossero reali: "Non ti permetteranno mai di farla franca nella Città di Greyhawk!" "Mi domando cosa stia tramando Lord Nosh in questi giorni? Stava cercando un apprendista l'ultima volta che l'abbiamo visto". Quando simili commenti cominciano ad affiorare, il DM può gongolare di piacere per una campagna ben riuscita.

FAR PROCEDERE UNA CAMPAGNA

Una volta iniziata, far procedere una campagna è faticoso quanto preparare le avventure. Il DM prende nota di tutto quel che accade, delle informazioni riferite ai giocatori riguardo l'ambientazione e lavora per combinare il tutto con un mondo realisticamente rappresentato in tutti i suoi aspetti. Costruisce ogni avventura sulla base delle precedenti. Impara da quanto è accaduto, nel bene e nel male.

CONTESTO

L'aspetto più importante di una campagna è un contesto in cui il DM possa ambientare la propria avventura e i giocatori disporre i loro personaggi.

Coerenza: La maniera di dare coerenza a una campagna è quella di prendere appunti accurati. Se la Locanda del Cinghiale Blu aveva una porta cigolante quando i personaggi l'hanno visitata, il DM dovrà assicurarsi che quel cigolio ci sia ancora quando i personaggi vi faranno ritorno (tranne che ovviamente non vi sia un ragione valida per cui la porta non debba più cigolare). Quando i giocatori prestano attenzione ai dettagli (piuttosto insignificanti, come appunto una porta che cigola, o piuttosto importanti, come il nome di una somma sacerdotessa), cominciano a sentire che il mondo creato per loro dal DM è un luogo reale. Il DM dovrebbe tenere un quaderno o un raccoglitore dove scrivere tutti gli appunti relativi alla campagna, così da averli sempre a portata di mano durante una sessione. Se un giocatore dovesse chiedere il nome del posto che un tale, incontrato dal suo personaggio, diceva essere sotto assedio,

VARIANTE: MANTENIMENTO

Anziché preoccuparsi del prezzo dei pasti, degli alloggi, della sostituzione di indumenti laceri e altri eventuali costi, così come di rappresentare il tipo di spese che si affrontano nella vita quotidiana e che non sono contemplate dalle tabelle sull'equipaggiamento del Capitolo 7: "Equipaggiamento" nel *Manuale del Giocatore*, si può chiedere ai giocatori di pagare mensilmente delle spese di mantenimento basate sul tenore di vita del loro personaggio.

Attraverso tale soluzione si considererebbero coperte tutte le spese (persino le tasse) salvo quelle relative a un equipaggiamento speciale per un'avventura.

In ultimo, ciascun giocatore deve scegliere il livello di mantenimento che è disposto a pagare. Possibilmente tale livello dovrebbe essere adeguato al tenore di vita del personaggio. Ad esempio, chi conduce un'esistenza del tipo "indigente" potrebbe doversela vedere con i ladri, mentre un personaggio ricco, con uno stile di vita "ricercato", potrebbe ritrovarsi a dover fronteggiare i guai derivanti dall'essere in confidenza con gli aristocratici (tradimenti, infedeltà, e costose responsabilità).

I livelli di mantenimento, dal più modesto fino al più dispendioso, includono i seguenti livelli: autosufficiente, indigente, povero, comune, buono e ricercato.

Autosufficiente: Costo 2 mo al mese. Anche se si possiede una casa di proprietà (o si vive con qualcuno), si produce il proprio cibo, si confezionano i propri abiti e così via, di tanto in tantò si ha anche la necessità di acquistare un paio di scarpe nuove, pagare un pedaggio, o acquistare beni di prima necessità come il sale. I lavoratori comuni guadagnano circa 3 mo al mese, di conseguenza devono vivere secondo il livello autosufficiente per riuscire a sbarcare il lunario.

Indigente: Costo 5 mo al mese. Un mantenimento indigente presuppone che si mangi poco (o si vada a caccia e si raccolgano i frutti della terra in consistente quantità) e si dorma in ricoveri improvvisati e a volte per le strade o comunque sotto le stelle in mezzo alla natura.

Povero: Costo 12 mo al mese. Un mantenimento povero indica che si hanno a disposizione le sistemazioni minime di un viaggiatore, il che comunque è sempre meglio che dormire per strada o nei boschi.

Comune: Costo 45 mo al mese. Si abita in locande e si mangia ogni giorno in taverna, un'abitudine che ben presto diventa piuttosto costosa. Questo livello di mantenimento sottintende un'occasionale bevuta notturna, oppure un buon bicchiere di vino a cena.

Buono: Costo 100 mo al mese. In locanda si gode di una stanza privata, si mangia lautamente, con pasti sostanziosi accompagnati da un bicchiere di vino. Si indossano abiti eleganti e si cerca di usufruire delle cose buone della vita.

Ricercato: Costo 200 mo al mese. Si acquistano e si adoperano solo le cose migliori. Si prendono le stanze più lussuose nelle locande più eleganti, si mangiano i cibi più raffinati accompagnati da vini delle migliori annate, si partecipa e si organizzano splendide feste, si indossano abiti regali e si compiono gesta che fanno scalpore, il tutto con spese da capogiro. Si può addirittura possedere un proprio palazzo con tanto di servitù.

sarebbe opportuno avere la risposta pronta.

Calendari e annotazioni sul tempo: Prendere nota del tempo che passa. Segnare il passare di ogni stagione, così da essere in grado di descrivere le condizioni climatiche. Segnare l'arrivo e il passaggio delle festività e altre date importanti. Questo sistema aiuta non soltanto in fatto di organizzazione, ma incoraggia a stabilire un calendario per l'ambientazione. Costituisce un ulteriore mezzo per conferire verosimiglianza al proprio mondo.

Avvenimenti: La staticità mal si accorda con il realismo. Il cambiamento al contrario induce a una sensazione di realtà. Siccità che rovina i raccolti, regni che si muovono guerra, regine che danno alla luce principessine, il prezzo dell'acciaio che aumenta conseguentemente alla chiusura delle miniere di ferro, nuove tasse che ingenerano malumori tra la gente comune. Nel mondo della campagna, come in quello reale, nuovi avvenimenti si susseguono di giorno in giorno. A differenza di quello reale, il mondo della campagna potrebbe non possedere quella tecnologia che consente la rapida diffusione delle notizie, ma i personaggi finiranno lo stesso per conoscere le novità. Non tutti gli avvenimenti devono essere catalizzatori per le avventure. Alcuni servono solo per fare da sfondo.



Una pausa meritata dopo una rovente avventura.

Illus. di K. Walker

Un ambiente reattivo: Le azioni che i PG intraprendono dovrebbero avere una conseguenza sulla campagna. Se i PG danno fuoco a una taverna nel cuore della città, le autorità locali li ricercano se non per multarli o imprigionarli, almeno per interrogarli (vedi la sezione "Personaggi giocanti fuori controllo", pagina 146). Quando i PG portano a termine qualcosa di importante, la notizia arriva alle orecchie di coloro che popolano il mondo della campagna. La gente comune comincerà a riconoscere il nome degli avventurieri e magari anche le loro facce. Se i personaggi liberano una città da un tiranno, la prossima volta che fanno ritorno in quella città, vi trovano condizioni migliori, o quantomeno diverse.

COSTRUIRE SUL PASSATO

Un'altra maniera per far procedere la campagna è quella di costruire sul passato per accentuare la drammaticità, stabilire delle motivazioni e per aggiungere informazioni più dettagliate a quel mondo. I personaggi dovranno essere preparati ad affrontare un duro colpo. Dopo aver saputo che in quel mondo esisteva un luogo meraviglioso, libero e pacifico, sapranno anche che in seguito tale luogo è stato invaso e razziato da una forza al servizio del male. Poiché i personaggi (e quindi i giocatori) hanno già chiara in mente la grandezza di quel luogo, non è necessario fare alcun tipo di discorso per spiegare il perché i nemici siano così malvagi, o motivare i personaggi affinché li fermino.

Usare quanto è accaduto prima e prepararsi a quanto dovrà accadere: ecco il tipo di approccio che fa la differenza tra una campagna e una serie di avventure sconnesse. Alcune strategie per la costruzione sul passato ai fini di far procedere la campagna, includono l'uso di personaggi ricorrenti, stabilire relazioni di amicizia tra i PG che risalgono ad avventure precedenti, cambiare ciò che sanno i PG, colpire i PG dove fa più male, preparare i PG al futuro e presagire eventi imminenti.

Personaggi ricorrenti: Questo gruppo non include solo Johanna la locandiera, che si trova alla locanda ogni qual volta i personaggi vi si recano, ma si estende pure ad altri personaggi. Il misterioso straniero avvistato in un vicolo buio della Città di Greyhawk riappare sulla strada per il Ducato di Urnst, rivelando la propria identità e le sue vere intenzioni. Il nemico responsabile di aver incitato i goblin ad attaccare il villaggio ritorna, questa volta con un potente oggetto magico. L'altro gruppo di avventurieri incontrato dai PG nel dungeon sotto il Castello Reglis riappare all'improvviso, giusto in tempo per dare una mano a sconfiggere il drago nero Irrkuth. L'uso eccessivo dei personaggi ricorrenti può far sembrare finta un'ambientazione, ma ricorrere a tali personaggi con giudizio non soltanto aumenta il realismo, ma ricorda ai PG il loro passato, riaffermando il loro posto all'interno della campagna.

Relazioni oltre l'avventura: I PG fanno amicizia con il figlio della locandiera e gli fanno visita tutte le volte che si trovano a passare dalla città anche solo per ascoltare un'altra delle sue barzellette. Un PG si innamora della principessa e alla fine i due si sposano. Il vecchio Kragar, guerriero in pensione, guarda ai PG come ai figli che non ha mai avuto. Ogni anno i centauri di Bosco Calice consegnano un regalo al PG che uccise il drago verde nell'anniversario della sua eroica impresa. Relazioni come queste aggiungono informazioni più dettagliate al mondo della campagna.

Cambiare ciò che sanno i PG: Il re degli elfi viene sostituito da un impostore. Le vie che costeggiano il Fiume Tortuoso, una volta pericolose, sono adesso sicure, grazie a un maggior numero di pattugliamenti e ad un potente gruppo di PNG che ha ucciso la maggior parte dei mostri della zona. Cambiare qualche particolare conosciuto può riuscire a interessare i giocatori, i quali saranno curiosi di conoscere come e perché le cose siano cambiate.

Colpire dove fa male: Se un PG stringe amicizia con il mani-

scalco della città, il DM può rendere le cose interessanti facendo raccontare al PG dalla viva voce del maniscalco che tra i bambini rapiti durante l'attacco dei mercanti di schiavi, c'era anche suo figlio. E ancora, se i PG amano proprio visitare il villaggio di Boscombroso, il DM può fare in modo che la ridente cittadina si trovi sulla strada dell'armata di un chierico malvagio. Non bisogna però esagerare con simili rivelazioni, altrimenti i PG non si affezioneranno mai a nulla, per paura di mettere in pericolo quella data cosa. Ciononostante, una simile strategia, se usata con moderazione, si traduce in un efficace incentivo.

Preparare i PG al futuro: Se il DM ha già in mente di introdurre nella sua campagna troll che escono dai loro nascondigli e cominciano a razziare le Città Sotterranee dei nani, si preoccuperà di fare in modo che i suoi giocatori giungano a sapere dell'esistenza di tali città, o addirittura le visitino in una qualche avventura molto prima che l'incursione avvenga. In tal modo, l'avventura con i troll sarà pregna di significato quando si verifica. Inserire informazioni che andranno a ricollegarsi con elementi di future avventure aiuta a intrecciare la campagna come un insieme organico.

Presagire eventi imminenti: Se il coboldo catturato dai PG racconta del nuovo re dei troll, e i PG per caso ascoltano da nani e gnomi il resoconto di uno scontro con un troll, saranno più preparati al momento in cui si trovano a dover impedire ai troll di distruggere le Città Sotterranee. Potrebbero addirittura seguire la direzione stabilita dal DM senza che questi abbia neppure bisogno di iniziare l'avventura.

ALTRE QUESTIONI RELATIVE ALLA CAMPAGNA

Altri fattori relativi alla campagna includono l'introduzione di nuovi giocatori in una campagna ormai avviata, incoraggiare gli obiettivi dei giocatori, cambiare gli allineamenti, amministrare il passaggio di un PG da un livello inferiore a uno superiore e tener testa al potere sempre crescente di un personaggio.

Introdurre nuovi giocatori

I giocatori, si sa, vanno e vengono. Quando uno nuovo entra a far parte del gruppo, occorre tenere conto del livello medio dei PG già presenti e permettere al nuovo arrivato di creare un personaggio di quello stesso livello. L'unica eccezione a questa regola generale si ha quando un nuovo giocatore è nuovo al mondo di D&D. In quel caso anche cominciando con un personaggio qualsiasi, il 1° livello può creare al giocatore qualche difficoltà.

Inserire un nuovo personaggio nel gruppo è come stabilire il motivo per cui il gruppo si sia riunito insieme la prima volta, ma può essere ancora più difficile se la compagnia si trova già a metà di un'avventura. Qualche suggerimento:

- Il nuovo PG è un amico o un parente di uno dei PG già presenti e finisce per raggiungere il gruppo e farne parte.
- Il nuovo PG è un prigioniero dei nemici che i PG già esistenti combattono. Quando questi riescono a salvarlo, decide di unirsi al loro gruppo.
- Il nuovo PG è l'unico superstite di un altro gruppo di avventurieri.
- Il nuovo PG si trovava in un dato posto per motivi estranei all'avventura della compagnia (cosa che potrebbe in seguito portare a un'altra avventura che il nuovo PG può iniziare) e decide di unirsi al gruppo dei PG già presenti perché l'unione fa la forza.

Incoraggiare gli obiettivi dei giocatori

I giocatori alla fine devono stabilire degli obiettivi per i loro personaggi. Tali obiettivi potrebbero includere: entrare a far parte di una particolare gilda, edificare un loro proprio luogo di culto, costruire una fortezza, iniziare un'attività, ottenere un particolare oggetto magico, diventare abbastanza potenti da sconfiggere il nemico che minaccia la città in cui vivono, ritrovare un fratello disperso, oppure mettersi sulle tracce di un nemico sfuggito loro tempo addietro. Il DM non solo dovrebbe incoraggiare gli obiettivi dei personaggi, ma dovrebbe mostrarsi desideroso di delineare le avventure sulla base di tali obiettivi. Questi ultimi, inoltre, dovrebbero essere conseguiti con fatica, ma il giocatore dovrebbe sempre avere almeno l'opportunità di realizzare gli obiettivi concepiti per il suo personaggio (dando per scontato che si tratti di obiettivi realizzabili).

Cambiare allineamento

Un personaggio può anche cambiare modo di percepire le cose. Gli allineamenti non sono impegni, tranne in casi specifici (come per chierici e paladini). I personaggi giocanti hanno libero arbitrio, e le loro azioni indicano spesso un cambio di allineamento. Ecco due esempi per aiutare il DM a gestire tali cambiamenti:

- Un giocatore crea un nuovo personaggio (un ladro di nome Garrett), decide che sia neutrale buono e lo annota sulla scheda del personaggio. A partire dalla seconda sessione di gioco della carriera di Garrett, tuttavia, appare chiaro che il giocatore non lo sta interpretando affatto come un personaggio di allineamento buono. A Garrett piace infatti rubare cose di poco conto (anche se non ai suoi amici) e non si preoccupa di aiutare il prossimo né di combattere il male. Ne risulta che Garrett è completamente neutrale e che il giocatore ha commesso un errore quando ha dichiarato il suo allineamento perché non aveva ancora veramente deciso come voleva interpretarlo. Il DM suggerisce quindi al giocatore di cancellare "buono" dalla scheda di Garrett, rendendo il suo allineamento semplicemente "neutrale". Non è poi un gran problema.
- Un PNG viaggia insieme ai PG. Il suo allineamento è caotico malvagio ma sta facendo finta di non esserlo perché si tratta di una spia mandata a sventare i loro piani. Per tutta la sua esistenza si è comportato da malvagio, vivendo insieme ad altri che agivano esattamente come lui. Tuttavia, da quando si batte fianco a fianco insieme ai PG avventurieri, il cui allineamento è buono, ha osservato il modo in cui essi combattono insieme aiutandosi l'un l'altro. Ha cominciato così a invidiarne lo spirito di cameratismo. Alla fine, assiste al sacrificio del PG paladino, che si immola per salvare non soltanto i suoi amici, ma un'intera città spinta all'orlo della distruzione per mano di un malvagio stregone. Tutti rimangono profondamente commossi, incluso il PNG malvagio, e la città tributa onori al paladino che ha sacrificato la propria vita. I cittadini acclamano gli avventurieri come degli eroi. Il PNG non è commosso fino al punto di pentirsi e lasciarsi alle spalle le sue azioni malvagie (come pure la sua missione), diviene però caotico neutrale, ed è sulla buona strada per diventare caotico buono, specialmente poi se rimane nel gruppo dei PG. Se i PG non avessero agito con tanta prodezza, probabilmente il PNG non avrebbe intrapreso la via della redenzione. Ma se essi dovessero scacciarlo una volta scoperto il suo passato, potrebbe anche ritornare sulla cattiva strada.

La maggior parte dei personaggi non viene penalizzata per il cambio di allineamento, ma si devono tenere presenti un paio di punti:

Il DM ha il controllo: È il DM a controllare ogni cambio di allineamento, non sono i giocatori. Se un giocatore dichiarasse: "Il mio personaggio passa da neutrale buono a caotico buono", la risposta più appropriata del DM sarebbe "Dimostralo". Sono le azioni a dettare l'allineamento, non le dichiarazioni di intento dei giocatori.

Il cambio di allineamento è graduale: I cambiamenti nell'allineamento non dovrebbero essere drastici. Di norma un personaggio cambia allineamento un passo alla volta: da "legale malvagio" a "legale neutrale" per esempio, e non direttamente a "neutrale buono". Un personaggio sulla via del cambiamento dovrebbe passare attraverso fasi transitorie prima di giungere all'allineamento finale.

Esigenze temporali: Per cambiare allineamento occorre tempo. Tali cambiamenti raramente avvengono all'improvviso (anche se non è impossibile che accada). Si deve evitare insomma che un personaggio passi improvvisamente all'allineamento malvagio solo per poter usare un artefatto malvagio, per poi ritornare sui suoi passi. Gli allineamenti non sono abiti che si possano indossare e togliere a piacimento. Per un cambio di allineamento occorre calcolare un intervallo di almeno una settimana misurata secondo i tempi del gioco.

L'indecisione indica neutralità: Personaggi eternamente indecisi dovrebbero essere solo neutrali. Se un personaggio non fa altro che cambiare allineamento durante una campagna, se ne deduce soltanto che non è in grado di fare una scelta, pertanto è neutrale.

Eccezioni: Esistono eccezioni a quanto esposto prima. Per esempio, è possibile (anche se improbabile) che il più orribile dei nemici neutrale malvagio, abbia un improvviso quanto drammatico cambiamento e divenga immediatamente neutrale buono.

Il passaggio da un livello basso a uno alto

Uno degli aspetti più divertenti e più gratificanti di una campagna, tanto per i giocatori quanto per il DM, è la lenta ma costante transizione dal 1° livello, attraverso i livelli bassi (dal 2° al 5°) e medi (dal 6° all'11°), ai livelli alti (dal 12° al 15°) e finalmente a quelli altissimi (dal 16° al 20°). Compito fondamentale del DM è assicurarsi che l'esperienza di gioco ai livelli bassi sia tutt'altra cosa rispetto a quella acquisita ai livelli alti. Quando il livello è basso, tenere in vita i personaggi è un'impresa. Quando è alto, diventa difficile infliggere loro varie ferite. Per quanto un DM debba essere soprattutto imparziale, giocando con personaggi dei primi livelli deve assicurarsi che le sfide che si trovano ad affrontare siano alla loro portata. C'è tutto il tempo, una volta raggiunti i livelli più alti, per sbizzarrirsi e, accantonate le buone maniere, scagliare contro di loro qualsiasi cosa si voglia. I personaggi degli ultimi livelli hanno il potere e le risorse per riuscire a superare e a sopravvivere praticamente a tutto.

Livello basso

Quando un personaggio è all'inizio o anche quando ha già acquisito qualche livello, si applichino le norme seguenti:

- I personaggi sono fragili. I bonus ai tiri salvezza, la CA e i punti ferita sono decisamente bassi.
- I personaggi possono affrontare solo pochi incontri, poi hanno bisogno di riposare.
- I personaggi non dovrebbero allontanarsi troppo dalle zone civilizzate.
- I personaggi non possono fare affidamento su di una capacità specifica. Anche se il chierico prepara un incantesimo, ad esempio, non vi è alcuna garanzia che lo abbia ancora quando si presenta la necessità di usarlo. La durata degli incantesimi è breve, e le risorse sono esigue.

Livello alto

Quando i personaggi acquisiscono più livelli, le seguenti osservazioni diventano sempre più vere:

- I personaggi sono molto resistenti. I bonus ai tiri salvezza, la CA e i punti ferita sono particolarmente alti.
- I personaggi possono sopravvivere a vari incontri prima di aver la necessità di riposare. A livelli altissimi il bisogno di riposo raramente è un problema.
- I personaggi sono in grado di procacciarsi da soli il cibo, procurarsi oggetti magici, guarirsi. Possono addirittura resuscitarsi a vicenda.
- Disponendo di tempo, i personaggi riescono a fare praticamente tutto. Anche se il mago del gruppo non conoscesse l'incantesimo *disintegrazione*, il DM potrebbe comunque inserire una barriera che può essere superata solo tramite il suddetto incantesimo e confidare sul fatto che la compagnia riesca a superarla. (I PG possono infatti ottenere l'accesso all'incantesimo in qualche altro modo, o usare le altre loro risorse per raggiungere lo stesso obiettivo). Ai livelli più alti il DM non deve temere di disseminare la via degli avventurieri di tutte le sfide possibili e immaginabili. Tutti gli aspetti dell'azione del personaggio (movimento, resistenza, infliggere danni, influenzare gli altri, raccogliere informazioni, adattarsi alle circostanze e all'ambiente) aumentano con l'acquisizione di livelli.



Aumentando di livello, Mialee acquisce sempre più potere.

Illus. di K. Walker

Livelli di potere del personaggio

Con il progredire della campagna, i PG incrementano il loro potere attraverso l'avanzamento di livello, l'acquisizione di denaro e di oggetti magici e il consolidarsi della loro reputazione. Il DM deve accuratamente bilanciare tale avanzamento incrementando le sfide, sia con nemici da combattere che con gesta da compiere.

In più, comunque, deve anche osservare attentamente i PG e assicurarsi di non perderne il controllo a causa del loro accresciuto potere, né permettere che falliscano le prove che incontrano sul loro cammino. Se spetta a loro prendere decisioni inerenti all'avanzamento dei loro personaggi e l'impiego delle nuove abilità, tocca al DM mantenere il controllo della campagna e il suo equilibrio (vedi Capitolo 1: "L'arte del Dungeon Master"), e lasciare che tutto proceda senza intoppi.

Ricchezza del personaggio

Uno dei modi per tenere sotto controllo i livelli di potere dei personaggi si realizza attraverso un rigoroso monitoraggio della loro ricchezza, nonché dei loro oggetti magici. La Tabella 5-1: "Ricchezza del personaggio per livello", tiene conto della media dei tesori trovati durante gli incontri e rapportati ai punti esperienza guadagnati in tali incontri. Usando tale tabella è possibile determinare quale grado di ricchezza dovrebbe avere un personaggio in base al suo livello.

Tutte le avventure pubblicate per la presente edizione di D&D usano questa regola generale di "ricchezza per livello" come riferimento per l'equilibrio in un'avventura. Ad esempio, in nessuna avventura concepita per personaggi di 7° livello si richiede o si suppone che la compagnia possieda un oggetto magico del costo di 20.000 mo.

Tabella 5-1: Ricchezza del personaggio per livello

Livello Personaggio	Ricchezza	Livello Personaggio	Ricchezza
2°	900 mo	12°	88.000 mo
3°	2.700 mo	13°	110.000 mo
4°	5.400 mo	14°	150.000 mo
5°	9.000 mo	15°	200.000 mo
6°	13.000 mo	16°	260.000 mo
7°	19.000 mo	17°	340.000 mo
8°	27.000 mo	18°	440.000 mo
9°	36.000 mo	19°	580.000 mo
10°	49.000 mo	20°	760.000 mo
11°	66.000 mo		

Personaggi giocanti fuori controllo

Il potere può sfuggire di mano. Il potere corrompe. Con l'incremento della loro potenza, i PG possono fare cose che dimostrano la loro arroganza o il loro disprezzo per chi non è altrettanto forte. Un guerriero di 10° livello può cominciare a pensare che non deve più trattare il duca con rispetto, dal momento che riuscirebbe a battere con una mano sola tutte le sue guardie. Un potente mago potrebbe sentirsi talmente imbattibile da scagliare allegramente a destra e a manca palle di fuoco nel cuore della città. Se anche è cosa buona e giusta che i PG si godano le loro capacità progredendo di livello (anzi è il punto fondamentale), non si dovrebbe permettere loro di agire dissennatamente. Persino i personaggi di alto livello non dovrebbero andare in giro senza controllo.

I giocatori dovrebbero sempre ricordare una cosa: c'è sempre qualcuno più potente di loro. Il DM dovrebbe organizzare il mondo dell'ambientazione secondo la regola che anche se i PG sono speciali, non sono unici. Prima di loro ci sono stati altri personaggi, alcuni dei quali davvero potenti. Influenti istituzioni hanno avuto a che fare con individui dalla considerevole forza prima ancora dell'arrivo dei PG. Ad esempio il duca può avere in serbo qualche potente guerriero o combattente che lo difenda quando qualcuno non si comporta come deve. La guardia cittadina probabilmente ha una *verga della negazione* oppure una pergamena con un *campo anti-magia* per vedersela con maghi fuori controllo. Il punto è che i PNG che possiedono delle risorse sono preparati a far fronte a grandi pericoli. Tanto prima i PG se ne rendono conto e tanto più improbabile che perdano la testa durante una campagna.

GESTIRE I PNG

Iniziando una campagna, si ha la necessità di delineare ogni sorta di personaggio. È consigliabile utilizzare le seguenti indicazioni per creare e controllare i PNG.

TUTTI GLI ABITANTI DEL MONDO

Compito del DM è delineare chiunque nel mondo non sia un personaggio giocante. Queste creature sono tutte suoi personaggi. I PNG ricoprono la gamma che va dalla vecchia signora che ricama gli abiti all'abominevole necromante intenzionato a distruggere il regno, fino al drago che conta il suo oro dentro la sua tana. La stragrande maggioranza della gente non si interessa ai PG, a meno che essi non siano arrivati al punto in cui sono in procinto di salvare il mondo. Ma anche allora, probabilmente i più non hanno la minima idea di chi essi siano.

La maggior parte delle persone e delle creature conduce una propria esistenza, rimanendo all'oscuro delle azioni dei PG e degli eventi delle loro avventure. La gente comune incontrata in una città non pensa che i PG siano diversi da chiunque altro fino la momento in cui non fanno qualcosa di particolare per richiamare su di sé l'attenzione. In breve, il resto del mondo non sa cosa i PG siano in realtà, cioè personaggi giocanti. Non li tratta in maniera diversa dagli altri, non dà loro speciali opportunità (o penalizzazioni speciali), e comunque non presta loro nessuna attenzione particolare. I PG devono pertanto far affidamento sulle loro azioni. Se sono saggi e gentili, avranno molti amici e saranno rispettati. Se sono stupidi o insubordinati, si faranno dei nemici e si guadagneranno l'ostilità di tutti.

NEMICI

Nemici e malvagi forniscono l'occasione per dimostrare di essere dei DM unici nel proprio genere. Gestire gli avversari dei PG è uno dei compiti più importanti e anche uno dei più divertenti. Quando ci si accinge a creare i nemici dei PG bisogna tenere a mente i seguenti punti:

Personaggi perfettamente compiuti: Arricchire di dettagli i nemici. Fornire un coerente insieme di motivazioni per giustificare il perché essi agiscono come agiscono, il perché si trovano dove si trovano, e in che modo interagiscono con quanti li circondano. Se non si pensa a loro solo come ai nemici che i PG devono eliminare, non lo faranno nemmeno i giocatori.

Intelligenza: Si devono interpretare i nemici secondo il loro livello di intelligenza, né più, né meno. Gli ogre non saranno gli strateghi più brillanti, ma di sicuro i mind flayer sono incredibilmente intelligenti e hanno sempre schemi e piani d'emergenza.

Non temere di crearli malvagi: Il male è il male. Non si deve esitare a creare nemici davvero malvagi. Tradimenti, vili menzogne e sotterfugi contribuiscono ad accrescere il piacere di sconfiggerli.

Il male non si annida ovunque: Un PNG avversario non deve necessariamente essere malvagio. A volte persino personaggi neutrali o buoni possono opporsi a una qualsiasi cosa che i PG stanno facendo, semplicemente perché non tutta la brava gente è sempre d'accordo su tutto. Qualche volta è interessante affrontare un avversario di cui non ci si vuole semplicemente sbarazzare.

Il male compatto non è realistico: È sempre meglio evitare

DIETRO LE QUINTE: SISTEMI ORIGINALI PER INFRANGERE LE REGOLE

Nel momento in cui il DM crea la sua campagna, desidera che i personaggi si adattino ad essa. Per quanto il Capitolo 2: "Personaggi", sia prodigo di consigli sulla creazione di nuove razze e nuove classi, è facile scoprire che la propria campagna ha bisogno di particolari ritocchi. Adattarsi alle necessità di una campagna non significa necessariamente cambiare classi e razze, tuttavia si può aver bisogno in certi casi di modificare o infrangere le regole stabilite per permettere a un giocatore di interpretare il personaggio che preferisce.

Alcuni esempi possono essere questi:

- Permettere ad un paladino di avere un ippogrifo come cavalcatura o ad un mago di avere come famiglio uno pseudodrago, invece dei soliti animali designati a tal scopo.
- Permettere ad un giocatore di creare un personaggio di razza ibrida generato da membri di razze diverse, così che possieda un miscuglio di caratteristiche razziali (varie da ciascuna razza).
- Permettere ad un giocatore di avere come personaggio un rampollo di ricca famiglia e conteggiargli una somma in denaro di cinque o addirittura dieci volte superiore alla somma di denaro iniziale normalmente consentita.
- Permettere ad un giocatore di creare un personaggio nelle cui vene scorra sangue divino, i cui poteri speciali si manifestino dopo aver compiuto determinate gesta o aver raggiunto certi livelli.
- Fare arrivare in città una carovana in cui viaggia anche un formidabile artista del tatuaggio che sia capace di realizzare, sul corpo dei personaggi, disegni in grado di trattenere poteri magici. Questi tatuaggi sarebbero essenzialmente oggetti magici permanenti che non possono essere smarriti o rubati, che non occupano spazio, non hanno alcun peso, ma costano il doppio di un oggetto di analogo potere.
- Decidere che un personaggio erediti un particolare oggetto magico, in quanto si tratta di un cimelio di famiglia.

Allo stesso modo, in certi casi, si può voler infrangere qualche regola a favore dei PNG. Questi segni di insubordinazione includono i seguenti:

- Fornirli di un insolito incantesimo o conferire ai loro incantesimi un tocco di originalità (per esempio palle di gelo invece di palle di fuoco, oppure dardi incantati che volano in aria in forma di guanti di energia per schiaffeggiare l'obiettivo).
- Creare trappole magiche o effetti speciali che non possano essere duplicati da incantesimi od oggetti magici esistenti, quali zone di antimagia permanente, luoghi dove i non morti non possano essere scacciati o dove il tempo scorra al contrario.
- Garantire ai mostri capacità speciali, come uno scheletro che possa strapparsi le ossa e usarle come armi, o che si ricomponga dopo essere stato distrutto.
- Cambiare la biologia dei mostri così che i goblin siano bugbear immaturi e i draghi possano cambiare colore.

Questo genere di modifiche personalizza la campagna senza cambiare il gioco in modo drastico.

un fronte del male unitario. Solo perché tutti gli avversari dei PG sono malvagi, non vuol dire che debbano agire insieme. Infatti, raramente il male collabora con altro male (specialmente poi nel caso di creature caotiche malvagie), perché gli obiettivi di una creatura distruttiva ed egoista per definizione entrano in conflitto con gli obiettivi di altre creature egoiste e distruttive.

Il dilemma del prigioniero: Che cosa ne dovrebbero fare i PG dei nemici prigionieri? Se un PNG nemico si arrende, immediatamente i personaggi si trovano di fronte al dubbio. Devono risparmiargli la vita o passarlo a fil di spada? Qual è il male peggiore, uccidere il nemico o lasciare che resti in vita e possa commettere altre iniquità? In certe campagne o in certi luoghi specifici di un'ambientazione, vengono pagate delle taglie per i prigionieri vivi. Gli amici dei prigionieri possono anche offrire riscatti perché siano restituiti vivi. Questi due fattori possono aiutare i PG a decidere cosa fare di chi hanno catturato, così come possono farlo anche certe indicazioni fornite dal DM per voce di altri PNG alleati, relative alla procedura in uso nel paese in cui i personaggi si stanno avventurando. Dal momento che come DM si dovrebbero gestire i PNG nella maniera più appropriata possibile, bisogna far sì che i PG non si trovino di fronte al dilemma del prigioniero a meno di non essere proprio sicuri di volerlo.

Nemici

Uno stregone diabolico, un sommo sacerdote malvagio, un esperto assassino, un lich, un antico drago rosso: le possibilità per disporre di nemici intelligenti sono infinite, ed essi costituiscono alcuni degli avversari più odiati e memorabili. Un nemico ben giocato può diventare un personaggio ricorrente che sia una continua spina nel fianco per i PG. Si possono creare dei nemici che i giocatori ameranno odiare.

Ecco alcune dritte per dei nemici ben interpretati:

Servirsi dei lacchè: Non far scontrare il nemico in prima persona con i PG, a meno da non essere costretti a farlo. Alla fine i personaggi vorranno ingaggiare la lotta contro di lui, ma questi dovrebbe ricorrere a subalterni, gregari e creature evocate che li combattano al suo posto, ogni qual volta sia possibile. Non negare però ai PG la soddisfazione di avere alla fine l'opportunità di sconfiggere il nemico in prima persona.

Essere biechi e pieni di risorse: Utilizzare tutte le opzioni disponibili per confondere i PG. Non dimenticare di fornirsi di un turpe nemico che usi *allineamento imperscrutabile* oppure *anti-individuazione* per sviare ogni tentativo di scoprirlo. Incantesimi di *individuazione dello scrutamento*, oppure, meglio ancora, incantesimi di *schermo* possono evitare che attraverso lo scrutamento le sue azioni vengano rivelate. L'incantesimo *vuoto mentale* annulla *individuazione dei pensieri*, l'incantesimo *resistenza agli incantesimi* li annulla potenzialmente tutti. L'idea fondamentale da tenere a mente è che per ogni abilità che i PG potrebbero avere, un PNG nemico possa contrapporre un incantesimo, un oggetto magico o una capacità pertinenti.

Tenere pronto un piano di fuga: Quando i PG avranno affrontato il nemico e sventato i suoi piani, potrebbe essere difficile per lui darsela a gambe senza un piano precedentemente congegnato. I PG sono famosi per stare alle calcagna di un nemico che tenta di scappare. Fare uso di passaggi segreti, *invisibilità*, *porta dimensionale*, *teletrasporto*, *contingenza*, e sciami di subalterni per aiutare il nemico nella fuga.

Prendere degli ostaggi: Porre i PG di fronte a un dilemma morale. Saranno desiderosi di attaccare il nemico anche se i suoi servi sono pronti, al segnale convenuto, a trucidare un certo numero di cittadini da lui catturati?

Utilizzare la magia: Persino un guerriero o un ladro di alto livello dovrebbero avere un gran quantitativo di incantesimi a cui ricorrere, magari attraverso oggetti magici o servitori che li lanciano. I PG hanno sempre scorte di magia a cui attingere per fronteggiare il nemico, quindi anche quest'ultimo dovrebbe avere un certo numero di trucchi e sorprese per loro.

Combattere secondo le regole del nemico: Non si deve combattere come farebbero i PG. Un nemico molto astuto si scontra con i PG solo quando preparato o costretto. Di preferenza li affronta dopo che si sono fatti strada superando le sue guardie e il suo nascondiglio pieno di trappole, e sono pertanto sfiniti.

Animali e belve

Animali, parassiti, belve e mostri scarsamente intelligenti costituiscono una categoria speciale di PNG. Non si comportano come farebbero le creature intelligenti. Al contrario sono spinti dall'istinto e dal bisogno. La fame e la paura, ad esempio, motivano gli animali. A volte è la curiosità a spingerli, ma solitamente sono alla ricerca di cibo. Quando si preparano incontri con animali e creature poco intelligenti, bisogna ricordarsi di sviluppare un equilibrio biologico. Un centinaio di orchi sono in grado di organizzarsi insieme in un'area, ma un centinaio di belve distorcenti non lo farebbero mai a meno che non vi fossero costrette da una forza esterna intelligente. In un dungeon, ad esempio, i predatori hanno il bisogno di mangiare e probabilmente non si rintanerebbero gli uni vicino agli altri onde evitare di azzuffarsi per il cibo. Le richieste logiche di un biosistema a volte possono rendere difficile razionalizzare un dungeon o disegnarlo in modo che risulti qualcosa di credibile. Una forza intelligente e organizzatrice spesso viene in aiuto per spiegare la presenza di creature in numero tale o posizione tale che il loro istinto naturale tenderebbe a evitare.

Gli animali, come pure i mostri scarsamente intelligenti, vogliono mangiare, sentirsi al sicuro e proteggere i loro piccoli. Non sono spaventati dalla competizione per il cibo, ma solo i più belligeranti attaccano soltanto per questo motivo. Non collezionano tesori, ma vi è la possibilità di ritrovare nelle loro tane i cadaveri, intatti, dei personaggi che hanno ucciso.

Per i PG, simili creature rappresentano grandi avversari, dal momento che uccidere un lupo mannaro, o persino un umber hulk o una viverna, creerebbe pochi problemi morali. Perciò, anche se nel mondo reale gli esseri umani rappresentano delle prede poco ambite per la maggior parte degli animali, si deve sempre supporre che, nel mondo fittizio della campagna, la maggioranza dei predatori non abbia paura o addirittura preferisca cacciare e divorare creature intelligenti, fornendo in questo modo ai PG numerose opportunità di combatterli.

AMICI

Non tutti odiano i PG. Se i personaggi giocano bene le loro carte, andando avanti nell'avventura acquisteranno tanti amici quanti nemici.

Alleati

Markiov Thenuril è un rude ranger che pattuglia le terre selvagge dell'ovest. Sin da quando i PG lo hanno aiutato a respingere l'incursione degli gnoll due anni addietro, è lieto di fornire loro informazioni relative alla zona da lui perlustrata ogniqualvolta glielo chiedano. È stato lui a presentarli all'elfa Viran Rainsong, una maga/barda che gli fornisce una gran quantità di pozioni e pergamene che lei stessa confeziona. Ethin, il fratellastro di Viran, ha viaggiato con i PG, quando si sono recati alle Montagne Dimenticate e alla Tana del Lich.

Esistono due tipi di alleati: quelli che aiutano i PG con informazioni, equipaggiamento, o dando loro un posto dove trascorrere la notte, e quelli che di fatto intraprendono le avventure insieme a loro. I primi approntano utili contatti e risorse. I secondi hanno la funzione di membri del gruppo e acquistano una quota completa di punti esperienza e tesori, esattamente come qualsiasi altro personaggio. Essenzialmente, questi ultimi sono avventurieri che accidentalmente non sono controllati da giocatori. Si differenziano da gregari e mercenari in quanto non sono alle dirette dipendenze dei PG.

Gregari

I gregari sono servitori leali che seguono un personaggio in particolare oppure, qualche volta, un gruppo di personaggi (anche i PNG possono averli). Sono assoldati o scovati dai PG, e portano a termine un affare convenuto tra le due parti cosicché i PNG si mettono alle dipendenze dei personaggi. Un gregario presta servizio come aiutante generico, guardia del corpo, braccio destro o semplicemente come guardaspalle. Sebbene, tecnicamente, possano considerarsi come dei subalterni, sono in genere troppo valorosi per essere impegnati in mansioni servili.

Non esistono limitazioni di classe, di razza, di genere ai gregari di un personaggio, né vi sono limiti al numero di gregari che un personaggio può impiegare. Se maltrattati, i gregari diventano sleali e finiscono per abbandonare coloro che li avevano assoldati o addirittura cercano vendetta. I gregari leali si trasformano in amici fidati e aiutanti a lungo termine.

Allora, qual è davvero la differenza tra gli alleati che si uniscono al gruppo e usano i loro poteri per affrontare i pericoli fianco a fianco dei PG, e i gregari, che praticamente fanno la stessa cosa? I gregari sono

persone che accettano un compito come subalterni. Sono seguaci, non leader. Di tanto in tanto potrebbero anche esprimere un parere, ma perlopiù fanno quel che viene detto loro. Dal momento che non si impegnano molto a livello decisionale e neppure aiutano a sviluppare delle strategie, ottengono solo metà della quota di punti esperienza prevista. Sebbene i PG possano concludere i propri affari con i loro gregari, questi otterranno anche la loro quota (di solito la metà di una normale) di tesoro. A volte un gregario è un proselita fanatico che non cerca denaro, ma esclusivamente l'opportunità di prestare servizio a fianco dei PG. Tali gregari richiedono solo i costi del vitto come paga. Tuttavia, gregari del genere non si incontrano tutti i giorni.

Il sistema più semplice di calcolare la metà di una quota è quello di considerare che il gregario riceva una quota intera, mentre in realtà lo si ricompensa solo con la metà, dividendo poi il rimanente al gruppo. Ad esempio, se una compagnia di quattro PG e un gregario guadagna 1.000 PE, si dividono i PE per 5 (da cui si ottengono 200 ciascuno), ma si consegnano al gregario solo 100, e si dividono i rimanenti 100 ai quattro PG in parti uguali (25 ciascuno).

Se un gregario viene trattato bene ed è leale, il DM può anche permettere al giocatore che utilizza il personaggio che lo ha assoldato di interpretare il gregario come fosse un altro personaggio che si accompagna a quello regolare del giocatore, così da poter depennare dalla lista delle sue priorità quella di interpretarlo personalmente. In tal caso, il gregario diventa di solito un personaggio chiaramente secondario. Sia chiaro comunque che interpretare due personaggi, anche se uno dei due è secondario, è piuttosto difficile. Non tutti i giocatori possono farlo bene o trarne divertimento. Il vantaggio di considerare così i gregari (oltre naturalmente a quello di non doversene più occupare) risiede nel fatto che, qualora un PG rimanga ucciso o incapacitato, il giocatore può rimanere comunque in gioco nell'avventura interpretando il gregario.

Mercenari

Quando i PG hanno bisogno di assoldare qualcuno che porti a termine un determinato compito (costruire oggetti magici, parlare con dei saggi, occuparsi dei cavalli oppure aiutare nell'opera di costruzione di un castello) i PNG impiegati si definiscono mercenari. I personaggi li possono impiegare per reggere le fiaccole, per trasportare i tesori, e come combattenti. I mercenari differiscono dai gregari per il fatto di non avere alcun coinvolgimento in quello che succede. Fanno solo il loro lavoro.

I mercenari non prendono decisioni. Fanno ciò che viene loro detto (almeno in teoria). Perciò, anche se seguono i PG in un'avventura, non guadagnano alcun punto esperienza, né condizionano alcun calcolo relativo alla media dei livelli dei personaggi del gruppo. Come i gregari, i mercenari devono essere trattati abbastanza bene, altrimenti abbandoneranno coloro che li avevano assoldati, giungendo persino a rivoltarsi contro di essi. Se posti in condizioni di particolare pericolo, alcuni mercenari potrebbero richiedere una paga suppletiva a titolo di indennizzo. Tale paga può anche raggiungere il doppio di una normale. Oltre alla richiesta di una paga suppletiva, i mercenari sottoposti a un grave pericolo possono considerarsi ostili secondo la Tabella 5-3: "Attitudine iniziale dei PNG", e la Tabella 5-4: "Influenzare l'attitudine dei PNG", ma i personaggi giocanti potenzialmente possono influenzarli e far sì che la loro attitudine migliori e forse riuscire persino a dissuaderli dal richiedere la paga suppletiva.

È utile circondarsi di mercenari, specie per assegnare loro compiti specifici. Se i PG spazzano via un nido di topi mannari ma sono costretti a lasciarsi alle spalle il tesoro, possono assoldare dei portatori perché li seguano giù nella tana e li aiutino a trasportarlo. Uno o due guardiani che controllano i cavalli, intanto che i PG sono impegnati in un dungeon, possono essere molto utili. I guerrieri mercenari possono fornire una vitale forza addizionale alla capacità del gruppo di combattere gli avversari. I PG ricchi scopriranno la grande utilità di possedere un proprio fabbricante di armi, alchimista, saggio o fabbro. Avere un valletto o un cuoco al proprio servizio, nel corso di un'avventura, è un lusso, ma è utile impiegare qualcuno di simile affinché rimanga a sorvegliare la casa di un PG, mentre questi è via.

I PG di alto livello dovrebbero considerare che portarsi dietro in un'avventura un popolano di 1° livello perché trasporti l'equipaggiamento o combatta come mercenario, significa esporlo a un grande rischio. I mercenari che si intende impiegare in combattimento danno i risultati migliori se contrapposti a nemici di livello analogo (ad esempio guerrieri goblin, oppure l'armata di scheletri di un chierico malvagio).

Alcuni mercenari che i personaggi potrebbero assoldare includono i seguenti:

Alchimista: Persona che lavora con i composti chimici. Ivi inclusi i farmacisti (che si occupano di droghe e medicine).

Architetto/Ingegnere: Un progettista istruito e specializzato, essenziale per progetti di grandi costruzioni. Ivi inclusi i maestri d'ascia.

Avvocato: Un legale.

Carrettiere: Guidatore di carri a due o quattro ruote.

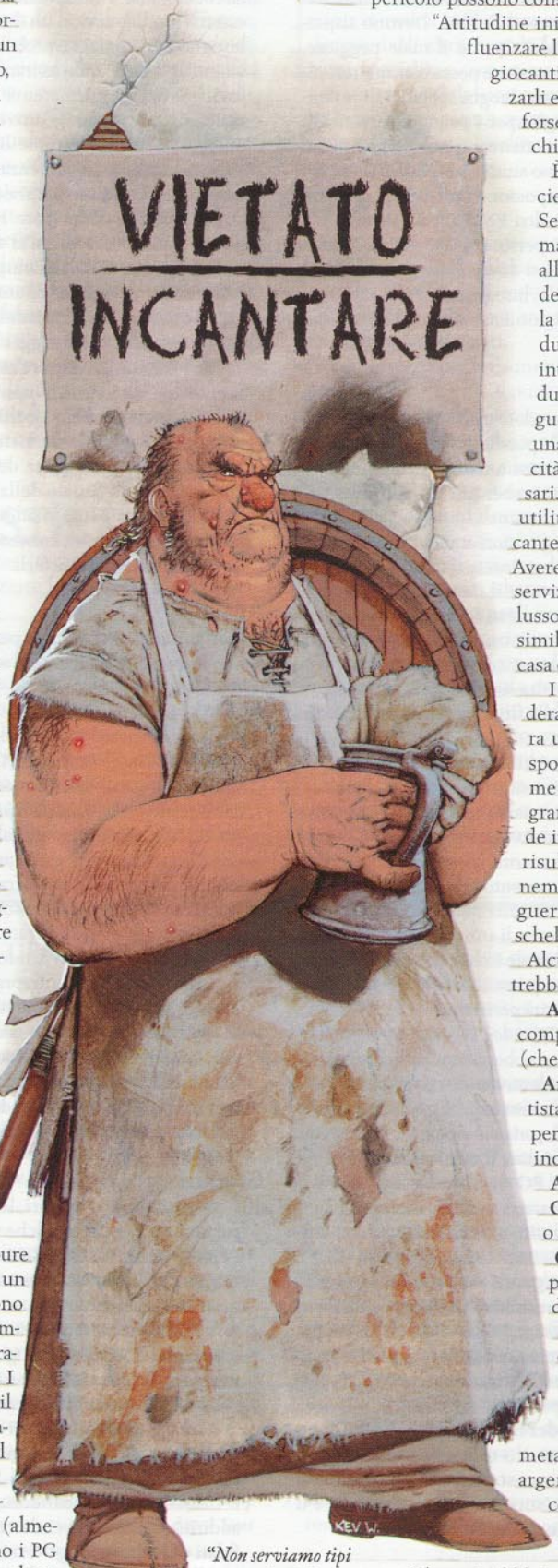
Cuoco: Persona che è in grado di preparare i pasti, spesso piuttosto abbondanti.

Disegnatore: Un pittore. Ivi incluso ogni tipo di artigiani.

Domestico: Un servitore che lavora in casa occupandosi delle pulizie.

Fabbro: Una persona che lavora il metallo. Ivi inclusi fabbri ferrai, orafi, argentieri, ramai, lavoratori del peltro, coniatori (fabbricanti di monete), lattonieri (bronzisti), ottonai (lavoratori dell'ottone), magnani, fabbricanti di armi e fabbricanti di armature.

Guardiano di animali/Scudiero: Persona che si prende cura degli animali. Ivi inclusi pastori, tosatori e porcari.



"Non serviamo tipi come voi, qui."

Illus. di K. Walker

Impiegato: Uno scrivano specializzato in contabilità. Ivi inclusi interpreti e traduttori.

Intrattenitore/Artista: Un menestrello, attore, cantante, ballerino o poeta.

Lavoratore: Chiunque compia un lavoro non qualificato o relativamente non qualificato. Inclusi scavatori di fossati, becchini, fucinatori, aratori, cavapietre e molti altri ancora.

Muratore/Artigiano: Un muratore lavora la pietra, ma questa categoria include anche carpentieri, conciatori (che lavorano la pelle), merciai, birrai, bottai, calzolai, rilegatori, fabbricanti di frecce, follatori (che lavorano il feltro), fabbricanti di archi, ciabattini, negozianti di tessuti, falegnami, fabbricanti di pergamena, imbianchini, cerai (fabbricanti di candele), tintori, cuoiai, fabbricanti di sapone, gioiellieri, calderai, vinai, tessitori, tagliatori di gemme, carrai, carradori, fabbricanti di oggetti di corno, venditori di seta, calzettai e così via.

Portatore: Persona che trasporta carichi pesanti.

Saggio: Un ricercatore, uno studioso, oppure una persona saggia e istruita che fornisce informazioni. Il DM dovrebbe assegnare un periodo di tempo stabilito per trovare la risposta a una domanda, variabile da 1 giorno a un mese o più. I saggi più rinomati richiedono tariffe più alte, specialmente per difficili campi di ricerca.

Scrivano: Persona che sa scrivere. Ivi inclusi gli amanuensi (copisti di manoscritti).

Soldato di ventura cavaliere: Un combattente di 1° livello che sa cavalcare e combattere rimanendo in sella a un cavallo.

Soldato di ventura comandante: Un combattente di 2° livello. Per livelli maggiori del 2°, vanno aggiunte 3 ma in più al giorno per livello rispetto a quanto indicato nella Tabella 5-2: "Prezzi per servizi dei mercenari".

Soldato di ventura: Un combattente di 1° livello

Valletto/Lacchè: Un servitore generico incaricato di svolgere numerose e diverse mansioni.

Tabella 5-2: Prezzi per servizi dei mercenari

Mercenario	Al giorno	Mercenario	Al giorno
Alchimista	1 mo*	Lavoratore	1 ma
Architetto/Ingegnere	5 ma	Muratore/Artigiano	3 ma*
Avvocato	1 mo	Portatore	1 ma
Carrettiere	3 ma	Saggio	2 mo+
Cuoco	1 ma	Scrivano	3 ma
Disegnatore	6 ma	Soldato di	
Domestico	1 ma	ventura cavaliere	4 ma
Fabbro	4 ma*	Soldato di ventura	
Guardiano di		comandante	6 ma
animali/Scudiero	15 mr	Soldato di ventura	2 ma
Impiegato	4 ma	Valletto/Lacchè	2 ma
Intrattenitore/Artista	4 ma		

*Se pagato per creare un oggetto magico, fare invece riferimento ai prezzi dell'oggetto e ai tempo di lavorazione. I prezzi elencati si riferiscono a prestazioni di servizi a lungo termine e non includono materiali, attrezzi o armi.

INCANTESIMI DEI PNG

I personaggi hanno bisogno di guarire. Di essere liberati dalle maledizioni. Di essere teletrasportati. Di essere resuscitati dalla morte. In vari punti, durante la campagna, i PG hanno bisogno di trovare PNG che lancino incantesimi per loro, sia perché non vogliono farlo per conto loro, sia, più spesso, perché un particolare incantesimo è al di sopra delle loro possibilità. Fare riferimento a pagina 139 del Capitolo 4: "Avventure", per le informazioni relative agli incantatori di più alto livello reperibili in una data comunità.

- Supponendo che i PG riescano a trovare un incantatore del livello necessario e che questi sia disposto ad aiutarli, il PNG fa pagare loro 10 mo per ciascun livello dell'incantesimo moltiplicato per il suo livello (oppure 5 mo moltiplicate per il suo livello per un incantesimo di livello 0). Se si tratta di un chierico, potrebbe chiedere la cifra come donazione al suo culto. Se invece si tratta di un mago, potrebbe considerare la cifra come prezzo per ricerche magiche. Qualunque sia il caso, più elevato è il livello dell'incantatore, maggiore è la richiesta in denaro per l'incantesimo.
- Se un incantesimo ha una costosa componente materiale, il PNG fa pagare ai suoi clienti tali spese in aggiunta al prezzo base.
- Inoltre, se l'incantesimo richiede una componente focus (diversa da un focus divino), il PNG fa pagare al suo cliente il 10% del costo del focus.
- Infine, se l'incantesimo ha un costo in punti esperienza, il PNG si fa pagare in più 5 mo per ogni punto esperienza speso.

ATTITUDINE DEI PNG

In linea di massima un DM interpreta un PNG come un giocatore interpreterebbe un PG, compiendo qualsiasi azione che il personaggio voglia compiere, ammesso che sia possibile. Ecco perché è importante determinare in anticipo, se è possibile, le caratteristiche e l'aspetto generale di un PNG così da sapere come giocare il personaggio in modo appropriato.

Quando un PG ha a che fare con i PNG, è il DM a determinare l'attitudine dei PNG. Un personaggio può ricorrere al Carisma per influenzare tale attitudine, come di seguito descritto.

Scegliere l'attitudine di uno o più PNG secondo le circostanze. La maggior parte della gente incontrata in una città neutrale, è indifferente. La maggior parte delle guardie è indifferente ma sospettosa, perché questo è quel che generalmente ci si aspetta dalle guardie.

Tabella 5-3: Attitudine iniziale dei PNG

Attitudine	Significato	Azioni possibili
Ostile	Correrà dei rischi per nuocere	Attacca, interferisce, rimprovera, fugge.
Maldisposto	Augura il male	Inganna, pettegola, evita, guarda con sospetto, insulta.
Indifferente	È disinteressato	Interazione sociale prevista.
Amichevole	Augura il bene	Parla, consiglia, offre aiuto limitato, difende.
Premuroso	Correrà dei rischi per aiutare	Protegge, offre sostegno, guarisce, aiuta.

Prove di Carisma per alterare l'attitudine: È possibile alterare l'attitudine di un altro con una prova di Carisma (1d20 + modificatore di Carisma). Tirare il dado e consultare la riga relativa all'attitudine iniziale considerata sulla Tabella 5-4: "Influenzare l'attitudine dei PNG", per vedere quale sia il risultato del tiro.

Ad esempio, un PNG inizialmente maldisposto cambia la sua attitudine in indifferente se il risultato della prova di Carisma del PG è 15 o più (con un risultato di 25 l'attitudine del PNG diverrà del tutto amichevole).

Come mostra la tabella, tanto più amichevole è l'attitudine iniziale di un PNG nei confronti di un PG, tanto più facile sarà migliorarlo. Non occorre invece lanciare i dadi, ma soltanto dire o fare qualcosa di sbagliato, per mutare in ostile l'attitudine di qualcuno. Da notare che un basso risultato in una prova di Carisma può rendere un PNG meno bendisposto nei confronti di un personaggio. In linea di massima il tentativo di modificare l'attitudine di qualcuno non può essere ripetuto.

Prove di Carisma del PNG per alterare l'attitudine di altri PNG: Da non dimenticare che può anche accadere che un PNG usi una prova di Carisma per influenzare un altro PNG. In nessun caso, comunque, i PNG possono usare una prova di Carisma per influenzare l'attitudine dei PG. Sono i giocatori a decidere sempre l'attitudine dei loro personaggi.

ARRICCHIRE DI DETTAGLI I PNG

Un PNG caratterizzato da una tosse cronica e con forti opinioni riguardo al re è sempre più interessante di un altro che viene descritto semplicemente come Kiale, popolano di 2° livello. Non

Tabella 5-4: Influenzare l'attitudine dei PNG

Attitudine	Nuova attitudine				
Iniziale	Ostile	Maldisposto	Indifferente	Amichevole	Premuroso
Ostile	Meno di 20	20	25	35	50
Maldisposto	Meno di 5	5	15	25	40
Indifferente	-	Meno di 1	1	15	30
Amichevole	-	-	Meno di 1	1	20

bisogna dimenticare che i PNG non sono semplici statistiche di gioco, ma individui con una loro personalità, con le loro stranezze e opinioni. Il DM dovrebbe sforzarsi di rendere molti dei PNG impiegati nel gioco personaggi memorabili che potranno essere tanto amati quanto odiati dai giocatori, a seconda di come vengano interpretati. (A volte un PNG non è affatto memorabile oppure lascia indifferenti i personaggi. Anche questo va bene, dato che anche nella vita reale non tutte le persone sono memorabili).

Ciò non significa comunque che il DM debba scrivere in anticipo la biografia di ogni PNG. Come regola generale, si potrebbe conferire a un PNG uno o due tratti distintivi. Pensare a tali tratti come a ciò che di quel PNG i giocatori ricorderanno. ("Ritorniamo indietro e cerchiamo quel tale dall'alito cattivo. Sembrava conoscere il fatto suo quello, anche se parlargli non era affatto gradevole").

Non bisogna però pensare di dover fare di ogni PNG una caricatura. Al contrario, è meglio usare i vari tratti distintivi solo quel tanto che basta a rendere i personaggi ben distinguibili.

La Tabella 5-5: "Cento tratti distintivi" elenca i tratti che si possono scegliere al momento della creazione dei PNG (se lo si desidera si può anche sceglierli a caso tirando i dadi). Questa tabella è solo un punto di riferimento. Moltissimi tratti potrebbero ancora aggiungersi alla lista. Nessuno di quelli qui elencati ha alcun tipo di effetto sui punteggi relativi alle caratteristiche, sulle abilità, o sui meccanismi del gioco. Si può avere l'impressione che alcuni interagiscano con le statistiche di gioco (come per esempio un forte odore della pelle e il Carisma). In simili casi, non si deve modificare il punteggio del Carisma, ma interpretare il personaggio in conformità a tali tratti. Ad esempio, un personaggio con un odore particolare e un punteggio di Carisma medio o alto è tanto carismatico da non essere penalizzato da quel tratto.

Un personaggio legale buono che abbia il tratto "crudele" non ha pazienza né compassione per il male. Un personaggio con un alto punteggio di Destrezza che si distingua per il fatto di zoppicare, è agile e scattante nonostante quel difetto.

Si può anche ricorrere alle statistiche di gioco per creare tratti distintivi. Se un personaggio ha un basso punteggio di Costituzione, si stanca facilmente, e quindi potrebbe essere in sovrappeso. Se un personaggio è molto intelligente, potrebbe aver sempre la battuta facile e la risposta pronta. Se un personaggio ha molte abilità e talenti relativi alla sfera fisica, è probabilmente atletico e muscoloso. Anche l'allineamento aggiunge altri tratti distintivi quali l'altruismo, il sadismo o l'amore per la libertà.

Tabella 5-5: Cento tratti distintivi

d%	Tratto	d%	Tratto	d%	Tratto
01	Cicatrice visibile	35	Fischietta spesso	68	Ossequioso
02	Dente mancante	36	Canticchia spesso	69	Loquace
03	Dito mancante	37	Fa girare una moneta	70	Amichevole
04	Alito cattivo	38	Tocca tutto nervosamente	71	Arrogante
05	Forte odore della pelle	39	Tic nervoso agli occhi	72	Distaccato
06	Gradevole profumazione	40	Passione per un hobby (pesca, caccia,	73	Orgoglioso
07	Sudaticcio		gioco d'azzardo, animali ecc.)	74	Individualista
08	Tremito alle mani	41	Collezionista (libri, trofei, monete, armi ecc.)	75	Conformista
09	Occhi strani	42	Indossa abiti sgargianti o bizzarri	76	Testa calda
10	Tosse cronica	43	Gioielli particolari	77	Controllato
11	Miope	44	Spilorcio	78	Disinvolto
12	Voce particolarmente bassa	45	Spendaccione	79	Geloso
13	Voce particolarmente squillante	46	Pessimista	80	Coraggioso
14	Turpiloquio	47	Ottimista	81	Codardo
15	Pronuncia blesa	48	Ubriacone	82	Indipendente
16	Balbuzie	49	Astemio	83	Fanatico
17	Pronunzia ben distinta	50	Indulgente	84	Sincero
18	Duro d'orecchi	51	Ben educato	85	Bugiardo
19	Naso pronunciato	52	Sgarbato	86	Pigro
20	Voglia della pelle	53	Non ama essere toccato	87	Energico
21	Tatuaggio	54	Irritabile	88	Riverente o pio
22	Schiena incurvata	55	Sospettoso	89	Irriverente o ateo
23	Zoppicante	56	Credulone	90	Opinioni convinte sulla politica
24	Calvo	57	Sporco e trasandato	91	Opinioni convinte sulla morale
25	Capelli particolarmente lunghi	58	Pulito	92	Opinioni convinte sulla cultura
26	Risata fragorosa	59	Vanesio	93	Usa linguaggio forbito o paroloni
27	Coniuge/genitore infedele	60	Nevrotico	94	Usa frasi ricorrenti
28	Giocatore d'azzardo	61	Servizievole	95	Sessista, razzista o con altri pregiudizi
29	Artista fanatico o critico d'arte	62	Noncurante	96	Affascinato dalla magia
30	Ipercritico	63	Capriccioso	97	Diffidente verso la magia
31	Scarso spirito d'osservazione	64	Sobrio	98	Preferisce gli appartenenti a una classe
32	Acuto spirito d'osservazione	65	Curioso		rispetto alle altre
33	Amante dei libri	66	Lunatico	99	Buontempone
34	Fisicamente prestante	67	Crudele	100	Privo di senso dell'umorismo

LISTA ESTESA DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Nel corso della campagna, si potrebbe aver bisogno di conoscere i prezzi di oggetti magici e servizi non forniti nel *Manuale del Giocatore*. Gli oggetti magici di seguito elencati sono particolarmente costosi o talmente inusuali da non essere inclusi nel *Manuale del Giocatore*. All'occorrenza, si possono usare nella campagna, oppure per estrapolare oggetti che non si trovano nella lista di nessun libro.

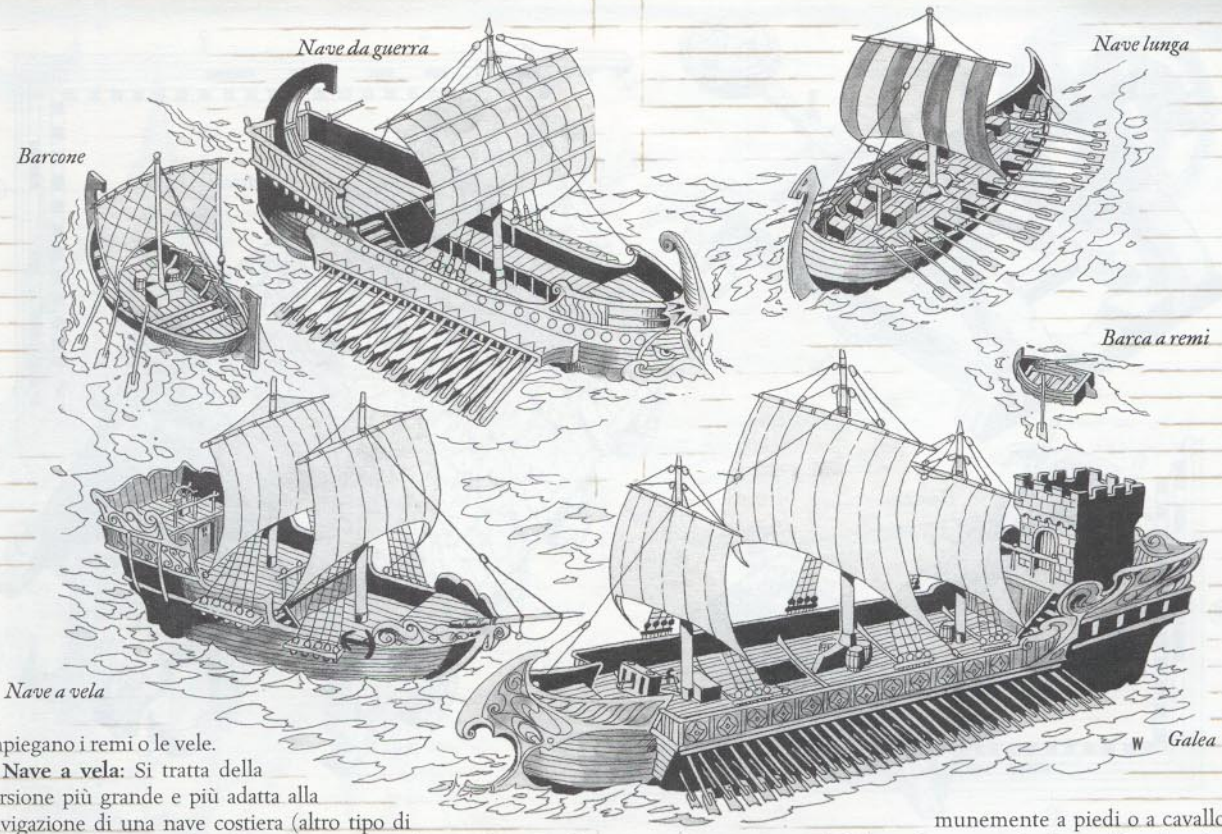
IMBARCAZIONI

I personaggi, in qualità di mercanti, capitani di bordo o contrabbandieri, possono possedere navi o semplicemente avere la necessità di viaggiare a bordo di queste.

Barca a remi: Una barca lunga tra i 2,4 e i 3,6 metri, per due o tre persone. Si muove alla velocità di 0,8 - 1,6 km/h.

Barcone: Una barca lunga tra i 15 e i 22,5 metri e larga tra i 4,5 e i 6 metri. Dotata di pochi remi per integrare il suo unico albero con vela quadrata. Ha un equipaggio variabile dalle otto alle quindici unità. Può trasportare dalle quaranta alle cinquanta tonnellate di carico oppure un centinaio di soldati. Può sia compiere traversate per mare che viaggiare lungo il corso dei fiumi (ha la chiglia piatta). Viaggia a una velocità di 1,6 km/h.

Galea: Una nave a tre alberi con settanta remi su ciascun lato e un equipaggio totale di duecento unità. Ha una lunghezza di 39 metri e una larghezza di 6 metri. Può trasportare fino a 150 tonnellate di carico o 250 soldati. Con l'aggiunta di 8.000 mo, può essere dotata di sperone e castelli con piattaforme di lancio a prua, a poppa e a metà scafo. Questa nave non può affrontare viaggi in mare aperto e si mantiene vicina alla costa. Viaggia alla velocità di circa 6,4 km/h, se si



Illus. di W. Reynolds

impiegano i remi o le vele.

Nave a vela: Si tratta della versione più grande e più adatta alla navigazione di una nave costiera (altro tipo di imbarcazione). Ha una lunghezza compresa tra i 22,5 e i 27 metri e una larghezza di 6 metri, un equipaggio di 20 unità e capacità di carico fino a 150 tonnellate. Dotata di due alberi con vele quadrate, può compiere traversate per mare. Raggiunge una velocità di circa 3,2 km/h.

Nave da guerra: Una nave della lunghezza di 30 metri, ad albero unico, e possibilità di usare i remi. Ha un equipaggio variabile dai sessanta agli ottanta rematori. Può trasportare fino a 160 soldati, ma non per lunghe distanze, poiché non vi è lo spazio sufficiente a stivare le provviste che sarebbero necessarie a un tal numero di soldati. Non può compiere traversate per mare e resta vicina alla costa. Non viene usata per il trasporto merci. Viaggia alla velocità di circa 4 km/h se si usano i remi o la vela.

Nave lunga: Una nave della lunghezza di 22,5 metri, con quaranta remi e un equipaggio totale di cinquanta unità. Ha un unico albero con una vela quadrata. Può trasportare fino a cinquanta tonnellate di carico oppure centoventi soldati. Può compiere traversate in mare aperto. Viaggia alla velocità di 4,8 km/h, se si impiegano i remi o le vele.

TRASPORTI

In una campagna per andare da un posto a un altro ci si muove comunemente a piedi o a cavallo. Ma altri sistemi possono risultare più vantaggiosi.

Passaggio in nave: La maggior parte delle navi non è attrezzata per il trasporto passeggeri, ma molte hanno la capienza per imbarcarne alcuni a bordo mentre trasportano le merci.

Diligenza pubblica: Il prezzo indicato vale per una corsa su di una diligenza che trasporta persone (e bagagli leggeri) tra due città. Su una diligenza che trasporti persone entro la medesima città, una corsa costa 1 mr, e permette solitamente di arrivare ovunque si voglia.

Messaggeri: Questo termine include sia i messaggeri a cavallo che quelli a piedi. Si tratta di persone che accettano di consegnare un messaggio perché il destinatario si trova in un luogo dove erano comunque diretti (si potrebbe trattare per esempio di un membro dell'equipaggio di una nave), e che per questo servizio potrebbero chiedere metà della somma indicata.

Teletrasporto: Il costo del teletrasporto si calcola in base al livello dell'incantatore (vedi la sezione "Incantesimi dei PNG", pagina 149), sebbene i clienti possano dover pagare il doppio perché l'incantatore ha bisogno di teletrasportarsi indietro. Inoltre certi incantatori pretendono il doppio se il teletrasporto deve raggiungere un'area pericolosa.

Pedaggio stradale o di ingresso: Può capitare di dover pagare

TABELLA 5-6: BENI E SERVIZI AGGIUNTIVI

Imbarcazioni

Oggetto	Costo
Barca a remi	50 mo
Remo	2 mo
Galea	30.000 mo
Nave lunga	10.000 mo
Barcone	3.000 mo
Nave a vela	10.000 mo
Nave da guerra	25.000 mo

Trasporti

Oggetto	Costo
Passaggio in nave	1 ma per 1,6 km
Diligenza pubblica	3 mr per 1,6 km
Messaggeri	2 mr per 1,6 km
Teletrasporto	Variabile*
Pedaggio stradale o di ingresso	1 mr

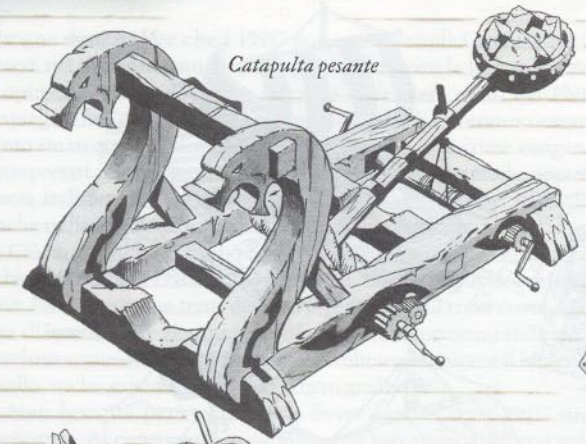
*Si veda la sezione "Incantesimi dei PNG".

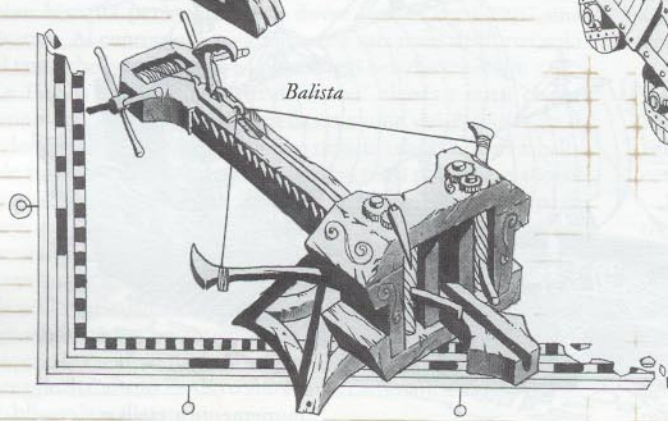
Costruzioni

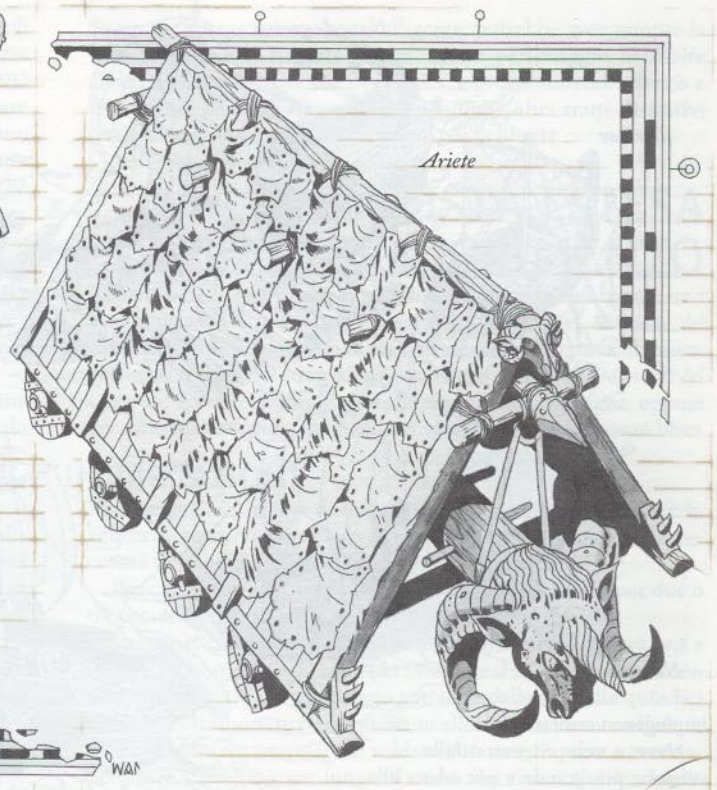
Oggetto	Costo
Casa semplice	1.000 mo
Casa grande	5.000 mo
Maniero	100.000 mo
Torre	50.000 mo
Forte	150.000 mo
Castello	500.000 mo
Castello enorme	1.000.000 mo
Fossato con ponte	50.000 mo

Macchine da assedio

Oggetto	Costo	Danno	Critico	Incremento di gittata	Addetti
Catapulta pesante	800 mo	5d6	-	60 m (30 m minimo)	5
Catapulta leggera	550 mo	3d6	-	45 m (30 m minimo)	2
Balista	500 mo	3d6	x3	36 m	1
Ariete	2.000 mo	4d6	x3	-	10
Torre di assedio	1.000 mo				







Illus. di W. Reynolds

un pedaggio per transitare su una strada molto frequentata, ben sorvegliata e tenuta in buone condizioni, per il pattugliamento e la manutenzione. Occasionalmente le grandi città fortificate richiedono il pagamento di un pedaggio all'ingresso o all'uscita della città stessa (a volte solo all'ingresso).

COSTRUZIONI

Le seguenti costruzioni e strutture forniscono lo spunto per altre dello stesso genere. Strutture radicalmente modificate secondo i gusti di chi le ha commissionate naturalmente costano di più.

Casa semplice: Da una a tre stanze, costruita in legno e con tetto in paglia.

Casa grande: Dalle quattro alle dieci stanze, costruita in legno e con tetto in paglia.

Maniero: Questa costruzione può innalzarsi da un minimo di due a un massimo di tre piani, con un numero di stanze variabile da dieci fino a venti. È edificata in legno e mattoni, con tetto in tegole di ardesia.

Torre: A pianta quadrata o circolare, edificata in pietra su tre piani.

Forte: Costruzione fortificata, in pietra, con un numero di stanze variabile da quindici a venticinque.

Castello: Si tratta di un forte circondato da un perimetro di mura di pietra di 4,5 metri, e da quattro torri. Lo spessore delle mura è di 3 metri.

Castello enorme: Un forte particolarmente grande, con numerose costruzioni annesse (stalle, fucine, granai) e un'elaborata cinta muraria alta 6 metri, che crea bastioni e cortili interni. Le mura hanno sei torri e uno spessore di 3 metri.

Fossato con ponte: Il fossato è profondo 4,5 metri e largo 9. Il ponte che lo sormonta può essere un ponte levatoio di legno o una struttura fissa, in pietra.

MACCHINE DA ASSEDIO

Le macchine da assedio sono grandi armi, strutture temporanee o pezzi di equipaggiamento tradizionalmente usati quando si assedia un castello o una fortezza.

Catapulta pesante: Una catapulta pesante è una grande macchina in grado di lanciare rocce od oggetti pesanti con una grande forza. Quando fa fuoco, un membro addetto effettua una prova (CD 20) di Professione (ingegnere d'assedio). Se il tiro ha successo, il luogo di atterraggio del proiettile si determina tirando 1d12 e consultando Il "Diagramma di deviazione" (da 3 a 4,8 metri), nel Capitolo 3: "Condurre il gioco". Il centro rappresenta il bersaglio desiderato. Se il tiro fallisce, il DM effettua un tiro di nascosto e consulta il medesimo diagramma di deviazione. Il risultato indica adesso la nuova direzione verso cui è puntata la catapulta. Questo nuovo risultato viene quindi usato come il nuovo centro per determinare l'effettiva deviazione dell'attacco. Ad esempio, una catapulta viene impiegata per attaccare una torre di pietra. La prova di Professione (ingegnere d'assedio) fallisce, il DM tira il dado e ottiene 11. Consultando il diagramma, determina che il bersaglio attuale si trova a 3 metri di distanza dal bersaglio iniziale, indietro e a sinistra. A questo punto un membro del gruppo tira 1d12 e ottiene 8. Dopo aver consultato il diagramma di deviazione (da 3 a 4,8 metri) per vedere la traiettoria seguita dal proiettile, il DM constata che cade 3 metri indietro e sulla sinistra del bersaglio attuale, che è a circa 6 metri a sinistra del bersaglio desiderato.

Caricare la catapulta e prepararla a far fuoco richiede che tutti gli addetti impieghino 8 round completi. Prendere la mira all'inizio (o riprendere la mira), richiede altri 10 minuti in aggiunta al tempo di caricamento e preparazione. Tre o quattro addetti riescono ad usare il dispositivo nel triplo di questo tempo. Un numero inferiore di persone non potrebbe adoperare il dispositivo.

Catapulta leggera: Si tratta di una versione più piccola e leggera della catapulta pesante (per le istruzioni si consulti la voce precedente). Due addetti riescono a caricare e preparare questo dispositivo in 5 round completi e prendere la mira (o riprenderla) in 5 minuti. Una sola persona può mettersi alla catapulta, ma le occorre il triplo del tempo per prendere la mira e prepararla.

Balista: La balista è essenzialmente una grossa balestra. Il suo attacco si effettua con un tiro per colpire diretto (1d20) senza modifiche (nessun bonus di attacco base del personaggio, modificatori di caratteristica ecc.), tranne per la gittata. Caricare e incoccare una balista richiede 3 round completi.

Ariete: Un pesante palo sospeso su un'impalcatura mobile che permette al gruppo di tirarlo indietro e poi spingerlo avanti con forza contro una costruzione. Effettuare un tiro per colpire, senza modifiche, contro la CA della costruzione; se il tentativo fallisce non sono stati provocati danni significativi. (Vedi la sezione "Colpire un oggetto", pagina 135 del *Manuale del Giocatore* per determinare la CA). Se viene azionato dall'intero gruppo, l'ariete può essere utilizzato per attaccare ogni 3 round. Un gruppo che varia da 5 a 9 persone riesce ad usarlo ogni 6 round. Non può essere utilizzato da meno di 5 persone.

Torre di assedio: Si tratta di una grande torre di legno, le cui mura hanno uno spessore di 30 cm, posta su ruote o rulli per essere spinta fin sotto le mura e consentire così agli attaccanti di scalarla e raggiungerne la cima con una copertura.



Illus. di A. Swekel

Il gioco di D&D trae i suoi esempi e il materiale originale dall'ambientazione di GREYHAWK, un mondo di fantasia utilizzabile come base per le vostre campagne. Voi potreste però essere tra coloro che preferiscono costruirsi un proprio mondo. Questa sarà un'impresa emozionante e soprattutto soddisfacente, ma occorre anche tenere presente che tutto ciò porterà via molto tempo.

METODOLOGIA DELLA CREAZIONE

Una volta che il DM decide di costruire un proprio mondo, si troverà di fronte a una gamma di scelte. Vorrà crearlo come il mondo reale, attingendo dalla storia e dalle conoscenze della Terra, oppure vorrà creare qualcosa di completamente diverso? Vorrà attingere dalla sua ambientazione fantastica preferita o vorrà crearne una nuova? Le leggi della fisica funzionano nel modo conosciuto, oppure il mondo è piatto ed è coperto da una cupola di stelle? Il DM utilizzerà razze, classi e oggetti tradizionali del *Manuale del Giocatore*, oppure ne creerà dei nuovi? Queste domande possono apparire scoraggianti, ma sono invece il pane quotidiano del costruttore di mondi.

Quindi da dove si comincia? Esistono due approcci alla creazione del mondo.

Dal piccolo al grande: Partire da una piccola area ed espandersi all'esterno di essa. Il DM non deve preoccuparsi di come sia fatto il mondo, oppure il regno. Deve concentrarsi inizialmente su di un singolo villaggio o una città, possibilmente con un dungeon nelle vicinanze. L'espansione deve essere progressiva e deve essere fatta solo quando sarà necessario. Quando i PG saranno pronti a lasciare la zona iniziale (cosa che potrebbe richiedere dieci o più sessioni di gioco, a seconda delle prime avventure), l'area potrà essere espansa in tutte le direzioni, in modo da essere pronti indipendentemente dalla direzione che sceglieranno. Alla fine, il DM avrà dettagliato un intero regno, sviluppando tutto a partire dal suo punto iniziale. Procedere a sviluppare i territori vicini, determinando la situazione politica. Occorre annotare accuratamente le partite disputate, perché potrebbe capitare che vengano sviluppate dicerie riguardo l'ostilità con un regno vicino, prima ancora di sviluppare il regno stesso!

Il vantaggio di questo metodo è che non si ha bisogno di molto lavoro per cominciare a giocare. Il DM deve creare una piccola area (possibilmente con una piccola comunità), progettare un'avventura e via! Questo metodo permette anche di non sviluppare zone della campagna che non verranno mai visitate dai PG e che sarà sempre possibile sviluppare le cose (e cambiare idea) durante la fase stessa di creazione.

Dal grande al piccolo: Il DM deve partire da una visione d'insieme. Egli deve disegnare la mappa di un intero continente o di una sua porzione. Oppure può cominciare con un grande progetto che riguarda l'interazione tra regni e nazioni o i confini di un grande impero. Potrebbe addirittura cominciare dalla cosmologia, decidendo come le divinità interagiscano con il mondo, dove sia posizionato il mondo rispetto agli altri mondi, e a cosa assomiglia il mondo nella sua globalità. Solo quando sarà stato elaborato questo livello di progettazione il DM dovrebbe focalizzarsi su di un'area particolare. Nel momento in cui inizierà a svolgere un lavoro più dettagliato, il DM potrà cominciare dalle basi su ampia scala e rimpicciolirle fino a lavorare su piccola scala. Per esempio, dopo aver disegnato la mappa del continente, egli potrà scegliere un singolo regno e determinarne i regnanti e le sue condizioni generali. Da qui, potrà iniziare ad analizzare un feudo o una regione al suo interno, sviluppare chi e cosa viva lì (e perché), e distribuire per la regione alcuni agganci e segreti da sviluppare in seguito. Infine, una volta raggiunte le piccole dimensioni (una singola comunità, un particolare tratto di foresta o di valle, o qualsiasi posto da cui si intenda cominciare) sviluppare l'area con

maggiore dettaglio. Le condizioni specifiche della piccola area dovrebbero riflettere e collegarsi alle basi che sono state stabilite per le aree maggiori.

Questo metodo fa sì che una volta iniziata la campagna il DM sia già a buon punto per avere un'ambientazione completa. Quando la campagna inizia a svilupparsi velocemente, il DM potrà accentrare l'attenzione sui personaggi e le singole avventure, in quanto la maggior parte del mondo sarà già stata creata. Questo metodo permette anche di dare anticipazioni su grandi eventi, luoghi lontani e ancora più grandi avventure già dalle prime battute della campagna.

GEOGRAFIA

Le campagne hanno bisogno di mondi. I mondi di una geografia. Ciò significa che quando crea il proprio mondo, il DM deve collocare le montagne, gli oceani, i fiumi, le città, le fortezze segrete, le foreste infestate, i luoghi incantati e tutte le altre locazioni e peculiarità del mondo.

Se il DM preferisce un mondo realistico, deve utilizzare le enciclopedie e gli atlanti per apprendere maggiori informazioni sulla topografia, il clima e la geografia (naturale e politica). Per creare un mondo fantasy avrà necessità solamente delle basi, a meno che egli o i suoi giocatori non siano esigenti in fatto di accuratezza. Effettuare tutte le ricerche e gli studi desiderati per creare un mondo che piaccia ai giocatori, ma se già si possiede qualche conoscenza di come il terreno ha effetto sul clima, di come interagiscano i diversi tipi di terreno (le montagne seguono le coste di solito), e come il clima e il terreno determinino dove solitamente viva la gente, dovrebbe essere già sufficiente.

Una volta fatto questo, sarà possibile creare la mappa o le mappe necessarie per la campagna.

TIPI DI CLIMA/TERRENO

Esistono undici tipi differenti di climi e di terreni di cui il DM dovrà preoccuparsi durante le sue partite di D&D, anche se sarà possibile aggiungerne altri per definire meglio il mondo. Questi undici tipi sono quelli riportati nella descrizione delle creature sul *Manuale dei Mostri* e nelle tabelle degli incontri nelle terre selvagge riportate nel Capitolo 4: "Avventure".

Il DM dovrebbe assegnare ad ogni regione del suo mondo un tipo di clima/terreno per indicarne l'aspetto, le stagioni, quali condizioni prevalgano in quell'area e quali creature la abitino.

Alcuni di questi tipi sono incompatibili. Per esempio, senza qualche tipo di intervento magico, sarà impossibile trovare una foresta pluviale tropicale (una zona a clima caldo) vicino a delle pianure artiche (zona a clima freddo). Alcuni tipi di terreno sono più adatti ad essere abitati dalle normali razze da cui derivano i PG, anche se tutti dispongono di mostri, animali e creature intelligenti natie.

Freddo: Questo clima descrive aree artiche e subartiche. Qualsiasi area in cui le condizioni invernali dominino la maggior parte dell'anno è considerata fredda. Vedi la sezione "Pericoli del freddo", pagina 86.

Temperato: Questo tipo di clima descrive un'area che ha stagioni fredde e calde di lunghezza simile.

Caldo: Questo tipo di clima indica un'area tropicale o subtropicale. Qualsiasi area in cui le condizioni estive dominino la maggior parte dell'anno è considerata calda.

Acquatico: Questo tipo di terreno indica sia acqua dolce che salata. Vedi la sezione "Pericoli dell'acqua", pagina 85.

Deserto: Questo tipo di terreno indica qualsiasi zona arida con poca vegetazione. Vedi la sezione "Pericoli del caldo", pagina 86.

Pianura: Qualsiasi zona piana che non sia deserto, palude o foresta viene considerata pianura.

Foresta: Qualsiasi area coperta da alberi è un terreno boscoso.

Collina: Qualsiasi area di terreno aspro ma non montuoso è collina.

Montagna: Il terreno aspro di elevazione maggiore a una collina è considerato montagna.

Palude: Terreni bassi, piani e coperti d'acqua sono considerati terreni paludosi.

Sotterraneo: Le zone sotto la superficie sono indicate come sotterranee. Vedi la sezione "Il dungeon", pagina 104.

ECOLOGIA

Una volta stabilito l'aspetto del terreno, è possibile determinarne gli abitanti.

Il *Manuale dei Mostri* fornisce un clima/terreno per ogni tipo di creatura. Con queste informazioni a disposizione, il DM può decidere con precisione quali creature vivano all'interno di ogni regione del proprio mondo. Avendo spazio a disposizione sulle mappe per segnare queste informazioni, il DM farà bene ad annotarle. Queste informazioni aiuteranno più tardi a tener traccia degli eventi, sia al momento della creazione di incontri casuali, sia quando egli progetterà la trama di un'avventura. Per esempio, se il DM sa che i PG si metteranno in marcia verso il villaggio di Thorris, egli potrà notare che nelle paludi circostanti vivono troll, arpie e un drago nero in cui i viaggiatori potrebbero incappare. Potrebbe anche sfruttare queste informazioni per creare un'avventura che coinvolga Thorris e il drago nero, in cui il drago spinga i troll ad attaccare la gente che vive nel villaggio.

Considerare i problemi dell'ecologia della palude aiuta a spiegare le condizioni di vita delle creature. Cosa mangiano i troll? E le arpie? Devono competere gli uni contro le altre per le risorse, e quindi si evitano, oppure combattono tra di loro? Basandosi sulle descrizioni delle creature nel *Manuale dei Mostri* il mondo pare pieno di predatori. Progettare l'ecologia di un mondo significa dare un senso a come agiscono l'uno al fianco dell'altro. Magari c'è un'abbondanza di prede nella maggior parte delle zone, che potrebbe essere giustificata da un'abbondanza estesa di vita vegetale ricca di energia. O forse i predatori si attaccano l'un l'altro. Non occorre progettare un'intera catena alimentare, ma pensare un attimo ad alcuni problemi legati all'ecologia potrebbe aiutare più avanti a rispondere alle domande dei giocatori, e tutto ciò aiuterà a rendere il mondo più verosimile ai loro occhi.

DEMOGRAFIA

Una volta determinata la geografia, sarà possibile popolare il mondo. Questo passo è più importante della disposizione dei mostri e

DIETRO LE QUINTE: QUANTO È REALE LA VOSTRA FANTASIA?

Questo capitolo assume che la campagna sia ambientata in un mondo abbastanza realistico. Questo per dire che sebbene i maghi lancino incantesimi, gli dei facciano fluire i loro poteri attraverso i chierici, e i draghi saccheggino i villaggi, il mondo è comunque rotondo, le leggi delle fisica si applicano, e la maggior parte della persone agisce come persone reali. La ragione dietro questo assunto è che, a meno che non venga loro detto altrimenti, questo è ciò che i giocatori si aspetteranno.

Detto questo, è possibile anche creare un mondo molto divergente da queste premesse basilari. La campagna potrebbe essere ambientata in un mondo cavo, un mondo piatto, o all'interno di un tubo che ruota intorno al sole.

È facoltà del DM cambiare le leggi della fisica per creare un mondo con oggetti o materiali così leggeri che fluttuano, zone dove il tempo scorre a una diversa velocità, o con la minaccia molto reale che gli oceani possano portare i marinai oltre i confini del mondo e farli precipitare per l'eternità in una cascata infinita. Una cosa da tenere a mente, se c'è l'intenzione di cambiare alcune premesse altrimenti scontate, è di mantenere sempre un minimo di coerenza. Se il tempo trascorre più lentamente mentre ci si allontana dalle Montagne nel Cuore della Terra, allora questo fatto dovrebbe verificarsi sempre. Inoltre, le persone di questo mondo dovrebbero capire e accettare questa realtà. Se questo è il modo in cui funziona il mondo, non dovrebbe sembrare loro una cosa strana.

Si potrebbe anche creare una terra dove la gente è talmente buona che non c'è bisogno di nessuna forma di governo o di organizzazione per mantenere l'ordine e la pace. Oppure se ne potrebbe creare una dove tutti sono malvagi, figli di una malvagia divinità progenitrice, e dove tutti lavorano per la distruzione del bene. Persone del genere non sono realistiche, ma sicuramente saranno interessanti da interpretare.

dell'ecologia generale, non solo perché i PG trascorreranno la maggior parte del loro tempo nelle aree civilizzate, ma anche perché i giocatori avranno esperienze del mondo reale con cui confrontare la loro esperienza di gioco quando si trovano in mezzo ad altre persone.

Le persone, in generale, vivono nei luoghi più comodi possibile. Esse cercano di stabilire le loro comunità vicino a fonti d'acqua e cibo, in climi confortevoli, e nelle vicinanze di vie di comunicazione (mari, fiumi, territori piani su cui costruire strade, e così via). Naturalmente esistono sempre le eccezioni, come città nei deserti, comunità isolate sulle montagne, una città segreta nel mezzo della palude o una in cima a un altopiano. Ma ci sono delle motivazioni dietro queste eccezioni. La città in cima all'altopiano è stata costruita per difendersi, e la comunità isolata tra le montagne esiste perché la gente che ci abita vuole estraniarsi dal resto del mondo.

Tabella 6-1: Dimensioni della comunità

Comunità	Popolazione
Piccolo insediamento	20-80
Borgo	81-400
Villaggio	401-900
Piccolo paese	901-2.000
Grande paese	2.001-5.000
Piccola città	5.001-12.000
Grande città	12.001-25.000
Metropoli	25.000+

La Tabella 6-1: "Dimensioni della comunità" presenta una divisione delle città in base alle dimensioni (vedi Capitolo 4: "Avventure" per ulteriori informazioni sui tipici abitanti per i vari tipi di comunità). Le piccole comunità sono molto più comuni di quelle grandi. In generale, la quantità di persone che vive nei piccoli paesi o in comunità più grandi dovrebbe essere all'incirca da 1/10 a 1/15 di quella che vive nei villaggi, nei borghi, nei piccoli insediamenti, oppure al di fuori di qualsiasi comunità. Il DM potrebbe voler creare una metropoli nel centro della civiltà del mondo con 100.000 abitanti, ma una simile comunità è l'eccezione piuttosto che la regola. Più una città si conforma ai parametri della posizione ideale della città (vicinanza a cibo e acqua, clima confortevole, vicinanza a vie di comunicazione), più grande può diventare. Potrebbe benissimo esistere una città segreta nella palude, ma molto difficilmente sarà una metropoli. La gente che vive in città ha bisogno di cibo, e quindi se non ci sono fonti di sostentamento nelle vicinanze (fattorie, abbondanza di animali selvatici, branchi di bestiame ecc.), la comunità necessiterebbe di efficienti vie di comunicazione per importarne. Inoltre una comunità ha bisogno di altre risorse rinnovabili, come una vicina foresta da cui procurarsi legna oppure minerali da estrarre, in modo da poter produrre qualcosa da scambiare per il cibo importato.

Nel circondario di una grande città di solito si trovano piccole comunità basate sull'agricoltura, che aiutano a sostenere la popolazione cittadina con la loro produzione di cibo. In questi casi la comunità più grande (una città fortificata, un castello, una comunità che dispone di un grande numero di truppe) è probabilmente una fonte di difesa dove gli abitanti delle comunità circostanti possono trovare rifugio o su cui possono contare per difenderli nel momento del bisogno.

A volte numerose piccole comunità si riuniscono insieme senza nessuna grossa comunità che le tenga unite. I borghi formano un accordo di sostegno, e il signore locale spesso dispone di un castello o di una fortezza posizionata al centro del territorio, utilizzata come luogo difendibile in cui i locali possono rifugiarsi quando sono minacciati.

Su scala maggiore, i confini di regni e nazioni di solito coincidono con delle barriere fisiche geografiche. Le nazioni che tracciano i loro confini attraverso pianure, terreni agricoli e colline ondulate di solito si scontrano spesso in battaglia per i confini, e devono tracciarli di nuovo frequentemente a meno che non coincidano con barriere naturali. Di conseguenza, catene montuose, fiumi o altri bruschi mutamenti nel territorio dovrebbero segnare il limite dei diversi territori nel mondo.

ECONOMIA

Anche se i tesori sono ciò che interessa ai PG, il DM dovrebbe avere una discreta conoscenza del sistema economico che circonda i tesori che si sono guadagnati, e così anche dei prezzi richiesti per servizi, equipaggiamento e oggetti magici. L'economia delle campagne non deve essere complessa o noiosa, ma dovrebbe avere perlomeno una coerenza interna. Se il prezzo di una spada lunga a Thorris è di 20 mo un certo giorno, non dovrebbe essere di 200 mo il giorno successivo senza una spiegazione, come ad esempio l'improvviso blocco del flusso di metalli o materiali, l'uccisione in un terribile incidente di tutti gli armaioli nel raggio di un centinaio di chilometri, o qualcosa di altrettanto bizzarro.

SISTEMA MONETARIO

Il sistema economico nel gioco di D&D è basato sulla moneta d'argento (ma). Un lavoratore comune guadagna 1 ma al giorno. Ciò è sufficiente per permettere alla sua famiglia di sopravvivere, assunto che questa entrata venga sostenuta con cibo che la famiglia si cresce da sola, abiti fatti in casa, e una certa predisposizione all'autosufficienza su molte attività (cura personale, salute, cura degli animali e così via).

In una campagna, però, i PG avranno principalmente a che fare con monete d'oro. La moneta d'oro (mo) è un'unità monetaria più grande e sostanziosa. L'interazione dei PG con l'economia in monete d'oro rappresenta il fatto che essi, come avventurieri, corrono dei rischi molto maggiori rispetto alla gente comune e che di conseguenza meritano ricompense molto più grandi qualora sopravvivano.

Anche molte delle persone con cui interagiscono i PG tratteranno principalmente monete d'oro. Armaioli, costruttori di armature, e incantatori guadagnano tutti molto denaro in più (a volte veramente tanto di più) della gente comune. Gli incantatori disposti a creare oggetti magici o lanciare incantesimi a pagamento possono guadagnare una grande quantità di denaro, anche se spesso sono coinvolte spese di potere personale (punti esperienza), e la richiesta di oggetti tanto costosi è al meglio incostante e può essere sostenuta solo nelle grandi capitali. I nobili con cui i PG potrebbero interagire, tratteranno anch'essi principalmente con l'oro, in quanto sono in grado di acquistare intere navi ed edifici e finanziare carovane o addirittura eserciti, attraverso l'uso di questa moneta.

Alcuni sistemi economici dispongono di altre forme di moneta di scambio, come lingotti commerciali o lettere di credito che rappresentano diversi quantitativi d'oro garantiti da potenti governi, gilde o altre organizzazioni che ne assicurano il valore. Alcuni sistemi economici usano addirittura monete con metalli differenti: electrum, ferro o addirittura latta. In alcuni territori, è anche permesso tagliare a metà una moneta d'oro per creare un'unità monetaria separata del valore di mezza moneta d'oro.

TASSE E DECIME

Le tasse pagate alla regina, all'imperatore o alla baronessa locale possono consumare fino a un quinto della ricchezza di un personaggio (sebbene questa spesa possa variare molto da una regione all'altra). Di solito rappresentanti del governo ben difesi raccolgono le tasse annualmente, semestralmente o quadrimestralmente. Naturalmente, essendo viaggiatori, gli avventurieri possono evitare la maggior parte dei periodi di raccolta (e quindi il DM può evitare le tasse per i PG se lo desidera). Coloro che invece possiedono delle terre o una proprietà potrebbero trovarsi sottoposti a ulteriori tasse.

Le decime sono invece pagate alla chiesa dai fedeli seguaci di una religione. Le decime sono spesso un ammontare pari a un decimo dei guadagni da avventuriero del personaggio, ma la raccolta è volontaria, eccetto nei casi di rigide e opprimenti religioni che dispongono dei propri esattori. Simili onerose tassazioni religiose richiedono il sostegno del governo.

CAMBIAVALUTE

I personaggi che si trovano le sacche piene di antiche monete o denaro straniero, probabilmente avranno bisogno di scambiare le loro ricchezze con la moneta locale, prima di poter cominciare a spenderla. In un'ambientazione in cui dozzine di piccoli stati e regni sono tutti vicini, il cambiavalute sarebbe la persona al centro del sistema economico. Di solito, un cambiavalute esige una tassa di un decimo della somma iniziale per convertire la moneta. Per esempio, se un personaggio ha un sacca piena di 100 monete di platino (mp) che ha bisogno di convertire nello standard monetario locale, il cambiavalute chiederà al personaggio 10 mp per il cambio e il personaggio riceverà solo 900 mo.

DOMANDA E OFFERTA

La legge della domanda e dell'offerta può avere drastici effetti su qualsiasi valuta. Se i personaggi iniziano a spendere un grande ammontare di denaro che si diffonde nell'economia locale, i mercanti potrebbero far salire velocemente i prezzi. Questa non è la tipica situazione dei ricchi che diventano sempre più ricchi, ma è solo il modo in cui funziona il sistema economico monetario. Un tavernie-re che guadagna 100 mo per aver ospitato un gruppo di ricchi avventurieri spenderà la sua nuova ricchezza proprio come hanno fatto gli eroi, e in una piccola città, *tutti* cominceranno a spendere di più in poco tempo. Maggiori spese indicano consumi maggiori, e quindi i beni e i servizi inizieranno a scarseggiare e i prezzi a salire.

La domanda e l'offerta possono influenzare la campagna anche in modi che non hanno nulla a che fare con l'oro. Per esempio, se il signore locale prende la maggior parte dei cavalli della regione per darli ai suoi cavalieri, quando i PG decideranno di acquistare una mezza dozzina di buoni destrieri, scopriranno che non se ne trova alcuno ad un prezzo decente. Devono accontentarsi di ronzini di seconda scelta o spendere molto di più di quanto avevano previsto per convincere qualcuno a dargli un cavallo.

POLITICA

Gli intrighi tra i regni, la guerra tra le città-stato e le manovre politiche sono tutti aspetti divertenti di molte campagne. Durante una campagna il DM deve perlomeno decidere chi è che governa cosa. Se c'è una possibilità che regnanti, nobili e politici in generale divengano più coinvolti di così, utilizzare il seguente materiale come punto di partenza. Come sempre, ricerche fatte su sistemi e strutture politiche del mondo reale (in particolare su esempi storici) possono arricchire un'ambientazione fantasy. Allo stesso tempo, il DM non deve temere di creare qualcosa di completamente nuovo e totalmente privo di realtà storica.

SISTEMI POLITICI

La quantità dei possibili sistemi politici è sterminata. Il DM deve sentirsi libero di usarne più di un tipo per i diversi territori. Queste mescolanze e corrispondenze aiutano ad accentuare le differenze tra i luoghi e le culture.

Occorre notare che la maggior parte dei sistemi politici indicati di seguito potrebbe essere matriarcato (governato solo da donne) o patriarcato (governato solo da uomini), ma la maggior parte di essi non fa simili distinzioni.

Monarchia

La monarchia è il governo di un singolo capo. Il monarca detiene il potere supremo, a volte addirittura per diritto divino. I monarchi appartengono a stirpi reali, e i successori al trono sono quasi sempre prescelti tra i parenti diretti. Raramente si trovano monarchi che governano sotto mandato del popolo, di solito stabilito attraverso rappresentanti scelti dalle casate nobiliari. La monarchia sarà probabilmente il tipo di sistema politico più comune in una campagna.

I monarchi hanno spesso consiglieri e una corte di nobili che lavorano per loro nell'amministrazione del territorio. Questa sistemazione tende a creare un sistema classista fatto di nobili e non nobili. La gente comune che vive in queste terre di solito non gode degli stessi diritti e privilegi dei nobili.

Struttura tribale o a clan

Una tribù o un clan ha di solito un singolo capo che detiene un grande (quasi assoluto) potere proprio come un monarca in una monarchia. Anche se il capo viene spesso scelto tra una singola stirpe, i governanti sono scelti in base alla loro attitudine a governare. Sono anche continuamente giudicati su questo criterio, e rimpiazzati se trovati indegni. Di solito esiste un consiglio di anziani che sceglie e giudica il capo. Nei fatti, questo consiglio viene spesso radunato solo a questo scopo, mentre a volte funge anche da consigliere per il capo.

Le tribù originano come struttura sociale dall'accorpamento di gruppi familiari altrimenti divisi e uniti dalla forza e dai vantaggi della collaborazione. I clan svolgono funzioni simili, ma differiscono in quanto sono composti da nuclei familiari estesi. In entrambi i casi, il gruppo di solito interagisce con altre tribù e clan, e spesso dispone di particolari leggi e costumi a proposito di come certi clan all'interno di una tribù debbano interagire o come la tribù debba interagire con altre tribù.

Feudalesimo

Il feudalesimo è un complesso sistema classista che dispone di strati di signori e sottoposti. Spesso si forma sotto una monarchia. I servi (contadini) lavorano per un signore terriero, che a sua volta deve fedeltà a un signore maggiore, che a sua volta deve fedeltà a un signore ancora maggiore, e così via, fino a quando la gerarchia non raggiunge il signore supremo, che è di solito il monarca.

La gente comune di uno stato feudale è quasi sempre socialmente inferiore e priva di diritti. Sono in pratica proprietà del loro immediato signore. I signori sono di solito liberi di abusare del loro potere e di sfruttare i loro sottoposti come trovano opportuno.

Repubblica

Una repubblica è un sistema di governo guidato da politici che rappresentano il popolo. I rappresentati di una repubblica governano come un unico corpo, di solito in qualche forma di consiglio o senato, che vota i provvedimenti e le politiche dello stato. A volte i rappresentanti sono nominati e a volte eletti. Il benessere della popolazione dipende solo dal livello di corruzione tra i suoi rappresentanti. In una repubblica di allineamento principalmente buono, le condizioni sono abbastanza buone. Una repubblica malvagia è un luogo terribile in cui vivere quanto uno sotto il pugno di ferro di un tiranno.

Nelle repubbliche avanzate, la gente elegge direttamente i propri rappresentanti. Questo tipo di repubblica viene spesso chiamato democrazia. In queste terre, il diritto di voto diviene un privilegio di classe. La cittadinanza può essere uno status che può essere acquisito o guadagnato, può essere conferito automaticamente per i nati in un luogo governato dalla repubblica, oppure può essere trasmesso per discendenza. Siccome far votare l'intera popolazione per i propri rappresentanti può diventare oneroso, questo sistema politico funziona solo in aree limitate, come dentro una città-stato.

Magocrazia

La magocrazia è il governo dei maghi. Il regnante è di solito il mago o lo stregone più potente del territorio, anche se a volte il regnante è semplicemente il membro di una stirpe reale che deve essere un incantatore arcano. Di conseguenza un simile sistema potrebbe essere una monarchia, e l'erede prescelto al trono sarebbe il membro più anziano della stirpe in grado di lanciare incantesimi. In una vera magocrazia, in cui il regnante è l'incantatore più potente, il monarca potrebbe venir sfidato un certo numero specifico di volte ogni anno da contendenti che ritengono di essere più potenti di lui.

In una magocrazia, gli incantatori arcani hanno maggiori diritti e libertà, e i non maghi vengono guardati con disdegno. Gli incantatori divini a volte sono fuorilegge, ma di solito vengono considerati come incantatori di secondo piano rispetto a quelli arcani (comunque di rango più elevato di coloro che non sono in grado di lanciare incantesimi).

Queste società sono di solite ricche di magia. È probabile che dispongano di università che insegnano la complessità dell'arte magica e di unità di maghi nella loro organizzazione militare. Potrebbero usare la magia anche per imprese giornaliere. Molto raramente, una magocrazia potrebbe trattare la magia in maniera del tutto opposta, come un segreto da custodire gelosamente. Di conseguenza gli incantatori arcani non nobili sarebbero proibiti.

Teocrazia

Una teocrazia è un sistema politico in cui i chierici (o i druidi) governano. Il governante è il rappresentante terreno della divinità su cui la teocrazia è basata. La maggior parte di esse è simile a una monarchia, ma una volta scelto il regnante, questo di solito rimane a vita nella sua posizione. Il popolo non può mettere in dubbio le parole di una divinità o dei suoi rappresentanti.

Alcune teocrazie considerano i loro capi come votati all'ascensione alla divinità o semidivinità. I passati (e a volte anche i presenti) regnanti sono venerati come divinità. Questi regnanti detengono il potere assoluto, e la loro stirpe possiede il diritto divino a regnare, così che i loro successori vengano scelti tra i loro discendenti. Un regnante non deve necessariamente essere un chierico in questo caso (anche se spesso lo è), in quanto non è un rappresentante divino, ma una divinità egli stesso. In simili

teocrazie, è possibile che anche un bambino venga scelto come regnante se possiede del sangue divino.

Altri

Non è difficile immaginare un sistema politico basato sul governo di altre classi, come i più vecchi, i più forti o i più ricchi. Per il proprio mondo il DM può utilizzare qualsiasi criterio egli preferisca per determinare la struttura politica di un gruppo. La maggior parte delle volte, però, più strano sarà il criterio e più piccolo sarà il gruppo. Per esempio, un regno dove la regina viene scelta in base a una prova di abilità, intelligenza e resistenza potrebbe essere alquanto grande, a differenza di un territorio in cui il regnante è il bardo con più talento, che presumibilmente sarà molto piccolo. Essere bravi a suonare il liuto è impressionante, ma ciò non significa necessariamente essere in grado di governare.

TENDENZE CULTURALI

Le società umane tendono a seguire un'ampia varietà di strutture politiche mentre le altre razze sembrano favorirne una sopra le altre.

Nani: I nani di solito formano delle monarchie, anche se sono possibili alcune teocrazie dedicate alle divinità naniche. I nani sono estremamente legali e rigidi nella loro politica, e temono l'illegalità e l'anarchia. Essi reputano l'ordine e la sicurezza superiori alla libertà personale, e sono inclini a giudicare gli eventi politici in base a ciò che è meglio per il maggior numero di persone coinvolte. Le società naniche hanno di solito delle leggi rigide e precise.

Elfi: Spesso anche gli elfi preferiscono il sistema monarchico. Tra tutte le razze, gli elfi sono quelli che hanno maggiori probabilità di adottare la magocrazia. Gli elfi apprezzano la libertà individuale e temono i tiranni. I regnanti elfici giudicano ogni situazione e caso separatamente piuttosto che seguendo una rigida serie di leggi codificate.

Halfling: Siccome sono di solito nomadi e vivono perlopiù in piccoli gruppi, gli halfling preferiscono una sorta di sistema tribale o clan. Il governo è spesso affidato al membro più anziano di un gruppo, anche se la maggior parte degli halfling governa senza farsi molto sentire. La vera autorità halfling è basata sul nucleo familiare, con i genitori che dicono ai figli cosa fare. Gli halfling, più di qualunque altra razza, sembrano riuscire a lavorare molto bene gli uni con gli altri. Essi non hanno bisogno di un forte governo o di una serie di leggi codificate per mantenere l'ordine e la pace.

Gnomi: Gli gnomi favoriscono le piccole monarchie, anche se esistono pure democrazie, repubbliche e clan gnomeschi. Come gli halfling, anche gli gnomi non hanno necessità di un governo forte, siccome apprezzano la libertà individuale. I re e le regine degli gnomi hanno di solito poco impatto sulla vita giornaliera dei loro soggetti, e di solito non hanno uno status così elevato al di sopra dei comuni gnomi, quanto un reggente umano lo può avere sui suoi soggetti umani.

Orchi e altre creature caotiche malvagie: Gli orchi sono di solito troppo selvaggi e corrotti per dar vita a una rigida forma di governo che non sia il governo del più forte. I capi orchi governano attraverso le intimidazioni e le minacce e di conseguenza governano solo piccole popolazioni (le nazioni di orchi sono rare). Se un capo orco non riesce a governare, è perché è un debole. Se non sono sopraffatte dalla completa anarchia, le culture caotiche malvagie è probabile che vivano seguendo un sistema simile e tendano ad avere simili piccole popolazioni a meno che molti individui non siano sottoposti a un unico potente signore.

Goblin e altre creature legali malvagie: I goblin vivono in comunità tribali che assomigliano alle monarchie. La verità, però, è che il loro governo è costituito da governo del più forte. Se un regnante goblin può essere ucciso, il suo assassino di solito ne prende il posto. Gli umanoidi legali malvagi spesso usano simili sistemi, anche se i coboldi spesso creano delle magocrazie, e le culture più sofisticate sviluppano leggi codificate e regole di successione. Queste società complesse sono però piene di colpi alle spalle e di tradimenti, esemplificando la stessa definizione di politica bizantina.

PERSONAGGI DI ALTO LIVELLO

A volte i personaggi di alto livello costruiscono i loro castelli e stabiliscono i propri territori. Ciò di solito accade su territori dati loro da un regnante, oppure in un'area di territorio selvaggio ancora vergine che hanno ripulito. Un personaggio giusto o generoso probabilmente attirerà gente presso la sua roccaforte o verso l'area ripulita e, prima ancora che se ne renda conto, sarà diventato un regnante.

Il sistema di governo del personaggio spetterà completamente al giocatore. Occorre tenere presente che i PNG coinvolti reagiranno appropriatamente alle azioni e ai decreti del personaggio. In cambio di protezione, terreno e un giusto governo, un personaggio può raccogliere tasse o decime da coloro che governa. Disattenzione, maltrattamenti o tasse eccessive sulla popolazione possono portare a delle rivolte, che possono divenire un appello verso un altro signore più potente o influente perché deponga o sconfigga il personaggio, tentativi da parte di assassini mercenari contro la vita del personaggio, o una sommossa popolare in cui i contadini alzano i loro forconi contro il regnante.

Nella realtà, però, questi eventi sono rari. La maggior parte delle volte, la gente vive con il regnante che ha (buono o cattivo che sia) per un lungo periodo di tempo. Coloro che si trovano sotto un regnante incapace o ingiusto subiranno soprusi per mesi e anni prima di essere spinti alla ribellione. Se il DM vuole ricompensare un buon trattamento delle persone nel dominio di un personaggio, può farlo facendo prosperare la gente ben trattata, oppure facendo soffrire quella maltrattata mentre il territorio cade in declino e povertà.

PROBLEMI LEGALI

Il DM non deve inventarsi un codice di leggi per ogni territorio che crea. Occorre assumere che vengano applicate le leggi del buon senso. Assassini, assalti, furti e tradimenti sono illegali e punibili tramite l'imprigionamento o addirittura la morte. Fino a quando le leggi saranno sensate e le autorità saranno coerenti nell'applicarle (o è chiaro il motivo per cui non lo fanno), i giocatori non si preoccuperanno di esse. Sviluppare alcune leggi eccezionali come punti di interesse, come:

- In una baronia delle Terre dello Scudo mentire è illegale, ed è punibile con tre giorni sulla gogna.
- Nella città di Highfolk è contro la legge maltrattare un animale.
- Chiunque indossi qualcosa di rosso in presenza dell'imperatore viene imprigionato per un mese.

Alcuni luoghi potrebbero avere delle leggi che colpiscono direttamente gli avventurieri. Queste leggi potrebbero limitare l'uso di alcune armi anche per i nobili, restringendole alle guardie reali. Queste leggi possono proibire o limitare l'uso della magia. Possono limitare il numero di persone armate che può radunarsi pubblicamente senza un permesso o un'autorizzazione. Tutte queste leggi potrebbero essere ordinate dal governante o dai governanti di un'area, preoccupati di potenti individui che girano privi di controllo: preoccupazione più che legittima per coloro che sono al potere. Nessun re, duca o sindaco desidera degli avventurieri indipendenti più potenti delle proprie guardie, sottoposti o truppe (e di conseguenza di loro stessi), a meno che non si fidi ciecamente di loro o abbia un qualche metodo per controllarli.

CLASSI SOCIALI

La maggior parte delle società è in un modo o nell'altro classista. Utilizzare queste semplici definizioni per una società tipica:

Classe superiore: I nobili, i mercanti più ricchi, e i capi più importanti (capi delle gilde, per esempio) compongono la classe superiore. Avvocati, amministratori e alti ufficiali possono essere scelti tra i membri di questa classe. La nobiltà oppure l'appartenenza a una ricca famiglia mercantile può garantire l'accesso a questa classe per diritto di nascita, mentre l'ottenimento di ricchezze o di una posizione importante può elevare una persona a questo stato.

In virtù delle loro ricchezze, gli avventurieri probabilmente diventeranno presto parte della classe superiore, ma potrebbero venir rifiutati dagli altri membri della classe superiore, a seconda di come la società percepisce i mercenari spadaccini, incantatori e che pensano solo a loro stessi. Altri membri delle classi superiori potrebbero guardare agli avventurieri come eroi, ma saranno altrettanto capaci di additarli come minacce pericolose per la sicurezza pubblica (così come alla propria sicurezza) e per l'esistente struttura socio-politica.

Classe media: Mercanti, maestri artigiani, professionisti istruiti e i membri più importanti delle gilde compongono la

classe media. Gli ufficiali minori sono di solito compresi nella classe media. Questo status è di solito basato sull'attività e l'istruzione di un individuo. La discriminante fondamentale per l'appartenenza a questa classe non è la nascita, ma la ricchezza.

Classe inferiore: Commercianti, apprendisti, operai, contadini, poveri liberti, servitori personali, e praticamente chiunque altro fa parte della classe inferiore. La classe inferiore è di solito composta da poveri e analfabeti. Anche se a volte esiste un consiglio di anziani o una simile struttura che si occupa degli interessi e discute dei diritti delle classi inferiori, la maggior parte delle volte nessun ufficiale o legislatore viene scelto tra questa gente.

Schiavi: Alcune culture (di solito quelle malvagie) praticano la schiavitù. Gli schiavi hanno una posizione addirittura inferiore alla gente libera di classe inferiore. Anche se non sono necessariamente ignoranti o incapaci, molti schiavi sono operai o servitori.

Titoli, uffici e posizioni

Di seguito sono presentati alcuni titoli, uffici e posizioni comuni a una società medievale (prevalentemente europea occidentale) di cui sarà possibile fare uso.

Alto magistrato: Il capo di un villaggio.

Amministratore: Custode di una proprietà assegnatagli, come una tenuta.

Anacoreta: Un eremita religioso.

Approvvigionatore: Un ufficiale responsabile dei rifornimenti di un esercito o della scorta di un nobile.

Arbitro: Un ufficiale che arbitra le dispute tra vicini.

Assaggiatore di birra: L'ufficiale che testa e approva tutte le birre e i sidri.

Balivo: Un sergente o un comandante della guardia.

Borgomastro: Un ufficiale cittadino.

Ciambellano: Soprintendente di una casata, ufficio o corte.

Conestabile: Un comandante della guardia locale.

Consigliere: Un ufficiale cittadino o un consigliere della corte.

Doganiere: Un responsabile della raccolta delle tasse su tutte le importazione ed esportazioni.

Esattore delle tasse: Persona che raccoglie le tasse.

Guardaboschi: Il guardiano dei boschi o del parco di un nobile.

Legislatore: Un ufficiale cittadino membro (ma non necessariamente capo) di un corpo governativo o del consiglio.

Magistrato: Un giudice.

Maresciallo prevosto: Un magistrato militare.

Messo: Un messaggero della corte di giustizia.

Paggio: Il servitore di un nobile.

Pesatore portuale: Supervisore delle bilance al porto della città.

Pesatore ufficiale: Ufficiale cittadino che controlla le bilance e i righelli dei mercanti.

Prevosto: Un magistrato o il guardiano di una prigione.

Reggente: Il regnante fino a quando l'erede reale (principe o principessa) non raggiungerà la maggiore età.

Sceriffo: Il rappresentante del regnante in una zona.

Sentinella: Un sergente o una guardia.

Sergente: Il comandante di un'unità di soldati o guardie.

Ufficiale giudiziario: Un comandante della guardia.

Venditore di indulgenze: Un membro del clero o un monaco che vende indulgenze per conto della chiesa.

GUERRA E ALTRE CALAMITÀ

Con il progredire della campagna, il territorio, il mondo, o addirittura il piano di esistenza verrà sconvolto da drastici eventi. Il più comune di questi sarà l'inizio di una guerra. La guerra può fungere da cornice per una campagna, sviluppandosi prevalentemente sullo sfondo dell'azione. Può anche aiutare a generare avventure, in quanto le persone e i territori svilupperanno delle necessità provocate dal conflitto, come quando una città tagliata fuori da tutti i rifornimenti avrà bisogno di aiuto, una peste diffusa dalla guerra inizierà a diffondersi per il territorio, o un carico di armi avrà bisogno di essere protetto. Potrà anche coinvolgere i PG direttamente, mano a mano che si uniscono all'una o all'altra parte, agendo come spie, come piccola forza d'assalto, o addirittura come comandanti dell'esercito.

Durante il periodo di guerra, le autorità possono limitare l'uso o addirittura confiscare materiali e provviste: cavalli, cibo, armi, materiali preziosi e altro tipo di equipaggiamento. Le persone abili potrebbero essere arruolate nell'esercito. I PG potrebbero trovarsi impossibilitati a ottenere l'equipaggiamento di cui hanno bisogno per un'avventura o addirittura ritrovarsi con l'equipaggiamento (o essi stessi) confiscato dalle autorità, per i fini della guerra.

INVASIONI NEL GIOCO DI D&D

Le guerre nei mondi fantastici sono simili a quelle combattute nel mondo reale, ma gli elementi fantastici dell'ambientazione (magia, eroi e mostri) creeranno delle ovvie differenze nelle tattiche, che verranno riflesse dalla composizione degli eserciti. In una guerra che si svolge nel gioco di D&D, le forze d'invasione saranno di solito composte da diversi componenti: l'esercito, i mostri, e le squadre d'assalto.

Esercito: Se si verifica una grande invasione, l'esercito invasore sarà composto principalmente da militari di leva. Costoro serviranno come uomini di prima linea e fanteria. Soldati professionisti meglio addestrati, che dispongono di equipaggiamento migliore, sosterranno i militari di leva come fanteria o arcieri. I cavalieri, la cavalleria e le unità composte di maghi, stregoni e/o chierici, svolgeranno dei ruoli specializzati all'interno dell'esercito.

Tipico militare di leva: Un tipico militare di leva è un popolano di 1° livello che indossa un'armatura imbottita, e impugna uno scudo di legno e una mezza lancia. Dopo che il militare di leva avrà subito anche solo una ferita, anche se si trova ancora sopra 0 pf, probabilmente si getterà a terra e fingerà di essere morto. I militari di leva non obbediscono bene agli ordini, e sono disposti a rompere le righe e fuggire qualora il combattimento andasse male nei loro confronti.

Tipico soldato: La maggior parte dei soldati sono combattenti di 1° livello che indossano armature di cuoio borchiato e portano un'arma da guerra di taglia Piccola o Media (di solito una spada lunga) e uno scudo di legno o un arco lungo. Questi soldati sono professionisti o militari di leva esperti che provengono da territori dove i conflitti sono comuni. Essi sono meglio addestrati e hanno maggiori possibilità di tenere il campo e di seguire gli ordini rispetto ai tipici militari di leva.

Tipico soldato a cavallo: Un tipico soldato a cavallo è un combattente di 1° livello che indossa una corazza a scaglie e porta con sé una lancia da cavaliere leggera e un'arma da guerra di taglia Media (di solito una spada lunga). Questi soldati sono sempre dei professionisti, e sono fra i combattenti normali meglio addestrati che si possano trovare sul campo di battaglia.

Cavalieri e incantatori: I veri membri della classe del guerriero si trovano raramente sui campi di battaglia. Di solito indossano cotte di maglia o una corazza di piastre e servono come cavalieri armati (anche se potrebbero non disporre di un titolo) e comandanti. Rari quanto i veri guerrieri sono i maghi, gli stregoni, o i chierici presenti per fornire sostegno magico e potenza di fuoco. Le armate ben organizzate e ben pagate dispongono di piccole unità di incantatori di basso livello armati con bacchette o altri oggetti magici che gli permettono di eseguire attacchi magici multipli. Altri eserciti preferiscono avere un singolo incantatore con ogni unità di soldati per lanciare incantesimi protettivi o sostenere gli attacchi dei soldati con gli incantesimi offensivi. I chierici sono aggiunte particolarmente benvenute negli eserciti, in quanto indossano le armature senza danneggiare la propria capacità magica e impugnano con efficacia le armi oltre a lanciare incantesimi. Essi possono anche aiutare i caduti a rimettersi. Infatti, una piccola unità di chierici dotati di *bacchette di cura ferite leggere* è un'efficace seconda ondata che può essere impiegata come copertura della forza principale in battaglia e per guarire i caduti, agendo come rinforzi.

Mostri: La cavalleria aerea su grifoni o ippogrifi, mostri e animali sotto *charme*, e creature evocate frequentano i campi di battaglia. I lancieri sul dorso di elefanti o triceratopi si scontrano contro goblin che cavalcano worg e orchi su tigri crudeli. I draghi volano sopra la battaglia, e il loro soffio decima intere unità di soldati alla volta.

Squadra d'assalto: Personaggi eccezionali, di livello superiore al 1°, servono entrambe le parti in maniera particolare. Essi assistono l'esercito principale sul campo di battaglia, come sopra menzionato, come cavalieri oppure offrendo sostegno magico, o lavorando in unità miste (simili a gruppi di avventurieri) che affrontano minacce speciali, come i comandanti nemici, i punti di forza di un difensore, i mostri sotto *charme*, e le loro controparti



Un'unità di maghi e stregoni fornisce supporto a un'armata di combattenti in guerra.

Illus. di W. Reynolds

dall'altro lato. Essi possono anche formare piccole squadre d'assalto che si intrufolano nei territori nemici per mettere fuori gioco comandanti, distruggere i magazzini dei rifornimenti, rubare piani di battaglia, indebolire le difese, o compiere qualsiasi tipo di missione speciale. Far agire il gruppo come una squadra d'assalto è un ottimo modo per coinvolgere i PG in una guerra, senza dover mettere in primo piano enormi e infinite battaglie. (Anche se queste battaglie possono essere divertenti, saranno altrettanto utili alla campagna se rimangono sullo sfondo).

ALTRE CALAMITÀ

Altre grandi minacce oltre la guerra sono terremoti, tempeste su larga scala (come gli uragani), pesti e carestie. Come la guerra, queste calamità danneggiano le risorse della gente comune. Esse creano anche orribili e pericolose situazioni che daranno il via ad avventure per quei PG che cercano di risolvere i problemi o di alleviare le sofferenze degli altri.

RELIGIONE

Nessuna forza ha maggiore impatto sulla società della religione. È necessario che ci sia corrispondenza tra le religioni del mondo e le società che vengono create. Come interagisce il clero con la popolazione? Cosa pensa la maggior parte della gente della religione, della divinità o dei chierici? La maggior parte delle volte, oltre a servire la propria divinità, una religione è mirata a coprire una certa nicchia nella società: registrazioni, celebrazione di cerimonie, giudizi sulle dispute, cura dei poveri e dei malati, difesa della comunità, istruzione dei giovani, custodia della conoscenza, conservazione delle tradizioni e così via.

A volte una gerarchia ecclesiastica non è unificata. Il DM può ideare interessanti intrighi politici creando diverse fazioni di chierici della stessa divinità, in opposizione tra di loro in base alla dottrina o all'approccio ad essa (o anche per l'allineamento). Ordini differenti all'interno del clero potrebbero essere distinti da scelte differenti nei domini. Una divinità che offre i domini del Bene, Conoscenza, Legge e Guerra potrebbe avere chierici della legge e della guerra (i giustizieri) opposti a quelli del bene e della conoscenza (i profeti).

IL PANTHEON E L'AMBIENTAZIONE

A scopo esemplificativo, di seguito viene esposto il modo in cui le fedi religiose delle divinità presentate nel *Manuale del Giocatore* si adattano a una società.

Boccob: Il clero di Boccob è di solito un gruppo sobrio che prende la sua ricerca della conoscenza e della magia in maniera molto seria. I chierici dell'Arcimago delle Divinità indossano vesti porpora con ricami dorati. Piuttosto che mescolarsi agli affari pubblici e alla politica, si tengono in disparte e perseguono i propri scopi.

Corellon Larethian: I membri del clero che servono il Creatore degli Elfi operano come difensori e campioni della loro razza. Spesso agiscono come capi e risolvono le dispute nelle comunità elfiche.

Ehlonna: Il clero di Ehlonna è composto da vigorosi uomini dei boschi. I suoi chierici indossano vesti di un verde chiaro e sono pronti a difendere i boschi da qualsiasi minaccia.

Erythnul: Il clero di Erythnul mantiene un basso profilo nella maggior parte delle terre civilizzate. Nelle aree selvagge, i membri del clero sono conosciuti come tiranni brutali e assassini. Molti umanoidi malvagi adorano Erythnul, ma i loro sacerdoti non collaborano assieme per promuovere gli obiettivi della religione. I chierici di Erythnul preferiscono abiti di color rosso ruggine o vesti macchiate di sangue.

Fharlanghn: I chierici di Fharlanghn sono vagabondi che cercano di aiutare i compagni vagabondi. Un viaggiatore che raggiunge uno dei tanti santuari di Fharlanghn, che sono comuni sulle strade più trafficate, non troveranno mai due volte lo stesso chierico a sua protezione. I chierici di Fharlanghn si spostano frequentemente. Essi indossano abiti di un comune marrone o verde.

Garl Glittergold: I chierici di Garl Glittergold servono le comunità gnomesche come istruttori e protettori. Essi insegnano ai giovani le preziose conoscenze e abilità gnomesche con un tono scanzonato. Proteggono i loro fratelli gnomi, sempre in guardia dalle forze dei malvagi umanoidi che minacciano le loro comunità.

Gruumsh: Gruumsh, il malvagio dio degli orchi, dispone di una religione basata sull'intimidazione e il terrore. I suoi chierici aspirano a diventare i capi della tribù di orchi o i consiglieri del capo. Molti si tolgono un occhio per emulare la loro divinità.

Heironeous: La gerarchia religiosa di Heironeous è organizzata come un ordine militare. Ha una chiara catena di comando, disponibilità di rifornimenti e armerie ben fornite. I chierici di

Heironeous combattono contro gli adoratori di Hextor ogniqualvolta sia loro possibile e trascorrono il resto del loro tempo a difendere le terre civilizzate dalle minacce del male.

Hextor: La forza e il potere dominano il clero di Hextor. Anche se malvagia, non si tratta di un'oscura religione segreta. I templi di Hextor operano all'aperto in molte città. I chierici di Hextor indossano abiti neri adornati con teschi o visi grigi.

Kord: I chierici di Kord apprezzano la forza, ma non la violenza. I templi di Kord ricordano in qualche modo delle sale dei banchetti, e i suoi chierici favoriscono delle vesti rosse e bianche, spesso assomigliando a guerrieri.

Moradin: I chierici di Moradin controllano la maggior parte delle cerimonie formali nelle comunità naniche, mantengono i registri di nascita, istruiscono i giovani, e servono come parte della forza di difesa di una comunità.

Nerull: Il Mietitore è temuto in tutti i territori. I suoi chierici vestiti di rosso ruggine sono assassini psicopatici che cercano di complottare in segreto contro tutto ciò che c'è di buono. Non hanno una gerarchia e a volte agiscono anche gli uni contro gli altri.

Obad-Hai: I chierici di Obad-Hai non hanno una gerarchia. Essi trattano tutti gli appartenenti al loro ordine come eguali. Indossano abiti di color vermiglio e mantengono dei santuari nascosti nei boschi che sono situati lontano dalla civiltà. Vivono da eremiti nelle terre selvagge e raramente si intromettono nella società.

Olidammara: La religione di Olidammara è a malapena organizzata, e pochi templi sono dedicati esclusivamente a lui. Nonostante ciò i suoi chierici sono numerosi. Essi di solito operano tra la gente di città oppure vagano per le campagne. I chierici di Olidammara spesso svolgono qualche altra professione, come menestrelli, birrai, o tuttofare, oltre che ad agire come chierici, e quindi potrebbero essere trovati ovunque indossando o facendo qualsiasi cosa.

Pelor: I chierici dello Splendente aiutano i poveri e i deboli, di conseguenza la maggior parte delle persone ha un grande rispetto nei loro confronti. I templi di Pelor sono santuari per i poveri e i malati, e i suoi chierici dalle vesti gialle sono di solito persone gentili e tranquille, dure solo nella loro avversione al male.

St. Cuthbert: Il serio ordine di St. Cuthbert non sopporta amabilmente gli sciocchi né alcuna forma di male. I suoi chierici si preoccupano del benessere della gente comune piuttosto che di quello dei nobili o dei ben educati. Sono zelanti nel loro desiderio di convertire altri alla loro fede e rapidi nel distruggere i loro avversari.

Vecna: Il clero di Vecna è composto di gruppi isolati di cultisti che ricercano oscuri e arcani segreti per portare avanti i loro malvagi complotti. Il rosso e il nero sono i loro colori preferiti.

Wee Jas: Il clero di Wee Jas ha una ristretta gerarchia. I suoi chierici sono conosciuti per la disciplina e obbedienza nei confronti dei superiori. Operano come officianti di funerali, guardiani di cimiteri, oppure gestiscono biblioteche dedicate alle conoscenze arcane. Indossano vesti nere o grigie.

Yondalla: I chierici di Yondalla aiutano gli altri halfling a condurre una vita serena e prosperosa seguendo i suoi insegnamenti. Spesso agiscono come capi delle comunità.

CREARE NUOVE DINIVITÀ

Il DM può creare nuove divinità e religioni, ed è libero di collocarle ovunque desideri. Le divinità possono esistere come individui o come un pantheon unificato di esseri che interagiscono tra di loro.

Ogni divinità dovrebbe avere un interesse o una o più sfere di influenza. Gli interessi possono essere cose come la pace o la morte, eventi come la guerra o la carestia, elementi come il fuoco o l'acqua, attività come il viaggio o l'intrattenimento, tipi di persone o professioni come il mago o il fabbro, così come razze, allineamenti, luoghi o atteggiamenti. Le divinità con simili aree di influenza possono lavorare insieme o essere in conflitto, a seconda del loro allineamento e dei rispettivi livelli di potere.

I domini che un chierico di una divinità può scegliere, dovrebbero sempre essere basati sulla sfera di influenza della divinità. In generale, quattro domini sono appropriati per qualsiasi divinità. Alcune divinità necessitano però di più domini per rappresentare l'ampiezza del loro potere, mentre altre potrebbero averne bisogno solo di tre, per indicare quanto sono focalizzate.

Il politeismo è l'assunto di base nelle ambientazioni di DUNGEONS & DRAGONS. Il DM può creare un mondo monoteista, ma un'unica forte religione che detiene grande potere politico e sociale (come accadeva nell'Europa medievale), è un cambiamento tale che comporta delle serie ripercussioni che potrebbero sconvolgere l'intera ambientazione.

MAGIA

È normale per i DM creare nelle loro campagne città che funzionano come città medievali storiche. Esse sono popolate da gente che non è abituata (o che non crede) alla magia, che non sa nulla di mostri magici o mitici, o che non ha mai visto un oggetto magico. Questo tipo di creazione è errata. I giocatori devono compiere dei grossi sforzi per credere alla verosimiglianza del mondo, se loro stessi utilizzano incantesimi e oggetti magici, il territorio e i dungeon circostanti la città sono pieni di magia e di mostri, ma nel mezzo della città tutto appare e si muove come se fosse l'Europa durante il medio evo.

Le forze magiche obbligano a deviare da un'ambientazione realmente storica. Quando il DM crea qualcosa per il suo mondo, l'idea che la magia possa alterarla dovrebbe essere sempre presente nei suoi pensieri. Perché il re circonderebbe il suo castello con delle mura, quando gli incantesimi *levitazione* e *volare* sono comuni? Come fanno le guardie della tesoreria a esser certe che nessuno vi si teletrasporti all'interno o si intrufoli tra le mura del castello in forma eterea?

A meno che il DM non abbia intenzione di dirigere un tipo diverso di gioco (vedi la sezione "Diversificare la magia", pagina 164), la magia è sufficientemente diffusa nel mondo da essere sempre presa in considerazione dagli individui astuti. Un mercante non sarebbe sorpreso dall'idea che qualcuno invisibile provi a derubarlo. Un truffatore starebbe attento al fatto che qualcuno potrebbe essere in grado di individuare i suoi pensieri o le sue menzogne.

La magia non dovrebbe fare qualcosa che la gente comune non si aspetta. Gli incantatori potrebbero essere abbastanza rari nel complesso, ma saranno abbastanza comuni che la gente sa che quando Zio Rufus cade dal retro del vagone, lo potrà portare dai sacerdoti del tempio per curarne le ferite (anche se il contadino medio difficilmente potrà permettersi la cifra richiesta). Solo i contadini più isolati potrebbero non vedere la magia o i risultati della magia con frequenza. Ci sono alcune cose da considerare quando il DM adatterà la magia al proprio mondo:

- Una taverna frequentata da avventurieri potrebbe avere un'insegna "Vietato incantare" sopra il bancone per permettere agli avventori di rilassarsi in un'atmosfera dove non dovranno preoccuparsi di qualcuno che ne percepisca l'allineamento, ne legga i pensieri, che cerchi di capire quali dei loro oggetti siano magici, e così via.
- I mercanti potrebbero ingaggiare solidalmente una piccola squadra di maghi che vaga per il mercato invisibile, mentre è alla ricerca di ladri, lancia *individuazione dei pensieri* su personaggi sospetti, e utilizza *vedere invisibilità* per individuare ladri con poteri magici.
- Le guardie cittadine potrebbero impiegare uno o due incantatori (o di più) per aumentare la propria forza difensiva, trattare con gli incantatori molesti, e semplificare gli interrogatori.
- Una corte può utilizzare *individuazione dei pensieri* o *rivela bugie* per aiutarsi a esprimere un giudizio accurato nei casi importanti.
- Una città può impiegare dei semplici incantesimi per rendersi la vita più facile, utilizzando *fiamma perenne* per creare una sorta di illuminazione stradale. Le città molto sofisticate o molte ricche possono utilizzare *portali* permanenti per eliminare le immondizie e *tappeti volanti* per consegnare messaggi urgenti. (Il DM deve però cercare di non abusare della magia utilizzando all'eccesso simili magie comuni).

OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici descritti nel Capitolo 8: "Oggetti magici" hanno tutti un prezzo. L'assunto è che sebbene siano rari, gli oggetti magici possano essere acquistati e venduti come qualsiasi altro bene. I prezzi indicati sono molto aldilà della portata di quasi tutti, ma i ricchi, inclusi i PG di medio e alto livello, possono acquistare e vendere questi oggetti o addirittura ingaggiare degli incantatori che glieli creino su ordinazione. Nelle grosse capitali, alcuni

negozi possono specializzarsi in oggetti magici se hanno una clientela ricca o basata sugli avventurieri (e molte protezioni magiche per tener lontani i ladri). Gli oggetti magici potrebbero anche essere occasionalmente venduti nei normali mercati e negozi. Per esempio, un armaiolo potrebbe avere alcune armi magiche da vendere insieme a quelle normali.

SUPERSTIZIONE

Solo perché la magia funziona e la maggior parte della gente ne è a conoscenza, non significa che sappia esattamente *come* funziona. La superstizione (rituali simili a quelli magici che non producono alcun risultato) è probabile che sia ancora diffusa. Talismani economici e oggetti non funzionanti venduti alla gente comune, particolari gesti o parole pronunciate in certe situazioni (come "Gesundheit!" dopo uno starnuto), vedere presagi nel volo degli uccelli e così via, possono aggiungere molto colore alla campagna e fornire dettagli che illustrano peculiarità, paure e preoccupazioni nascoste all'interno di una società.

RESTRIZIONI POSTE SULLA MAGIA

In alcune aree civilizzate l'uso della magia potrebbe essere limitato o proibito. Potrebbe essere necessaria una licenza, oppure un permesso ufficiale da parte del governante locale che conceda a un incantatore di utilizzare i suoi poteri, senza il quale l'uso della magia sarebbe proibito. In questi luoghi, gli oggetti magici e gli effetti magici sui luoghi sarebbero una rarità, ma non lo sarebbero le protezioni contro la magia. La presenza o meno delle protezioni dipende dal fatto che le autorità siano fiduciose delle loro leggi o se le leggi sono state emanate perché le autorità sono paranoiche riguardo la magia.

Alcune località potrebbero proibire l'uso di incantesimi specifici. Potrebbe essere un crimine lanciare un incantesimo per rubare o truffare, come quelli che conferiscono l'invisibilità e molti incantesimi di illusione. Gli ammaliamenti (in particolare gli incantesimi di charme, compulsione e gli effetti di *suggestione* e dominazione) sono spesso proibiti in quanto privano le loro vittime del libero arbitrio. Anche gli incantesimi distruttivi, per ovvie ragioni, sono proibiti. Un regnante locale potrebbe avere una fobia verso un tipo specifico di effetto o incantesimo (come gli effetti di metamorfosi, nel caso avesse timore di essere impersonato da qualcun altro) e limitare anche quel tipo di magia.

COSTRUIRE UN MONDO DIVERSO

Le regole dispongono di una grande flessibilità quando si tratta di creare il mondo del DM. Esse però assumono alcune basi fondamentali: un livello di tecnologia medievale, un'atmosfera dell'Europa occidentale, e basi moderatamente storiche. Il DM potrebbe però voler superare questi limiti e creare un tipo di mondo molto diverso.

SOCIETÀ/CULTURA

Il DM può deviare da una campagna tipica semplicemente cambiando le basi culturali del mondo reale su cui è modellata. Creare una campagna africana, indiana, mesoamericana, o araba può essere divertente e soddisfacente. Il DM non deve però sentirsi limitato dalle culture che ha scelto. Se non ama il fatto che la maggior parte dei guerrieri africani storici non indossava armature di metallo, deve ignorare questo fatto e modificarlo. Sebbene l'assunto culturale di base per la maggior parte dei mondi di gioco di D&D sia l'Europa medievale, molti di questi mondi differiscono in maniera sostanziale dalla storia. Non bisogna dimenticarsi tutti gli altri fattori fondamentali dell'ambientazione menzionati prima. Una grande quantità di magia può cambiare una campagna araba quanto una europea.

Cultura asiatica

Come esempio generale, si presuma che un DM decida di voler creare un'ambientazione non basata su di una cultura occidentale, ma su di una asiatica. In particolare, vuole adattare la sua creazione (per atmosfera e aspetto) al Giappone feudale e all'antica Cina. Decide di non modificare la selezione delle razze dei PG ma non permette a nessuno di accedere alla classe del bardo, decretando che si tratta di una classe strettamente occidentale. Poi cambia il nome della classe del paladino in samurai, e modifica i poteri della classe in modo che non abbiano un fondamento religioso, ma bensì una base legata al potere interno del *ki* e infine progetta delle nuove classi di prestigio per ninja, wu gen e kensai.

Dando un'occhiata alla sezione equipaggiamento, trova che la maggior parte di esso si adatta alle sue necessità, ma aggiunge qualche arma che ha scoperto nelle sue ricerche (vedi Tabella 6-2: "Armi asiatiche").

Armi asiatiche

Tutte le altre armi nella tabella delle armi del *Manuale del Giocatore* (Tabella 7-4: "Armi", pagina 98, e Tabella 7-10: "Armi deflagranti", pagina 113) sono adatte a una campagna asiatica. In particolare pugnale, tridente, shuriken, kama, nunchaku, siangham, kukri, mezza lancia, lancia corta, lancia lunga, ascia, arco corto, arco corto composito, arco lungo composito, bastone ferrato, mazza leggera, balestra leggera, falcetto, falce, randello e ascia da battaglia sono le più appropriate.

Cerbottana: Viene utilizzata per sparare piccoli aghi a lunga distanza. Non fa rumore, e la maggior parte delle volte i suoi aghi vengono usati per avvelenare gli avversari.

Aghi per cerbottana: Questi aghi di ferro lunghi 5 cm vengono venduti in piccoli astucci di legno da 20 pezzi. Un astuccio pieno è così leggero che il suo peso è trascurabile. La punta degli aghi viene spesso cosparsa di veleno come l'olio di sangue verde, sangue di radice, whinni blu, essenza d'ombra o addirittura lama di morte.

Kusari-gama: Questo piccolo falcetto è attaccato a un pezzo di catena. Un kusari-gama è un'arma esotica con portata che gli permette di colpire gli avversari fino a 3 metri di distanza. Inoltre, a differenza delle altre armi con portata, può essere utilizzato contro gli avversari adiacenti. Può essere utilizzato esattamente come una catena chiodata (vedi pagina 100 del *Manuale del Giocatore*) per compiere attacchi per sbilanciare, disarmare gli avversari, utilizzando nel tiro per colpire il modificatore di Destrezza di chi la impugna anziché il modificatore di Forza.

Wakizashi: Questa piccola spada corta leggermente ricurva può essere costruita solo grazie all'abilità di un maestro armaiolo. Viene considerata come un'arma perfetta e conferisce a chi la impugna un bonus di +1 al tiro per colpire. Il bonus all'attacco di un'arma perfetta non è cumulativo con un bonus di potenziamento all'attacco.

Katana: Sebbene funzioni come una spada bastarda, questa spada è l'arma non magica più potente che esista. Viene considerata come un'arma perfetta, e conferisce a chi la impugna un bonus di +1 al tiro per colpire. Una katana è un'arma troppo grande per essere usata in una mano senza un addestramento particolare, di conseguenza è un'arma esotica. Una creatura di taglia Media può utilizzare una katana con due mani come un'arma da guerra, oppure una creatura Grande può utilizzarla a una mano nella stessa maniera. Con la Competenza nelle Armi Esotiche (katana), una creatura di taglia Media la può utilizzare con una sola mano. Il bonus all'attacco di un'arma perfetta non è cumulativo con un bonus di potenziamento all'attacco.

TABELLA 6-2: ARMI ASIATICHE

	Costo	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo
Armi semplici - a distanza						
Piccola						
Cerbottana	1 mo	1	x2	3 m	0,45 kg	Perforante
Aghi per cerbottana (20)	1 mo	-	-	-	*	-
Armi da guerra- da mischia						
Piccola						
Wakizashi**	300 mo	1d6	19-20/x2	-	1,35 kg	Tagliente
Media						
Kusari-gama	10 mo	1d6	x2	-	1,35 kg	Tagliente
Armi esotiche - da mischia						
Grande						
Katana†	400 mo	1d10	19-20/x2	-	2,7 kg	Tagliente

* Nessun peso degno di nota.
** Tranne dove specificato, è uguale a una spada corta perfetta.
† Tranne dove specificato, è uguale a una spada bastarda perfetta.

Altri elementi asiatici

Il DM progetta il suo mondo, riempiendolo di signori feudali i quali servono un signore più potente che è al di sopra di loro e che governano sulla gente di rango inferiore. I monasteri sono comuni e i monaci servono al fianco dei chierici come rappresentanti dell'illuminazione spirituale. Certe arti, come la poesia, il teatro e le decorazioni, hanno un'importanza maggiore nella società (cosa ironica, visto che ha eliminato i bardi), e quindi le abilità di intrattenimento divengono abilità fondamentali per quasi tutti i personaggi per avere successo in questa campagna.

TECNOLOGIA

La tecnologia definisce un'ambientazione allo stesso modo della cultura. Se è disponibile la polvere da sparo, il mondo è ben diverso. All'improvviso un popolano armato di fucile diventa una seria minaccia per un soldato in armatura, e le alte mura di un castello non sono più una protezione contro le invasioni, cosa che rende a sua volta la gente meno elitaria e isolazionista.

Taglia dell'arma e danno

Alcuni avversari che il DM farà incontrare potrebbero impugnare delle armi che sono di dimensioni differenti rispetto a quelle normali. Mano a mano che un'arma diventa più grande o più piccola, il danno che infligge cambia secondo la seguente progressione:

Una taglia inferiore	Danno originale	Una taglia superiore
1	1d2	1d3
1d2	1d3	1d4
1d3	1d4	1d6
1d4	1d6	1d8
1d6	1d8	2d6
1d6	1d10	2d6
1d8	1d12	2d8

Per avere delle versioni ancora più grandi di un'arma che infligge 2 o più dadi di danno, convertire ogni dado nella categoria immediatamente superiore. Per esempio, una versione Grande di una spada lunga infligge 2d6 danni (partendo da 1d8), e una versione Enorme di una spada lunga infligge 2d8 punti di danno (incrementando ogni d6 a un d8).

Un'arma ridotta nella taglia fino a infliggere meno di 1 danno è inutilizzabile.

Livello tecnologico estremamente basso

Una campagna ambientata in un mondo all'Età del Bronzo dove le armi sono più rozze e le armature meno sviluppate, o addirittura una in un mondo nell'Era Glaciale/Età della Pietra dove il metallo è a malapena disponibile (se lo è), può essere molto interessante. In queste campagne, la sopravvivenza spesso diventa un obiettivo centrale, in quanto trovare cibo e tenersi al caldo diventa improvvisamente più difficile. Potrebbero non esserci negozi dove acquistare beni (particolarmente in una campagna nell'Era Glaciale/Età della Pietra) o addirittura luoghi sicuri dove trascorrere la notte. Uccidere un'enorme bestia non significa soltanto una vittoria, ma anche procurarsi carne da mangiare, pellicce o pelli da indossare e ossa modellate in armi e strumenti.



In alcune campagne, un'arma da fuoco può essere mortale.

Illus. di A. Swekel

Armi a bassa tecnologia

Le armi in un mondo all'Età del Bronzo o nell'Era Glaciale/Età della Pietra non usano il ferro o l'acciaio. Le armi fatte di materiali inferiori, come l'osso o la pietra, subiscono una penalità di -2 al tiro per colpire e ai danni (con un danno minimo di 1).

Aumentare il livello tecnologico

D'altro canto, un DM potrebbe portare avanti le basi pseudo-storiche del gioco di un centinaio di anni e ambientare la sua campagna in un'ambientazione simil rinascimentale. Questo gli permetterebbe di incorporare armi e magari qualche piccolo pezzo di equipaggiamento proveniente da successivi periodi storici. Potrebbero essere disponibili orologi, mongolfiere, la stampa e addirittura degli elementari macchinari a vapore. La cosa più importante per i PG, sarebbero le nuove armi: le armi con la *polvere da sparo*.

Tabella 6-3: Armi rinascimentali

	Costo	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo
Armi esotiche (Armi da Sparo) - a distanza						
Piccola						
Pistola	250 mo	1d10	x3	15 m	1,35 kg	Perforante
Proiettili per pistola (10)	3 mo	-	-	-	0,9 kg	-
Media						
Moschetto	500 mo	1d12	x3	45 m	4,5 kg	Perforante
Proiettili per fucile (10)	3 mo	-	-	-	0,45 kg	-

Tabella 6-4: Armi deflagranti rinascimentali

Arma*	Costo	Colpo diretto	Raggio dell'esplosione	Incr. gittata	Peso
Bomba	150 mo	2d6	1,5 m	3 m	0,45 kg
Bomba fumogena	70 mo	Fumo	**	3 m	0,45 kg

* Le armi deflagranti non richiedono competenza per essere usate.
**Vedi descrizione.

Armi da fuoco rinascimentali

Le armi da fuoco dovrebbero essere trattate come le altre armi a distanza. La Competenza nelle Armi Esotiche (armi da fuoco) conferisce a una creatura la competenza con tutte le armi da fuoco, altrimenti viene inferta una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire. Un'arma da fuoco non può essere costruita per tener conto della Forza eccezionale di chi la usa come parte del danno inflitto (niente pistole potenti, per esempio).

Proiettili: Questi grandi e rotondi proiettili di piombo vengono venduti in borse da 10 pezzi. La borsa ha un peso irrilevante.

Polvere da sparo: Sebbene la polvere da sparo bruci (30 grammi si bruciano in 1 round e illuminano quanto una verga del sole) o addirittura esploda sotto le giuste condizioni, viene usata principalmente per spingere un proiettile al di fuori della canna di una pistola o fucile, o viene raccolta per formare una bomba (vedi sotto). Sono necessari 30 grammi di polvere da sparo per sparare un proiettile. La polvere da sparo viene venduta in piccoli barilotti (della capacità di 6,75 kg e di peso totale 9 kg, 250 mo ognuno) e in corni resistenti all'acqua (capacità e peso totale di 0,9 kg, 35 mo per un corno carico di polvere). Se la polvere da sparo si bagna, non può essere utilizzata per sparare un proiettile.

Pistola: La pistola ha un solo colpo e richiede un'azione standard per essere ricaricata.

Moschetto: Il moschetto ha un solo colpo e richiede un'azione standard per essere ricaricato.

Armi deflagranti rinascimentali

Queste armi deflagranti esplosive non hanno bisogno di una competenza per essere usate, proprio come le altre armi deflagranti, e funzionano come degli attacchi di contatto a distanza. Un colpo diretto con un'arma deflagrante esplosiva indica che l'arma ha colpito la creatura contro cui era mirata. Tutti coloro che si trovano nel raggio dell'esplosione, inclusa quella creatura, subiscono il danno indicato. Un fallimento richiede un tiro per la deviazione proprio come una normale arma deflagrante, ma invece che infliggere danno da spargimento a tutte le creature entro 1,5 metri, l'arma infligge lo stesso danno a tutte le creature entro il raggio dell'esplosione dal punto in cui atterra.

Bomba: Questa bomba circolare fatta di polvere da sparo deve essere accesa prima del lancio. Accendere una bomba è un'azione standard. L'esplosione infligge 2d6 danni da fuoco. Coloro che sono colti nel raggio dell'esplosione possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per subire la metà dei danni.

Bomba fumogena: Questa bomba cilindrica deve essere accesa prima del lancio. Accenderla è un'azione standard. Un round dopo che è stata accesa, questo esplosivo non dannoso emette una nube di fumo nel raggio di 6 metri che dura per 1d3+6 round in condizioni calme, e 1d3+1 round in condizioni di vento. La visibilità all'interno del fumo è limitata a 60 cm. Tutto ciò che si trova all'interno della nube ha un occultamento del 90%.

Altissima tecnologia

Il DM potrebbe anche creare un'ambientazione con altissima tecnologia. Magari una nave stellare proveniente da una civiltà molto più avanzata è atterrata o precipitata nel suo mondo di gioco. Lo schianto potrebbe essere accaduto molto tempo fa, così che ora la nave stellare è una misteriosa ambientazione per un dungeon speciale, con un tipo particolare di magia (tecnologia avanzata) e di mostri (alieni sopravvissuti e robot). Oppure la civiltà avanzata era natia del mondo di gioco ma è scomparsa da lungo tempo, lasciandosi alle spalle i resti di antiche città piene di strani segreti, che ora sono diventate siti da esplorare. In una campagna del genere, il DM potrebbe decidere che la maggior parte delle strane creature che si trovano nel mondo sono il risultato di antichi esperimenti genetici. O ancora, i membri di una civiltà avanzata potrebbero essere giunti nel mondo di gioco insieme alla loro scienza avanzata e ora fungere da mecenati o sovrani. Essi probabilmente diffonderanno piccole dosi della loro tecnologia a coloro che li servono bene.

Non importa come il DM intenda introdurre l'uso degli oggetti ad alta tecnologia nelle sue partite, ma dovrebbero comunque essere sempre trattati come oggetti magici molto rari o artefatti: difficili o impossibili da riprodurre. Considerarli come degli artefatti (vedi Capitolo 8: "Oggetti magici") è la cosa migliore. Essi non dovrebbero dominare la scena, ma offrire un occasionale diversivo. Alcuni giocatori trovano divertente che di tanto in tanto i loro personaggi utilizzino dei grossi fucili contro il drago piuttosto che una spada, ed è un interessante cambiamento far incontrare all'interno di un dungeon un robot da guerra piuttosto che la solita banda di troll. Tuttavia in un gioco fantasy i giocatori non vorranno che questo accada ogni giorno.

Alcune armi con tecnologia avanzata sono descritte di seguito. Queste armi non riportano l'indicazione del costo in quanto non possono essere costruite, ma possono essere ritrovate solo come artefatti.

Le statistiche di queste armi potrebbero anche essere utilizzate per valutare qualcosa che il DM non sappia gestire nel gioco. Siccome probabilmente avrà una buona idea di come sia fatta una pistola, o un laser, potrebbe trattare la situazione con maggior logica. Per esempio, potrebbe voler sviluppare una trappola che spara rapidamente dei grossi aghi. Il DM potrebbe utilizzare le statistiche per un fucile automatico o estrapolarle da esso per ottenere quello che desidera. Quando il DM spiega la trappola, potrebbe anche descriverla ai giocatori come una sorta di mitragliatrice, per aiutarli a comprendere cos'è.

Armi da fuoco moderne

Le armi da fuoco dovrebbero essere trattate come le altre armi a distanza. La Competenza nelle Armi Esotiche (armi da fuoco) conferisce a una creatura la competenza con tutte le armi da fuoco, altrimenti viene inferta una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire. Un'arma da fuoco non può essere costruita per tener conto della Forza eccezionale di chi la usa come parte del danno inflitto (niente pistole potenti, per esempio).

Lanciagranate: Il lanciagranate può sparare granate a frammentazione o fumogene utilizzando la sua gittata, ma deve essere ricaricato ogni volta che spara, sacrificando un'azione standard. Il lanciagranate consiste in un tubo posto su di un tripode di metallo ed equipaggiato con un meccanismo di mira. Una granata fumogena o a frammentazione scivola facilmente nel tubo.

Cartuccia metallica: Questi proiettili di piombo sono ricoperti di rame e tenuti in guscio di ottone.

Caricatore di cartucce metalliche: Questi proiettili di piombo sono ricoperti di rame e tenuti in guscio di ottone. Si trovano in caricatori da 20 colpi (per le pistole automatiche) o da 30 colpi (per i fucili automatici). Il caricatore viene infilato nel calcio della pistola o del fucile.

Pistola automatica: Una pistola automatica può sparare venti volte prima di dover essere ricaricata e può essere utilizzata per compiere più di un attacco per round se chi la usa ha la capacità di compiere attacchi multipli. Ricaricarla è un'azione standard.

Pisola, revolver: Un revolver spara una volta per round, ma può sparare sei volte prima di dover essere ricaricato (cosa che richiede un'azione di round completo).

Fucile automatico: Un fucile automatico può sparare trenta volte prima di dover essere ricaricato e può essere utilizzato per compiere più di un attacco per round se chi lo usa ha la capacità di compiere attacchi multipli. Ricaricarlo è un'azione standard.

Fucile a ripetizione: Un fucile a ripetizione spara una volta per round, ma può sparare sei volte prima di dover essere ricaricato (cosa che richiede un'azione di round completo).

Shotgun: Lo shotgun infligge 3d6 danni a un bersaglio entro il primo incremento di gittata, 2d6 a un bersaglio nel secondo incremento e 1d6 a chiunque in un arco di 1,5 metri lungo il percorso del colpo oltre tale distanza fino alla portata massima. Può sparare al massimo una volta per round, ma può sparare cinque volte prima di dover essere ricaricato. Ricaricare fino a due proiettili è un'azione standard. Ricaricare più proiettili (fino a un massimo di cinque) è un'azione di round completo.

Proiettili da shotgun: Queste cartucce cilindriche sono costruite con una parte infiammabile alla base. Sono costruite con un misto di polvere da sparo e piccoli pezzi di piombo.

Armi deflagranti moderne

Queste armi esplosive deflagranti funzionano come le armi deflagranti rinascimentali (vedi sopra).

Dinamite: Questo piccolo cilindro di esplosivo deve essere acceso prima del lancio. Accendere la dinamite è un'azione standard. L'esplosivo ha un raggio di esplosione di 1,5 metri e infligge 3d6 danni da fuoco. Coloro che sono colti nel raggio dell'esplosione possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per dimezzare i danni.

Granata, fumogena: Una granata fumogena sembra un cilindro squadrato posto su di un'asticella di 30 cm con delle piccole alette. Se lanciata, occorre utilizzare il suo incremento di gittata, ma se sparata da un lanciagranate, utilizzare l'incremento di gittata dell'arma. Un round dopo che è stata lanciata o ha colpito il suo bersaglio, questo esplosivo non dannoso emette una nube di fumo in un raggio di 6 metri che dura per 1d3+6 round in condizioni

calme, e 1d3+1 round in condizioni di vento. La visibilità all'interno del fumo è limitata a 60 cm. Tutto ciò che si trova all'interno della nube ha un occultamento del 90%.

Granata, a frammentazione: Una granata a frammentazione sembra un grosso uovo posto su di un'asticella di 30 cm con delle alette. Se lanciata, occorre utilizzare il suo incremento di gittata, ma se sparata da un lanciagranate, utilizzare l'incremento di gittata dell'arma. Le granate a frammentazione sono esplosivi avanzati antiuomo che infliggono danni per metà perforanti e per metà da fuoco in un raggio di 6 metri. Coloro che vengono colti nel raggio dell'esplosione possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per dimezzare i danni.

Tabella 6-5: Armi moderne

	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo
Armi esotiche (Armi da sparo) - a distanza					
Piccola					
Pistola, automatica	1d10	x3	45 m	2,25 kg	Perforante
Cartucce metalliche, per pistola (20)	-	-	-	0,2 kg	-
Pistola, revolver	1d10	x3	35 m	1,35 kg	Perforante
Cartucce metalliche, per pistola (20)	-	-	-	0,2 kg	-
Media					
Fucile, automatico	1d12	x3	75 m	5,4 kg	Perforante
Cartucce metalliche, per fucile (30)	-	-	-	0,2 kg	-
Fucile, a ripetizione	1d12	x3	60 m	4,5 kg	Perforante
Cartucce metalliche, per fucile (30)	-	-	-	0,2 kg	-
Shotgun	*	*	3 m	4,5 kg	Perforante
Cartucce, per shotgun (20)	-	-	-	0,2 kg	-
Grande					
Lanciagranate	*	*	60 m	5,4 kg	**

* Vedi descrizione.

** Spara granate a frammentazione o fumogene. Vedi Tabella 6-6: Armi Deflagranti Moderne.

Tabella 6-6: Armi deflagranti moderne

Arma*	Danno	Raggio esplosione	Incr. raggio	Peso
Dinamite	3d6**	1,5 m	3 m	0,45 kg
Granata, frammentazione	6d6	6 m	3 m	0,45 kg
Granata, fumogena	Fumo	**	3 m	0,45 kg

* Le armi deflagranti non richiedono competenza per essere usate.

** Vedi descrizione.

Armi futuristiche

Le armi futuristiche sono come le altre armi a distanza, anche se infliggono un tipo di danno speciale. La Competenza nelle Armi Esotiche (futuristiche) concede la competenza con tutte le armi futuristiche; altrimenti viene assegnata una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire. Un'arma futuristica non può essere costruita per tener conto della Forza eccezionale di chi la usa come parte del danno inflitto (niente fucili laser potenti, per esempio).

Fucile antimateria: Il fucile antimateria è un'arma devastante per attacchi a corta gittata che non può essere utilizzata più di una volta per round. Ha due colpi e ricaricarla richiede un'azione standard.

Cartuccia energetica: Questa piccola cartuccia entra facilmente nel calcio di un fucile laser, una pistola laser o di un fucile antimateria. Alimenta una pistola o un fucile laser per cinquanta colpi o un fucile antimateria per due.

Cartuccia carburante: Queste cartucce estremamente compatte si infilano facilmente nell'alimentazione di un lanciafiamme. Contengono sufficiente carburante infiammabile per dieci colpi.

Pistola laser: Le pistole laser possono sparare cinquanta colpi prima di dover essere ricaricate e hanno un fattore di fuoco pari al numero di attacchi di chi le usa. Ricaricarle è un'azione standard.

Fucile laser: I fucili laser possono sparare cinquanta colpi prima di dover essere ricaricati e hanno un fattore di fuoco pari al numero di attacchi di chi li usa. Ricaricarli è un'azione standard.

Lanciafiamme: I lanciafiamme possono essere utilizzati solo una volta per round e devono essere ricaricati dopo dieci colpi. Ricaricarli è un'azione standard.

Tabella 6-7: Armi futuristiche

	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo
Armi esotiche (Armi da sparo) - a distanza					
Piccola					
Pistola laser	2d10	x2	30 m	0,9 kg	Speciale
Cartuccia di energia, per pistola laser	-	-	-	0,2 kg	-
Media					
Fucile antimateria	6d10	x2	3 m	4,5 kg	Speciale
Cartuccia di energia, per fucile antimateria	-	-	-	0,2 kg	-
Lanciafiamme	3d6‡	-	6 m	3,6 kg	Speciale
Cartuccia di carburante, per lanciafiamme	-	-	-	0,2 kg	-
Fucile laser	3d10	x2	60 m	3,15 kg	Speciale
Cartuccia di energia, per fucile laser	-	-	-	0,25 kg	-

‡ Il danno viene inflitto da un getto ampio 1,5 metri che si estende fino alla distanza massima.

DIVERSIFICARE LA MAGIA

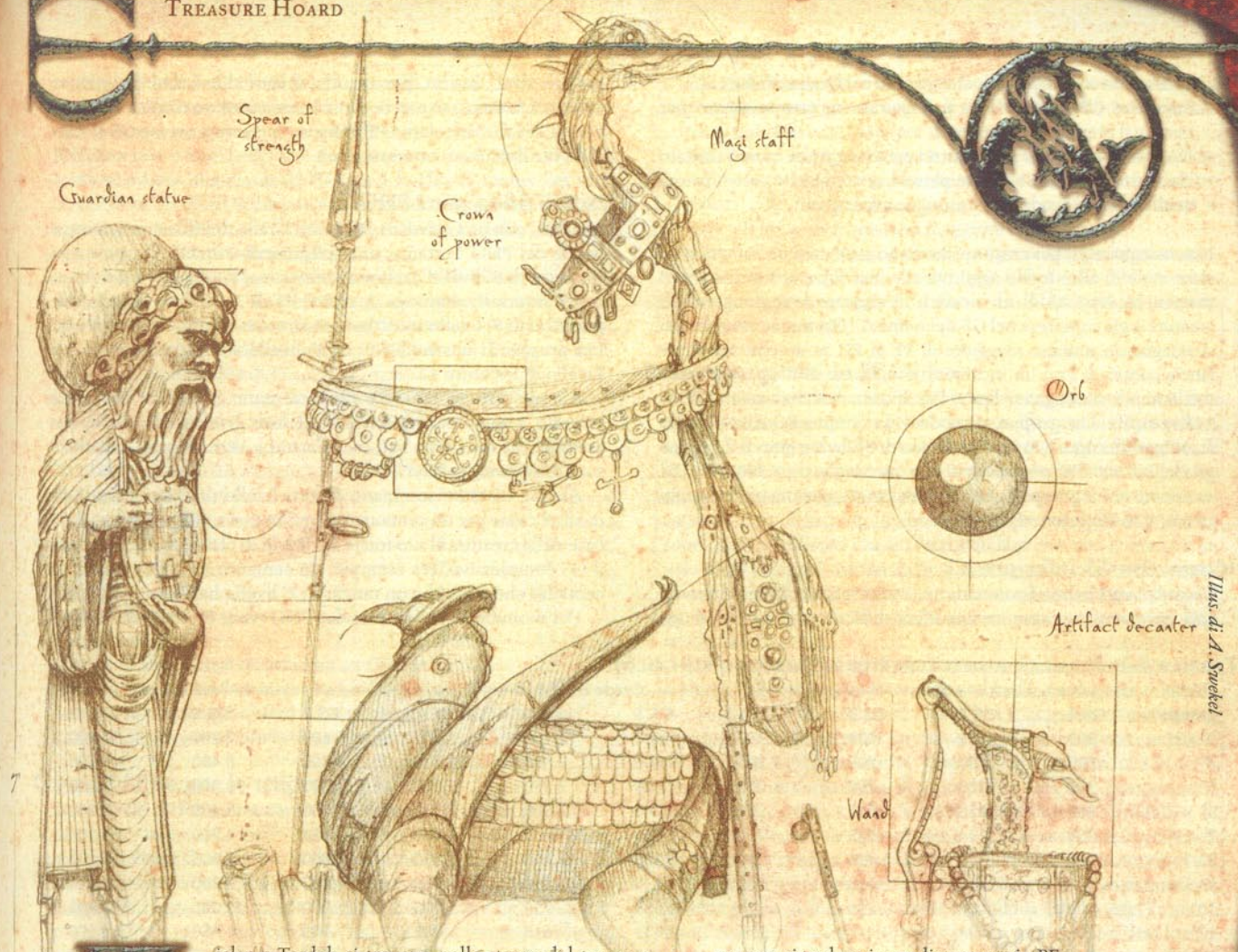
Un altro modo per differenziare il gioco è tramite il mutamento della disponibilità della magia.

Bassa magia: In un gioco con poca magia, gli incantatori e i tesori magici sono due volte più rari del normale. Gli oggetti magici non vengono venduti perché ritenuti troppo rari per pensare di potersene mai separare in cambio di denaro. L'occasionale scambio di un oggetto o la sua vendita in cambio di denaro è naturalmente possibile, ma è una rarità all'interno della struttura economica.

La gente comune non vede quasi mai la magia. Alcuni potrebbero addirittura non crederci. Un incantesimo o una creatura che fa uso della magia sorprende totalmente la gente comune e la terrorizza. Tutte le creature che fanno uso di magia, compresi i personaggi, possono essere ritenute "demoni" e potrebbero essere addirittura perseguitate. La caccia alle streghe potrebbe essere un evento comune per maghi e stregoni. I chierici e gli altri incantatori divini potrebbero stare più tranquilli degli incantatori arcani, ma questo dipenderebbe anche dalla cultura presso cui si trovano.

Alta magia: Gli incantatori e i tesori magici si incontrano il doppio delle volte rispetto a quanto indicato in queste regole, se non di più. La maggior parte dei personaggi ha un livello o due come mago o stregone. Anche un negoziante potrebbe essere un incantatore di 1° livello. Gli oggetti magici vengono acquistati e venduti in negozi specializzati come un qualsiasi altro bene. Gli incantesimi vengono utilizzati per illuminare le case, tenere al caldo le persone e per comunicare. La funzione che svolgono è la stessa che svolge oggi la tecnologia nel mondo reale.

Questo tipo di campagna può essere orientata in due modi. Il primo, è quello di trasportare l'ambientazione in una direzione totalmente fantastica, dove la magia è sofisticata e diffusa, allo scopo di creare un mondo completamente diverso. Il secondo è quello di prendere la via umoristica: piccoli imp chiusi dentro delle scatole compiono calcoli come dei computer e la gente possiede delle televisioni magiche. Anche il secondo modo può essere divertente, ma questo tipo di parodia umoristica probabilmente non porrà delle buone basi per una campagna a lungo termine.



Ialec e Tordek si trovano nella stanza del tesoro e valutano le ricchezze che stanno innanzi a loro. Per arrivare fin lì hanno fatto a pezzi tre troll, eluso varie trappole depistanti e risolto l'enigma del golem d'oro, prima che potesse stritolarli. Adesso non soltanto sono più ricchi di prima, ma sono maturati, attraverso le loro esperienze, in potere e conoscenza.

I punti esperienza sono la misura di quanto si è raggiunto. Rappresentano quanto è stato appreso e sperimentato in modo empirico e dimostrano il fatto che, nel mondo della campagna, tanto più un personaggio sperimenta, tanto più cresce in potenza e ricchezza. I punti esperienza permettono a un personaggio di avanzare di livello. Avanzare di livello significa accrescere il divertimento e l'eccitazione.

I punti esperienza possono anche essere spesi dagli incantatori per potenziare alcuni dei loro incantesimi più forti. Rappresentano inoltre la possanza personale che un personaggio deve infondere in un oggetto per renderlo magico. Insieme all'esperienza, durante le avventure, i personaggi possono anche guadagnare favolosi tesori. Oro e altri oggetti di valore consentono di acquistare un equipaggiamento più completo e migliore, mentre gli oggetti magici trovati forniscono loro nuove e migliori capacità.

PREMI ESPERIENZA

Quando il gruppo sconfigge un mostro, il DM lo premia con punti esperienza (PE). Tanto più pericoloso è il mostro, in confronto al livello del gruppo, maggiore è la quantità di PE guadagnata dai personaggi. I PG si spartiscono i PE tra loro, e ogni personaggio avanza di livello quando aumenta il suo totale di PE.

PREMI STANDARD

Al fine di conferire punti esperienza ai personaggi, il DM deve suddividere il gioco in vari incontri e ciascun incontro in più parti. Se si stanno utilizzando mostri scelti dal *Manuale dei Mostri*, si è già evitata parte del lavoro, dato che a ciascun mostro è stato assegnato un Grado di Sfida (GS) che, messo a confronto con il livello del gruppo, si traduce immediatamente in PE.

Il Grado di Sfida è la misura di quanto un mostro o una trappola sia facile o difficile da superare. I Gradi di Sfida vengono utilizzati nel Capitolo 4: "Avventure", per determinare i Livelli di Incontro (LI), che indicano a loro volta quanto sia difficile superare un intero incontro (che spesso presenta molteplici mostri). Solitamente un mostro viene superato quando lo si sconfigge in battaglia, o una trappola quando la si disinnesca e così via.

Il DM deve decidere quando una sfida possa considerarsi superata. Di solito non si tratta di una cosa difficile. I PG sono riusciti a sconfiggere il nemico in battaglia? Benissimo, hanno superato la sfida e guadagnano punti esperienza. Altre volte può essere un po' più complicato. Supponiamo che i PG si avvicinino di soppiatto accanto al minotauro addormentato per entrare nel sotterraneo magico. Sono riusciti a superare l'incontro col minotauro? Se il loro obiettivo era quello di raggiungere la stanza di cui il minotauro era il guardiano, allora probabilmente la risposta è sì. Spetta al DM giudicare la situazione.

Solo quei personaggi che prendono parte a un incontro dovrebbero guadagnare le ricompense previste. I personaggi che muoiono o che prima dell'incontro vengono resi incapacitati non guadagnano nulla, anche se vengono resuscitati o guariti in seguito.

Per determinare i PE guadagnati per un incontro, seguire queste indicazioni:

1. Determinare il livello del gruppo (stabilendo la media tra i livelli dei suoi componenti).
2. Per ogni mostro sconfitto, determinare il relativo Grado di Sfida.
3. Utilizzare la Tabella 7-1: "Premi in punti esperienza (mostro singolo)" per stabilire i PE

spettanti secondo il livello del gruppo e il Grado di Sfida.
4. Sommare i PE conquistati per ciascun mostro sconfitto per trovare il premio del gruppo.
5. Dividere il totale dei PE tra tutti i personaggi che hanno iniziato l'incontro. (Anche se avesse perso i sensi, chi ha partecipato a quell'incontro guadagna comunque esperienza).

Non assegnare PE per creature che siano state evocate dai nemici o siano state in altro modo aggiunte alle loro forze attraverso poteri magici. La capacità di un nemico di evocare o aggiungere tali creature è già compresa nel GS del nemico. (Dal momento che non si assegna un numero maggiore di PE ai PG se un chierico drow lancia contro di loro un incantesimo *influenza sacrilega*, allo stesso modo non lo si assegna se lancia l'incantesimo di *evoca mostri IV*).

Esempio: Un gruppo composto da cinque PG di 4° livello sconfigge due ogre. Un ogre ha Grado di Sfida 2, e quindi il gruppo guadagna 600 PE per mostro, per un totale di 1.200 PE. Dal momento che il gruppo è composto da cinque personaggi, ciascuno ottiene 240 PE (1.200 : 5 = 240).

Mostri con GS inferiore a 1

Alcuni mostri hanno frazioni di un Grado di Sfida. Per esempio un solo orco non rappresenta una sfida difficile nemmeno per un gruppo di 1° livello, per quanto invece due orchi potrebbero esserlo. Un orco può essere considerato come un GS 1/2. In questi casi, si devono calcolare i PE come se la creatura avesse GS 1, e poi si divide il risultato ottenuto per 2.

Gradi di Sfida per i PNG

Un PNG con una classe da PG ha un Grado di Sfida equivalente al livello del PNG. Pertanto, uno stregone di 8° livello equivale a un incontro di 8° livello. In linea di massima, raddoppiare il numero degli avversari, aggiunge 2 al Livello di Incontro. Quindi, due guerrieri di 8° livello sono un incontro con Livello di Incontro 10. Un gruppo di quattro PNG di 8° livello sono un incontro con Livello di Incontro 12.

Alcune potenti creature rappresentano una sfida più ardua rispetto a quanto suggerirebbe il loro livello. Un drow, per esempio, ha resistenza agli incantesimi e altre capacità, tali che il suo GS equivalga al suo livello +1.

Alcune creature sommano al loro livello di classe i livelli da mostro, come per un centauro ranger. In casi simili, si somma il GS base della creatura al suo totale dei livelli di classe per determinare il GS complessivo. Per esempio, un centauro ha GS 1, quindi un centauro che sia anche un ranger di 7° livello ha GS 8.

Dal momento che le classi dei PNG (vedi Capitolo 2: "Classi")

Tabella 7-1: Premi in punti esperienza (mostro singolo)

Livello gruppo	Grado di Sfida GS 1	GS 2	GS 3	GS 4	GS 5	GS 6	GS 7	GS 8	GS 9	GS 10
1° - 3°	**300**	**600**	**900**	1.350	1.800	2.700	3.600	5.400	7.200	10.800
4°	300	600	800	**1.200**	1.600	2.400	3.200	4.800	6.400	9.600
5°	300	500	750	1.000	**1.500**	2.250	3.000	4.500	6.000	9.000
6°	300	450	600	900	1.200	**1.800**	2.700	3.600	5.400	7.200
7°	263	394	525	700	1.050	1.400	**2.100**	3.150	4.200	6.300
8°	200	300	450	600	800	1.200	1.600	**2.400**	3.600	4.800
9°	*	225	338	506	675	900	1.350	1.800	**2.700**	4.050
10°	*	*	250	375	563	750	1.000	1.500	2.000	**3.000**
11°	*	*	*	275	413	619	825	1.100	1.650	2.200
12°	*	*	*	*	300	450	675	900	1.200	1.800
13°	*	*	*	*	*	325	488	731	975	1.300
14°	*	*	*	*	*	*	350	525	788	1.050
15°	*	*	*	*	*	*	*	375	563	844
16°	*	*	*	*	*	*	*	*	400	600
17°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	425
18°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
19°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
20°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Livello gruppo	Grado di Sfida GS 11	GS 12	GS 13	GS 14	GS 15	GS 16	GS 17	GS 18	GS 19	GS 20
1° - 3°	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
4°	12.800	**	**	**	**	**	**	**	**	**
5°	12.000	18.000	**	**	**	**	**	**	**	**
6°	10.800	14.400	21.600	**	**	**	**	**	**	**
7°	8.400	12.600	16.800	25.200	**	**	**	**	**	**
8°	7.200	9.600	14.400	19.200	28.800	**	**	**	**	**
9°	5.400	8.100	10.800	16.200	21.600	32.400	**	**	**	**
10°	4.500	6.000	9.000	12.000	18.000	24.000	36.000	**	**	**
11°	**3.300**	4.950	6.600	9.900	13.200	19.800	26.400	39.600	**	**
12°	2.400	**3.600**	5.400	7.200	10.800	14.400	21.600	28.800	43.200	**
13°	1.950	2.600	**3.900**	5.850	7.800	11.700	15.600	23.400	31.200	46.800
14°	1.400	2.100	2.800	**4.200**	6.300	8.400	12.600	16.800	25.200	33.600
15°	1.125	1.500	2.250	3.000	**4.500**	6.750	9.000	13.500	18.000	27.000
16°	900	1.200	1.600	2.400	3.200	**4.800**	7.200	9.600	14.400	19.200
17°	638	956	1.275	1.700	2.550	3.400	**5.100**	7.650	10.200	15.300
18°	450	675	1.013	1.350	1.800	2.700	3.600	**5.400**	8.100	10.800
19°	*	475	713	1.069	1.425	1.900	2.850	3.800	**5.700**	8.550
20°	*	*	500	750	1.000	1.500	2.000	3.000	4.000	**6.000**

Per mostri con GS superiore a 20, raddoppiare la ricompensa per un GS inferiore di due livelli. Pertanto, una ricompensa per un GS 21 è pari al doppio di una ricompensa per un GS 19, un GS 22 è il doppio di una ricompensa di GS 20, un GS 23 è il doppio di una ricompensa di GS 21, e così via.
I numeri in **grassetto** indicano la quantità di PE che un incontro standard di un gruppo di quel livello dovrebbe fornire.

* La tabella dei PE non prevede PE per mostri che, considerati singolarmente, hanno otto Gradi di Sfida in meno rispetto al livello del gruppo, poiché un incontro con varie creature deboli è difficile da misurare. Vedi la sezione "Assegnare premi in PE ad hoc".

** La tabella dei PE non prevede ricompense per incontri con otto o più Gradi di Sfida superiori al livello del gruppo. Se infatti il gruppo sta affrontando sfide di gran lunga al di sopra del suo livello, è segno che sta succedendo qualcosa di strano, e che il DM deve riflettere attentamente riguardo alle ricompense invece di prenderle dalla tabella. Vedi la sezione "Assegnare premi in PE ad hoc".

sono più deboli delle classi dei PG, i livelli in una classe di PNG apportano un contributo inferiore al GS di una creatura rispetto a quanto non avvenga invece per i livelli in una classe di PG. Per un PNG con una classe da PNG, si deve determinare il Grado di Sfida come se avesse una classe di PG con 1 livello in meno. Per una creatura con livelli di mostro in aggiunta ai livelli di classe di PNG, aggiungere i livelli di PNG-1 al GS base della creatura (aggiungendo sempre almeno +1).

Ad esempio, quando si aggiungono livelli di classe ad alcuni personaggi esemplari, i GS risultanti dovrebbero essere come quelli presentati nello schema esemplificativo che segue. Da non dimenticare che "combattente" è una classe di PNG, mentre "guerriero" è una classe di PG.

	Livelli di classe		
Creatura	**1**	**2**	**10**
Nano combattente	1/2	1	9
Nano guerriero	1	2	10
Orco combattente*	1/2	1	9
Orco guerriero*	1	2	10
Drow combattente	1	2	10
Drow guerriero	2	3	11
Ogre combattente**	3	3	11
Ogre guerriero	3	4	12

* Un orco senza livelli di classe ha un GS pari a 1/2

**Un ogre senza livelli di classe ha un GS pari a 2. Ogre con livelli di classe mantengono i loro 4 DV originali, bonus di attacco e altri aspetti legati al loro livello di mostri.

Gradi di Sfida per le trappole

Le trappole differiscono considerevolmente. A quelle presentate in questo manuale (vedi Capitolo 4: "Avventure") sono stati assegnati Gradi di Sfida. Per le trappole che il DM crea insieme ai suoi giocatori, si assegna un +1 GS per ogni 2d6 danni che la trappola infligge. Per trappole magiche, cominciare da un GS 1 e poi assegnare +1 GS per ogni 2d6 danni che la trappola infligge oppure +1 per ogni livello dell'incantesimo. Generalmente le trappole non dovrebbero avere un Grado di Sfida superiore a 10.

Superare la sfida di una trappola significa imbattervisi, sia che la si disarmi, sia che la si eviti, o semplicemente che si sopravviva ai danni che infligge. Una trappola che non viene mai scoperta né aggirata, non è stata incontrata (quindi non garantisce alcun premio in PE).

MODIFICARE I LIVELLI DI INCONTRO

Una banda di orchi in assetto di guerra che attacchi i PG volando su di loro con deltaplani primitivi e sganciando grossi macigni non può certo equipararsi a una battaglia in cui gli orchi caricano soltanto con le lance. A volte le circostanze forniscono agli avversari un notevole vantaggio sui personaggi. Altre volte, sono i PG a trovarsi avvantaggiati. Modificare i premi in PE e il LI in base a quanto le circostanze influiscono sulla difficoltà dell'incontro.

Circostanza	**Modificatore al premio in PE**	**Modificatore al LI**
Metà della difficoltà	x1/2 PE	-2 LI
Decisamente meno difficile	x2/3 PE	-1 LI
Decisamente più difficile	x3/2 PE	+1 LI
Doppio della difficoltà	x2 PE	+2 LI

I LI di 2 o meno sono un'eccezione. Aumentano o diminuiscono in proporzione al cambiamento dei PE. Ad esempio, un incontro che normalmente è di LI 1 ma che risulta due volte più arduo del normale, si considera come LI 2 e non come LI 3.

È possibile, ovviamente, aumentare o diminuire i PE di qualche punto, per esempio del +10% o del -10%, e lasciare invariati i LI. Consultare il Capitolo 4: "Avventure", per avere un'idea del tipo di fattori che rendono un incontro più facile o più difficile.

Modificare tutti i LI e i premi esperienza come più opportuno, ma tenere sempre in mente alcuni punti:

- I punti esperienza guidano il gioco. Il DM non deve essere né troppo avaro, né troppo generoso.
- La maggior parte degli incontri non necessita di modifiche. Il DM non deve perdere tempo a preoccuparsi delle minuzie. Non deve nemmeno preoccuparsi di apportare modifiche all'incontro prima di aver giocato per un po'.
- Tiri di dado sfortunati o scelte sbagliate da parte dei PG non dovrebbero comportare modifiche nei LI o nei PE. Se un incontro risulta difficile perché i giocatori sono stati sfortunati o imprudenti, non acquistano maggiore esperienza.
- Soltanto perché i PG sono sfiniti per i precedenti incontri, non significa che per quelli successivi (più difficili) dovrebbero meritare ricompense maggiori. Giudicare la difficoltà di un incontro solo per i suoi meriti.

Assegnare premi in PE ad hoc

Non sempre la tabella dei PE contempla adeguatamente una data situazione. Se due orchi rappresentano un incontro di LI 1, quattro orchi LI 3, otto orchi LI 5 e sedici orchi LI 7 (presumibilmente), si deve considerare un incontro con trentadue orchi come di LI 9? Un gruppo di personaggi di 9° livello quasi certamente riesce a sbarazzarsene senza difficoltà. Le difese di un personaggio di 9° livello sono talmente efficaci che un orco standard non può colpirlo, e un paio di incantesimi lanciati da un personaggio di quel livello possono facilmente distruggere tutti e trentadue gli orchi. A quel punto, il giudizio del DM prevale su qualsiasi cosa possa essere stabilità dalla tabella dei PE.

Un incontro talmente facile da non richiedere nessuna o quasi nessuna delle risorse dei PG non dovrebbe far guadagnare alcun PE. Al contrario, un incontro pericoloso che i PG superino convenientemente grazie a un colpo di fortuna o usando un'eccellente strategia, merita tutti i PE consentiti. Tuttavia, un incontro in cui i PG sconfiggano qualcosa ben al di sopra del loro livello (GS superiore al loro livello di otto o più), è stato probabilmente il risultato di un'incredibile fortuna o di una serie di circostanze uniche, e perciò assegnare un premio completo in PE può non essere appropriato. Spetta al DM prendere questo tipo di decisione. In linea di massima, la ricompensa minima e massima secondo la Tabella 7-1: "Premi in punti esperienza (mostro singolo)" per un gruppo di un dato livello, rappresentano il massimo e il minimo che si dovrebbe assegnare a un gruppo. Le circostanze particolari di una campagna, comunque, possono alterare questi valori. Il DM può decidere che un incontro di LI 2 valga un minimo per il suo gruppo di personaggi di 10° livello, poiché ha fatto perdere loro alcuni incantesimi maggiori, e pertanto considera la metà dei punti esperienza che un incontro di LI 3 avrebbe prodotto, oppure 125 PE. Oppure potrebbe giudicare che un gran numero di mostri con GS 1 rappresenti, invece, una sfida ad armi pari per quello stesso gruppo di 10° livello, poiché ha perso tutto l'equipaggiamento prima dello scontro.

Altre volte ancora si desidera considerare certe azioni meritevoli d'essere ricompensate, quando normalmente non sono contemplate dal sistema standard di PE. Questi sono chiamati "Premi per la storia" (vedi sotto), e solo un DM con grande esperienza dovrebbe usarli.

VARIANTE: ESPERIENZA PIÙ LENTA O PIÙ VELOCE

Il DM stabilisce il ritmo di progressione di un personaggio, e la maniera più facile di farlo è attraverso i premi in punti esperienza. Ovviamente, se egli vuole che i personaggi progrediscano più in fretta, deve aumentare ogni premio del 10%, del 20% o persino del 50%. Se al contrario desidera che i personaggi progrediscano più lentamente, i premi dovrebbe essere una frazione opportunamente ridimensionata rispetto a quelli originari.

Quando si apportano simili modifiche, bisogna prendere nota del numero di cambiamenti compiuti sulla progressione dei PG. Si devono, infatti, bilanciare tali modifiche con il ritmo con cui si conquistano i tesori. Ad esempio, se si aumenta del 20% il totale dei punti esperienza guadagnati da un personaggio, anche i tesori dovranno essere aumentati del 20% o andrà a finire che i PG saranno poveri e inadeguatamente equipaggiati in rapporto al livello raggiunto.

Modificare i Gradi di Sfida

Un altro sistema per modificare la progressione dei personaggi è quello di modificare il Grado di Sfida dei mostri incontrati. Se si aumentano i GS, si aumentano i premi esperienza e si accelera l'avanzamento.

Naturalmente, sia che si voglia cambiare la progressione di un

personaggio o meno, è comunque possibile decidere di modificare vari Gradi di Sfida. Se il DM ritiene che un certo mostro valga di più (o di meno) di quanto non sia indicato nel *Manuale dei Mostri*, può applicare liberamente tali cambiamenti. Non deve comunque dimenticare che solo perché a tutti i PG del gruppo capita di avere delle armi ad anatema utili contro le aberrazioni, questo non rende necessariamente i beholder una sfida meno pericolosa. Significa solo che il gruppo è ben equipaggiato per affrontare la sfida.

VARIANTE: ESPERIENZA IN FORMA LIBERA

Invece di calcolare i punti esperienza, distribuire semplicemente circa 75 volte in PE il livello medio del gruppo a ciascun personaggio per ogni incontro equilibrato. Distribuirne una quantità maggiore per incontri impegnativi: 100 PE per livello per personaggio, o anche 150 PE. Assegnarne meno per gli incontri facili: da 25 a 50 PE. In alternativa, si potrebbero concedere fino a 300 volte in PE il livello medio del gruppo a ciascun personaggio per sessione, dopo leggere modifiche apportate per sessioni facili o difficili.

Ricorrendo a questo sistema diventa molto semplice verificare la velocità di progressione di un personaggio. Lo svantaggio risiede nel fatto che in questo modo le ricompense ai PG vengono generalizzate, piuttosto che essere garantite sulla base delle specifiche missioni compiute. Il DM rischia di ritrovarsi con giocatori insoddisfatti di vedersi ricompensati con lo stesso ammontare di punti esperienza alla fine di ogni sessione.

VARIANTE: PREMI PER LA STORIA

I PG hanno salvato il figlio del conestabile dalla tana dei troll. Per riportare il ragazzo a casa dai genitori abbandonano la tana e sospendono la loro presente missione. Così facendo, hanno diritto ai punti esperienza?

Alcuni DM vogliono che la risposta sia: "Ma certo che sì". Perché sia così, il DM ha bisogno di redigere un sistema in cui sia possibile assegnare PE tutte le volte che viene raggiunto un obiettivo e per azioni e incontri che non prevedono combattimenti.

Gradi di Sfida per incontri senza combattimenti

Il DM può assegnare punti esperienza per la soluzione di un enigma, per aver scoperto un segreto, per aver convinto un PNG a fornire il suo aiuto, o perché si è fuggiti alle grinfie di un potente nemico. È possibile assegnare un Grado di Sfida ai misteri, ai rompicapi e ad altri incontri di interpretazione di ruolo (quali i negoziati). Ma questi tipi di ricompense richiedono che il DM faccia ricorso a un sistema di regole ad hoc.

I Gradi di Sfida per incontri senza combattimento presentano molte variabili, ancora di più delle trappole. Si dovrebbero annoverare come incontri di interpretazione di ruolo tutte quelle sfide che includano un qualche rischio, e il cui fallimento o successo comporti delle conseguenze. Ad esempio, i PG incontrano un PNG che conosce la parola d'ordine segreta per entrare in una prigione magica nella quale è rinchiuso il loro compagno. I PG dovrebbero farsi rivelare tale informazione, perché se non lo fanno, il loro amico rimarrebbe prigioniero per sempre. In un altro esempio, devono attraversare un fiume in piena a guado, a nuoto o reggendosi a una fune sospesa. Se falliscono non potranno raggiungere il luogo in cui si trova la gemma magica, e se falliscono in maniera rovinosa saranno trascinati via dalla corrente.

Tali situazioni possono essere considerate come aventi un Grado di Sfida pari al livello del gruppo. Semplici enigmi o incontri minori dovrebbero avere un GS inferiore al livello del gruppo, se mai meritano una qualche ricompensa. Non dovrebbero mai avere un GS maggiore del livello del gruppo. Di norma, il DM non è portato probabilmente a distribuire molti punti esperienza per incontri di tal genere, a meno di non volere intenzionalmente portare avanti una partita con pochi combattimenti.

In ultimo, questo tipo di premio per la storia risulta piuttosto come premio standard. Non bisogna mai sentirsi obbligati ad assegnare PE per un incontro che a proprio parere non rappresenta una sfida. Non dimenticare mai che la parola chiave nella frase "premio esperienza" è di fatto *premio*, il che significa che i PG dovrebbero fare qualcosa di piuttosto eclatante per meritarsi un premio.

Obiettivi della missione

Spesso un'avventura ha una missione o un obiettivo che spinge all'azione i PG. Una volta che i PG hanno compiuto la loro missione, possono ricevere un premio per la storia. In questo caso non si considerano Gradi di Sfida: il premio in PE dipende interamente dal DM.

Tali ricompense dovrebbero essere piuttosto consistenti al punto da sembrare significative se paragonate ai premi standard guadagnati lungo la strada che conduce al raggiungimento dell'obiettivo della missione. La ricompensa della missione dovrebbe essere qualcosa di più dei PE spettanti per ogni singolo incontro della missione stessa, ma non superiore alla somma totale di tutti i premi standard per questi incontri (vedi la sezione "Premi per la storia e premi standard", sotto). Potenzialmente si potrebbero anche distribuire soltanto premi per la storia e nessun premio standard. In una partita non standard, la ricompensa della missione rappresenterebbe il fattore che più contribuisce ai PE.

È possibile che in una singola avventura un gruppo abbia molteplici obiettivi. A volte tutti gli obiettivi si conoscono in partenza: liberare il drago d'oro, distruggere o imprigionare i due draghi neri, ritrovare il *bastone di guarigione* smarrito. Altre volte solo al raggiungimento di un obiettivo si svela il successivo: ora che l'illithid è morto, bisogna ritrovare le persone che erano sotto il suo controllo mentale e ricondurle in città.

Alcuni giocatori si prefiggono obiettivi personali da far raggiungere ai loro personaggi. Forse il PG paladino cova del rancore verso la malefica strega notturna sin dall'ultima volta che l'ha incontrata, di conseguenza diviene suo obiettivo personale vendicare le scelleratezze da lei commesse. Oppure, un altro personaggio vuol trovare l'oggetto magico che gli permetta di far ritorno al suo villaggio natale e fermare la pestilenza. Si tratta di obiettivi meritevoli, e ciascun personaggio che li raggiunga dovrebbe ricevere una ricompensa speciale. "Voglio diventare più potente" non è un obiettivo individuale, poiché è semplicemente quello che vorrebbero tutti.

Da ricordare: un obiettivo facile da raggiungere merita una ricompensa minima, oppure non merita alcuna ricompensa. Allo stesso modo, obiettivi che non sono altro che riflessi di premi standard (come per esempio "Uccidere tutti i mostri in questo dedalo di caverne"), dovrebbero essere ricompensati con premi standard.

Premi di interpretazione di ruolo

Un giocatore che si diverte a interpretare un ruolo in modo completo può prendere delle decisioni che si addicono al suo personaggio, ma che non conducono necessariamente all'esito più favorevole per quel personaggio. I bravi giocatori di



Momento di riflessione per Ember dopo aver sconfitto un umber hulk.

Illus. di J. Foster

ruolo potrebbero compiere alcune azioni che si adattano perfettamente ai loro personaggi. Chi interpreta un bardo potrebbe comporre un breve poema sugli avvenimenti della campagna. Uno stregone saccente potrebbe raccontare nella partita un aneddoto da far piegare in due dalle risate gli altri giocatori. Il personaggio di qualcun altro potrebbe vivere una storia d'amore con un PNG e quindi dedicare parte del suo tempo a quella relazione. Simili interpretazioni di ruolo dovrebbero essere premiate, proprio perché rendono il gioco più avvincente (se non lo facessero, allora niente ricompense).

I premi in PE per l'interpretazione sono decisamente a discrezione del DM. Vale a dire che non esiste un sistema per l'assegnazione di Gradi di Sfida all'interpretazione di ruolo. I premi dovrebbero essere sufficientemente consistenti da essere notati dai giocatori, probabilmente non superiori a 50 PE per livello del personaggio per avventura.

Premi per la storia e premi standard

Esistono due modi per gestire i premi per la storia. Il primo è di rendere tutti i premi come premi per la storia. Il che significa che uccidere i mostri, di per sé, non fa conquistare alcuna esperienza, anche se può essere un mezzo che consenta ai personaggi di compiere la missione necessaria all'acquisizione del premio per la storia. Se si adotta questo metodo, si dovrebbe comunque prestare attenzione a quanti punti esperienza guadagnerebbero i personaggi sconfiggendo i nemici, così da essere sicuri che l'ammontare totale dei tesori dei PG sia in linea con quanto dovrebbero guadagnare.

Il secondo sistema è quello di usare dei premi standard per le sconfitte di nemici, ma assegnare solo la metà della cifra prevista, assegnando l'altra metà come premio per la storia. Questo sistema offre il vantaggio di mantenere i tesori guadagnati all'incirca allo stesso livello dei PE.

È consigliabile non limitarsi ad aggiungere premi per la storia a quelli standard (anche se compensati con un numero maggiore di tesori), a meno che non si voglia accelerare la progressione dei personaggi.

PENALITÀ ALL'ESPERIENZA

I personaggi possono perdere punti esperienza lanciando particolari incantesimi o creando oggetti magici. Questa perdita di potere personale assolve a una funzione ben precisa all'interno del gioco: limita e controlla le suddette attività, rendendole al contempo delle interessanti possibilità per i giocatori. In linea generale, comunque, non si dovrebbero usare le penalità all'esperienza in altre situazioni. Mentre i premi possono avere lo scopo di incoraggiare un certo tipo di comportamento, le penalità non si usano al contrario per scoraggiarlo. Di solito portano solo a discussioni e malcontenti. Se mai un giocatore dovesse comportarsi in una maniera non gradita, se ne parla a quattr'occhi. Se persiste, non si gioca più con lui.

MORTE E PUNTI ESPERIENZA

Se un personaggio partecipa a un incontro, anche se fosse incapacitato o morisse durante tale incontro, riceve comunque una parte di punti esperienza. Se un personaggio muore e viene resuscitato, il premio in punti esperienza gli viene garantito al momento del suo ritorno dai morti (e dopo aver perso un livello a causa della morte, se è il caso).

TESORO

Secondo solo ai punti esperienza in ordine di importanza, il tesoro costituisce un importante incentivo all'avventura per i PG. Come per i punti esperienza, il tesoro conferisce potere ai PG. Più ne hanno, più diventano potenti.

MOSTRI CON TESORO

Il sistema standard per acquisire un tesoro è quello di sconfiggere nemici che ne possiedono uno, ne sono a guardia oppure sono nelle sue vicinanze. Nel *Manuale dei Mostri* ciascun mostro ha un indicatore del tesoro (che ne specifica la quantità posseduta), anche se per alcune creature il valore indicato è "Nessuno". Le tabelle che si trovano in questa sezione consentono di determinarlo caso per caso. Riferendosi al livello e al tipo di tesoro (monete, beni, oggetti) trovato nella descrizione della creatura, si tirano i dadi sulla corrispondente linea e colonna della tabella.

Quando si crea un incontro in cui partecipano dei mostri che si sono allontanati dalla loro tana (un pattugliamento, una creatura errabonda e così via), il DM deve ricordarsi sempre che una creatura porta con sé solo ciò che può essere facilmente trasportato. Nel caso di certe creature particolari come le belve distorcenti, questo può voler dire nulla. Il mostro difende il tesoro o lo nasconde come può, ma lo lascia dietro di sé quando esce dalla tana.

Esempio: Gli gnoll che vivono in un dungeon abbandonano spesso il loro nascondiglio per muovere guerra contro le vicine bande di orchi allo scopo di depredarli di scorte alimentari e tesori. I PG incontrano gli gnoll e li sconfiggono mentre questi bestiali umanoidi stanno compiendo le loro incursioni contro gli orchi. Ogni gnoll ha addosso una minima quantità di monete o gemme. Il loro capo ha preso con sé lo spadone perfetto dal tesoro del gruppo e lo usa nella battaglia. Tuttavia, la parte più cospicua del tesoro degli gnoll giace ancora nella loro tana, sorvegliata da un pugno di gnoll lasciati sul posto e da due trappole ingegnose.

Tesoro per incontro

La Tabella 7-4: "Tesoro" è stata creata appositamente per permettere ai PG che affrontano un certo numero di incontri di pari livello ma tali da consentire di avanzare di un livello e di guadagnare anche un tesoro sufficiente per tenersi al passo con la ricchezza prevista per ciascun livello, come si è visto nel Capitolo 5: "Campagne" (pagina 145). Se per avanzare di un livello occorrono dai tredici ai quattordici incontri di livello equivalente a quello del gruppo, allo stesso modo sono necessari quattordici tiri sulla tabella nella media al livello del gruppo per ottenere il tesoro neces-

DIETRO LE QUINTE: PUNTI ESPERIENZA

Il premio in punti esperienza per gli incontri si basa sull'assunto che 13,33 incontri di un LI pari al livello dei personaggi giocanti consentano loro di avanzare di un livello.

A volte sembra proprio che tredici o quattordici incontri trascorrano velocemente. Questo è vero soprattutto ai livelli bassi, quando la maggior parte degli incontri da sostenere è adeguata al livello dei personaggi. Ai livelli più alti, i PG affrontano una vasta gamma di Livelli di Incontro (più inferiori, che non superiori al loro livello, se devono sopravvivere) e perciò in qualche modo avanzano di livello più lentamente. I personaggi di livello superiore tendono anche a impiegare un tempo sempre maggiore a interagire tra loro e con i PNG, che alla lunga si traduce in un minor numero di punti esperienza.

Tenendo presente questa informazione, il DM può calcolare approssimativamente la velocità di progressione dei personaggi della sua campagna. In effetti, può controllare la velocità. È lui a determinare quali incontri avvengono e in quali circostanze. Può prevedere a che livello i personaggi raggiungeranno il tempio oscuro e prepararsi di conseguenza. Se poi la sua previsione si rivelerà errata, potrebbe sempre progettare degli incontri per permettere loro di pervenire al livello appropriato, oppure aumentare la difficoltà degli incontri al tempio, secondo il caso.

Le avventure pubblicate forniscono sempre una linea guida per cui i livelli dei personaggi siano adeguati al gioco. Tenere sempre in considerazione che tale informazione si basa tanto sul potere di un personaggio, quanto sul tesoro di cui dovrebbe essere in possesso. Il Capitolo 5: "Campagne", fornisce dei suggerimenti sull'ammontare approssimativo del tesoro che un personaggio di un dato livello dovrebbe avere. Tale norma generale si basa sulla formula dei (poco più di) tredici incontri per livello e presuppone che vengano distribuiti tesori nella media. Se si usa un'avventura pubblicata ma si ha la tendenza ad essere generosi con i punti esperienza, ci si potrebbe accorgere che i personaggi del gruppo alla fine si ritrovano con meno tesori del previsto. Analogamente, se si è avari di punti esperienza, probabilmente i personaggi conquisteranno tesori più in fretta dei livelli. Naturalmente, se si è avari o generosi sia di tesori che di punti esperienza, alla fine ci si potrebbe anche ritrovare in parità.

sario a guadagnare la cifra adatta per il successivo livello superiore. Per controbilanciare il fatto che alcuni mostri del *Manuale dei Mostri* solitamente non hanno alcun tesoro, ad altri mostri è stato assegnato un indicatore di tesoro doppio rispetto al normale per il loro livello di incontro.

Nella media, i PG dovrebbero guadagnare un tesoro adeguato al loro livello per ogni incontro superato. Ovviamente la parola chiave è "media". Alcuni mostri potrebbero avere un tesoro inferiore alla media, altri superiore, e altri ancora potrebbero non averne alcuno. Seguire sempre con attenzione la progressione di tesoro nelle mani dei PG. Così, per esempio, anche se il DM decide di utilizzare parecchi mostri con un grande tesoro o mostri con un tesoro scarso, deve poi distribuire complessivamente una normale quantità di tesoro.

Tabella 7-2: Valore del tesoro per incontro

Livello di Incontro	Tesoro per incontro
1	300 mo
2	600 mo
3	900 mo
4	1.200 mo
5	1.600 mo
6	2.000 mo
7	2.600 mo
8	3.400 mo
9	4.500 mo
10	5.800 mo
11	7.500 mo
12	9.800 mo
13	13.000 mo
14	17.000 mo
15	22.000 mo
16	28.000 mo
17	36.000 mo
18	47.000 mo
19	61.000 mo
20	80.000 mo

Tabella 7-3: Risultati medi di un tesoro

Tipo	Risultato medio
Gemma	275 mo
Oggetto d'arte	1.100 mo
Oggetto comune	350 mo
Oggetto magico minore	1.000 mo
Oggetto magico medio	10.000 mo
Oggetto magico maggiore	40.000 mo

Costruire un tesoro

Il DM può ricorrere a uno qualsiasi dei vari metodi per determinare quali tesori includere negli incontri o nelle avventure della propria campagna.

Un approccio semplice è quello di determinare il tesoro casualmente, utilizzando le informazioni sul tesoro contenute nel *Manuale dei Mostri* per ogni tipo di creatura. Alcune creature ne hanno in quantità superiore alla media, altre in quantità inferiore. Se il DM si avvale di tale sistema, il tipo di creature di un'avventura determina la ricchezza di un tesoro. Un'avventura piena di creature intelligenti ha certamente un tesoro più ricco di quello di un'avventura popolata da creature con intelligenza nella media, e d'altra parte un'avventura con creature che siano in prevalenza melme, parassiti e animali crudeli, avrà un tesoro abbastanza povero. Bisogna sempre equilibrare il tesoro, bilanciando il tipo di creature o semplicemente modificando i tesori per adattarli alla media.

Se si desidera includere una quantità equilibrata di tesori, si può semplicemente tirare sulla Tabella 7-4: "Tesoro", per ciascun incontro secondo il suo Livello di Incontro. Se si vuole che tali tesori seguano una logica, è possibile determinarli a caso, ma poi bisogna assegnarli agli incontri basandosi sul proprio imparziale giudizio. Per certi incontri, se occorre, è possibile raddoppiare o triplicare, concedendo due o tre tiri di dado per il tesoro, e lasciarne altri privi. Così facendo, il DM è sicuro di equilibrare nel complesso i tesori agli incontri, anche se ve ne sono alcuni con molti tesori e altri con nessuno. Per esempio, se l'avventura si compone di sette incontri, ciascuno con Livello di Incontro 5, il DM non deve far altro che tirare per sette volte sulla

Tabella 7-4: Tesoro

Livello	d%	— Monete —	d%	Beni	d%	Oggetti
1°	01-14	-	01-90	-	01-71	-
	15-29	1d6x1.000 mr	91-95	1 gemma	72-95	1 comune
	30-52	1d8x100 ma	96-100	1 ogg. d'arte	96-100	1 minore
	53-95	2d8x10 mo				
	96-100	1d4x10 mp				
2°	01-13	-	01-81	-	01-49	-
	14-23	1d10x1.000 mr	82-95	1d3 gemme	50-85	1 comune
	24-43	2d10x100 ma	96-100	1d3 ogg. d'arte	86-100	1 minore
	44-95	4d10x10 mo				
	96-100	2d8x10 mp				
3°	01-11	-	01-77	-	01-49	-
	12-21	2d10x1.000 mr	78-95	1d3 gemme	50-79	1d3 comuni
	22-41	4d8x100 ma	96-100	1d3 ogg. d'arte	80-100	1 minore
	42-95	1d4x100 mo				
	96-100	1d10x10 mp				
4°	01-11	-	01-70	-	01-42	-
	12-21	3d10x1.000 mr	71-95	1d4 gemme	43-62	1d4 comuni
	22-41	4d12x1.000 ma	96-100	1d3 ogg. d'arte	63-100	1 minore
	42-95	1d6x100 mo				
	96-100	1d8x10 mp				
5°	01-10	-	01-60	-	01-57	-
	11-19	1d4x10.000 mr	61-95	1d4 gemme	58-67	1d4 comuni
	20-38	1d6x1.000 ma	96-100	1d4 ogg. d'arte	68-100	1d3 minori
	39-95	1d8x100 mo				
	96-100	1d10x10 mp				
6°	01-10	-	01-56	-	01-54	-
	11-18	1d6x10.000 mr	57-92	1d4 gemme	55-59	1d4 comuni
	19-37	1d8x1.000 ma	93-100	1d4 ogg. d'arte	60-99	1d3 minori
	38-95	1d10x100 mo			100	1 medio
	96-100	1d12x10 mp				
7°	01-11	-	01-48	-	01-51	-
	12-18	1d10x10.000 mr	49-88	1d4 gemme	52-97	1d3 minori
	19-35	1d12x1.000 ma	89-100	1d4 ogg. d'arte	98-100	1 medio
	36-93	2d6x100 mo				
	94-100	3d4x10 mp				
8°	01-10	-	01-45	-	01-48	-
	11-15	1d12x10.000 mr	46-85	1d6 gemme	49-96	1d4 minori
	16-29	2d6x1.000 ma	86-100	1d4 ogg. d'arte	97-100	1 medio
	30-87	2d8x100 mo				
	88-100	3d6x10 mp				
9°	01-10	-	01-40	-	01-43	-
	11-15	2d6x10.000 mr	41-80	1d8 gemme	44-91	1d4 minori
	16-29	2d8x1.000 ma	81-100	1d4 ogg. d'arte	92-100	1 medio
	30-85	5d4x100 mo				
	86-100	2d12x10 mp				
10°	01-10	-	01-35	-	01-40	-
	11-24	2d10x1.000 ma	36-79	1d8 gemme	41-88	1d4 minori
	25-79	6d4x100 mo	80-100	1d6 ogg. d'arte	89-99	1 medio
	80-100	5d6x10 mp			100	1 maggiore
11°	01-08	-	01-24	-	01-31	-
	09-14	3d10x1.000 ma	25-74	1d10 gemme	32-84	1d4 minori
	15-75	4d8x1.000 mo	75-100	1d6 ogg. d'arte	85-98	1 medio
	76-100	4d10x10 mp			99-100	1 maggiore

riga del 5° livello della Tabella 7-4: "Tesoro", e suddividere i sette tesori tra gli incontri.

È anche possibile non considerare affatto la Tabella 7-4 e basare i tesori su quello che dovrebbe essere il loro valore complessivo. Ad esempio, dal momento che ciascun tesoro di 5° livello vale (in media) 1.600 mo, sette di tali tesori dovrebbero valere all'incirca 11.200 mo (in media). Il DM può andare direttamente alle altre tabelle (Tabella 7-5: "Gemme", Tabella 7-6: "Oggetti d'arte", e così via) e tirare invece su queste. Per equilibrare tali tiri di dadi, è necessario conoscere il valore medio di ciascuna tabella; vedi Tabella 7-3: "Risultati medi di un tesoro". Quindi per un tesoro che valga all'incirca 11.200 mo, il DM può tirare per un oggetto magico medio (10.000 mo) e un oggetto d'arte (1.100 mo) oppure per quattro oggetti magici minori (1.000 mo ciascuno) e cinque gemme (275 mo ciascuna), assegnando il resto in monete fino al raggiungimento del valore desiderato. A seconda dei tiri di dado, il DM può ottenere un tesoro di un valore inferiore o di molto superiore alla media, ma nel corso di una campagna ci si dovrebbe avvicinare abbastanza ai risultati medi nel complesso.

Infine, è anche possibile evitare di tirare i dadi del tutto, e scegliere invece i tesori. Per tesori del valore totale di 11.200 mo, si possono semplicemente inventare gemme e monete per un valore variabile dalle 5.000 alle 6.000 mo, e scegliere gli oggetti magici dal Capitolo 8: "Oggetti magici", per raggiungere il resto del valore totale.

Tabella 7-4: Tesoro

Livello	d%	— Monete —	d%	Beni	d%	Oggetti
12°	01-08	-	01-17	-	01-27	-
	09-14	3d12x1.000 ma	18-70	1d10 gemme	28-82	1d6 minori
	15-75	1d4x1.000 mo	71-100	1d8 ogg. d'arte	83-97	1 medio
	76-100	1d4x100 mp			98-100	1 maggiore
13°	01-08	-	01-11	-	01-19	-
	09-75	1d4x1.000 mo	12-66	1d12 gemme	20-73	1d6 minori
	76-100	1d10x100 mp	67-100	1d10 ogg. d'arte	74-95	1 medio
					96-100	1 maggiore
14°	01-08	-	01-11	-	01-19	-
	09-75	1d6x1.000 mo	12-66	2d8 gemme	20-58	1d6 minori
	76-100	1d12x100 mp	67-100	2d6 ogg. d'arte	59-92	1 medio
					93-100	1 maggiore
15°	01-03	-	01-09	-	01-11	-
	04-74	1d8x1.000 mo	10-65	2d10 gemme	12-46	1d10 minori
	75-100	3d4x100 mp	66-100	2d8 ogg. d'arte	47-90	1 medio
					91-100	1 maggiore
16°	01-03	-	01-07	-	01-40	-
	04-74	1d12x1.000 mo	08-64	4d6 gemme	41-46	1d10 minori
	75-100	3d4x100 mp	65-100	2d10 ogg. d'arte	47-90	1d3 medi
					91-100	1 maggiore
17°	01-03	-	01-04	-	01-33	-
	04-68	3d4x1.000 mo	05-63	4d8 gemme	34-83	1d3 medi
	69-100	2d10x100 mp	64-100	3d8 ogg. d'arte	84-100	1 maggiore
18°	01-02	-	01-04	-	01-24	-
	03-65	3d6x1.000 mo	05-54	3d12 gemme	25-80	1d4 medi
	66-100	5d4x100 mp	55-100	3d10 ogg. d'arte	81-100	1 maggiore
19°	01-02	-	01-03	-	01-04	-
	03-65	3d8x1.000 mo	04-50	6d6 gemme	05-70	1d4 medi
	66-100	3d10x100 mp	51-100	6d6 ogg. d'arte	71-100	1 maggiore
20°	01-02	-	01-02	-	01-25	-
	03-65	4d8x1.000 mo	03-38	4d10 gemme	26-65	1d4 medi
	66-100	4d10x100 mp	39-100	7d6 ogg. d'arte	66-100	1d3 maggiori

Per tesori superiori al 20° livello, utilizzare la riga di 20° livello e poi aggiungere un numero casuale di oggetti maggiori.

Livello	Oggetti magici	Livello	Oggetti magici	Livello	Oggetti magici
21°	+1	25°	+9	28°	+23
22°	+2	26°	+12	29°	+31
23°	+4	27°	+17	30°	+42
24°	+6				

PNG con tesoro

L'equipaggiamento trasportato dai PNG costituisce il grosso del loro tesoro. Il valore medio dell'equipaggiamento di un PNG è elencato nella Tabella 2-44: "Valore dell'equipaggiamento dei PNG" (pagina 58), mentre nelle descrizioni dei modelli di PNG, alle pagine 49-57, si trovano gli esempi di quale equipaggiamento specifico dovrebbe avere un personaggio di una certa classe e di un certo livello. I PNG possono avere un tesoro in aggiunta al loro equipaggiamento, a discrezione del DM, ma l'equipaggiamento di un PNG ha già un valore di circa tre volte il valore medio di un tesoro del livello del PNG. Sconfiggere un PNG avversario procura ricompense consistenti per quanti sono in cerca di tesori, ma dal momento che l'equipaggiamento è in larga parte costituito dalla magia che il PNG può usare contro i personaggi (parte della quale è a utilizzo singolo), alla fine tutto si riequilibra.

ALTRI TESORI

A volte il DM può voler generare un tesoro sul momento, che non sia strettamente correlato a un mostro. Ad esempio, dopo aver creato un tortuoso dungeon pieno di trappole ed enigmi, dove non vi sia nessun mostro, è necessario generare il favoloso tesoro a protezione del quale erano poste tali trappole. Egli può comunque ricorrere alle tabelle. È sufficiente scegliere il livello appropriato e tirare i dadi. Nelle situazioni che richiedono un arbitraggio ad hoc, il livello appropriato è solitamente quello del gruppo.

Usare la tabella dei tesori

Incrociare i riferimenti sul livello del tesoro della colonna di sinistra con il tipo di tesoro. Un tesoro standard (uno che include monete, beni e oggetti) richiede tre tiri di dado, uno per ciascuna categoria. Su un tiro di 96-100, tirare di nuovo sulla successiva tabella di livello più alto, in aggiunta al valore elencato. Al 20° livello, tirare ancora sulla stessa tabella.

TIPI DI TESORO

I tesori si trovano sotto diverse forme: pile di monete, borse di gemme, equipaggiamento utile all'avventura, e oggetti magici.

Monete: Il tipo di tesoro più comune è il denaro. La Tabella 7-4: "Tesoro" elenca tutto, dalle comunissime monete di rame alle rare monete di platino. Quando si assegnano gruzzoli di monete, si tenga presente che il volume e il peso di una decina di migliaia di monete è considerevole (50 monete pesano 0,45 kg, quindi 10.000 monete pesano 90 kg).

Gemme: Le gemme sono il tesoro preferito dai PG più scaltri, date le ridotte dimensioni, la leggerezza e la facilità con cui è possibile celarle, se messe a confronto con l'equivalente valore in monete. Inoltre, quando sono descritti ricorrendo al nome esatto di una pietra preziosa, i tesori costituiti da gemme sono anche più interessanti. "Una sfavillante perla nera" fa più gola di "una gemma del valore di 100 monete d'oro".

Oggetti d'arte: Idoli d'oro massiccio, collane tempestate di gemme, vecchi dipinti di antichi re, boccali in oro e pietre preziose: tutto questo e molto altro ancora è incluso nella categoria "oggetti d'arte". In questo caso la preoccupazione maggiore è la possibilità di trasporto. Un pettine ornato di pietre preziose si trasporta facilmente, ma la statua in bronzo di un cavaliere in dimensioni reali, proprio per niente. In generale, la maggior parte dei tesori che un DM suddivide negli incontri dovrebbe essere di facile trasporto per i PG (con un peso di 4,5 kg o meno). Un tesoro che non si possa portare via da un dungeon, non è un vero tesoro.

Oggetti comuni: Sebbene non siano magici, questi oggetti hanno un valore intrinseco perché sono di una qualche utilità, perché valgono comunque qualcosa, o entrambe le cose. Molti di questi oggetti vengono utiliz-

zati da avversari intelligenti, piuttosto che restare semplicemente a giacere nei forzieri come accade per le monete e le gemme.

Oggetti magici minori, medi e maggiori: Fare riferimento alla relativa colonna della Tabella 8-2: "Generazione casuale degli oggetti magici" (pagina 179) e utilizzarla per generare un certo numero di oggetti magici. Da non dimenticare che le creature intelligenti usano gli oggetti magici del loro tesoro se sono consapevoli del loro potere.

Tabella 7-5: Gemme

d%	Valore	Valore medio	Esempi
01-25	4d4 mo	10 mo	Agata striata, ad occhio o muschiata; azzurrite; quarzo blu; ematite; lapislazzuli; malachite; ossidiana; rodocrosite; turchese occhio di tigre; perle di fiume (irregolari)
26-50	2d4x10 mo	50 mo	Eliotropia; corniola; calcedonio; crisoprasio; citrino; iolito; diaspro; selenite; onice; crisolito; cristallo di roccia (quarzo chiaro); sardonica; sardonice; quarzo rosato, affumicato o rosa di stella; zircone
51-70	4d4x10 mo	100 mo	Ambra; ametista; crisoberillo; corallo; granato rosso o verde-marrone; giada; giaietto; perla bianca, dorata, rosa o argentata; spinello rosso; spinello rosso-marrone o verde scuro; tormalina
71-90	2d4x100 mo	500 mo	Alessandrite; acquamarina; granato viola; perla nera; spinello blu scuro; topazio giallo oro
91-99	4d4x100 mo	1.000 mo	Smeraldo; opale bianca, nera o di fuoco; zaffiro blu; corindone giallo fuoco o vermiglio; zaffiro a stella bianco o nero; rubino a stella
100	2d4x1.000 mo	5.000 mo	Smeraldo verde brillante cristallino; diamante bianco-blu, giallo canarino, rosa, marrone o blu; giacinto

Tabella 7-6: Oggetti d'arte

d%	Valore	Valore medio	Esempi
01-10	1d10x10 mo	55 mo	Brocca d'argento; statuetta d'avorio o d'osso intagliato; braccialetto d'oro finemente lavorato
11-25	3d6x10 mo	105 mo	Abiti d'oro; maschera di velluto nero con numerosi quarzi citrini; calice d'argento con lapislazzuli
26-40	1d6x100 mo	350 mo	Grande arazzo pregiato in lana; boccale di ottone con intarsi in giada
41-50	1d10x100 mo	550 mo	Pettine d'argento con seleniti; spada lunga d'acciaio placcato in argento e con pietra di giaietto all'elsa
51-60	2d6x100 mo	700 mo	Arpa intagliata di legno esotico con intarsi in avorio e zirconi; idolo d'oro massiccio (4,5 kg)
61-70	3d6x100 mo	1.050 mo	Pettine d'oro a forma di drago con occhi di granato rosso; tappo di bottiglia in oro e topazio; pugnale da cerimonia in electrum con rubino a stella sul pomello
71-80	4d6x100 mo	1.400 mo	Benda per occhio con finto occhio in zaffiro e selenite; pregiata catena d'oro con pendente in opale di fuoco; antico dipinto perfetto
81-85	5d6x100 mo	1.750 mo	Mantello in velluto e seta ricamato con numerose seleniti; catena d'oro con pendente in zaffiro
86-90	1d4x1.000 mo	2.500 mo	Guanto ricamato con gemme; cavigliera ingemmata; carillon in oro
91-95	1d6x1.000 mo	3.500 mo	Diadema in oro con quattro acquemarine; fila di perline rosa (collana)
96-99	2d4x1.000 mo	5.000 mo	Corona d'oro ingemmata; anello in electrum ingemmato
100	2d6x1.000 mo	7.000 mo	Anello in oro e rubini; servizio di tazze in oro e smeraldi

Tabella 7-7: Oggetti comuni

d%	Oggetto comune
01-05	Fuoco dell'alchimista (1d4 ampolle, 20 mo ciascuna)
06-10	Acido (2d4 ampolle, 10 mo ciascuna)
11-12	Bastone di fumo (1d4 bastoni, 20 mo ciascuno)
13-18	Acquasanta (1d4 ampolle, 25 mo ciascuna)
19-20	Pietre del tuono (1d4 pietre, 30 mo ciascuna)
21-22	Giaco di maglia (100 mo)*
23-27	Antitossina (1d4 dosi, 50 mo ciascuna)
28-29	Borsa dell'impedimento (1d4 borse, 50 mo ciascuna)
30-34	Corazze perfette di cuoio borchiato (175 mo)**
35-39	Arco potente corto composito†
40-43	Corazza di piastre (200 mo)*
44-48	Corazza di bande (250 mo)*
49-66	Arma da mischia comune perfetta (tirare sulla Tabella 8-12: "Armi da mischia comuni", pagina 184)
67-68	Arma non comune perfetta (tirare sulla Tabella 8-13: "Armi non comuni", pagina 184)
69-73	Arma a distanza perfetta (tirare sulla Tabella 8-14: "Armi a distanza comuni", pagina 185)
74-83	Arco potente lungo composito††
84-93	Mezza armatura (600 mo)*
94-100	Armatura completa (1.500 mo)*

* Tirare d%: 01-10 = Piccola, 11-100 = Media. (Un'armatura comune è della taglia adatta a chi la indossa. Un'armatura magica si ridimensiona sulla taglia di chi la indossa).

** Tirare d%: 01-50 = Piccola, 51-100 = Media. (Un'armatura comune è della taglia adatta a chi la indossa. Un'armatura magica si ridimensiona sulla taglia di chi la indossa).

† Per i bonus tirare sulla Tabella 7-8: "Arco potente corto composito casuale".

†† Per i bonus tirare sulla Tabella 7-9: Arco potente lungo composito casuale".

Tabella 7-8: Arco potente corto composito casuale

d%	Bonus di Forza	Valore
01-60	+1	150 mo
61-100	+2	225 mo

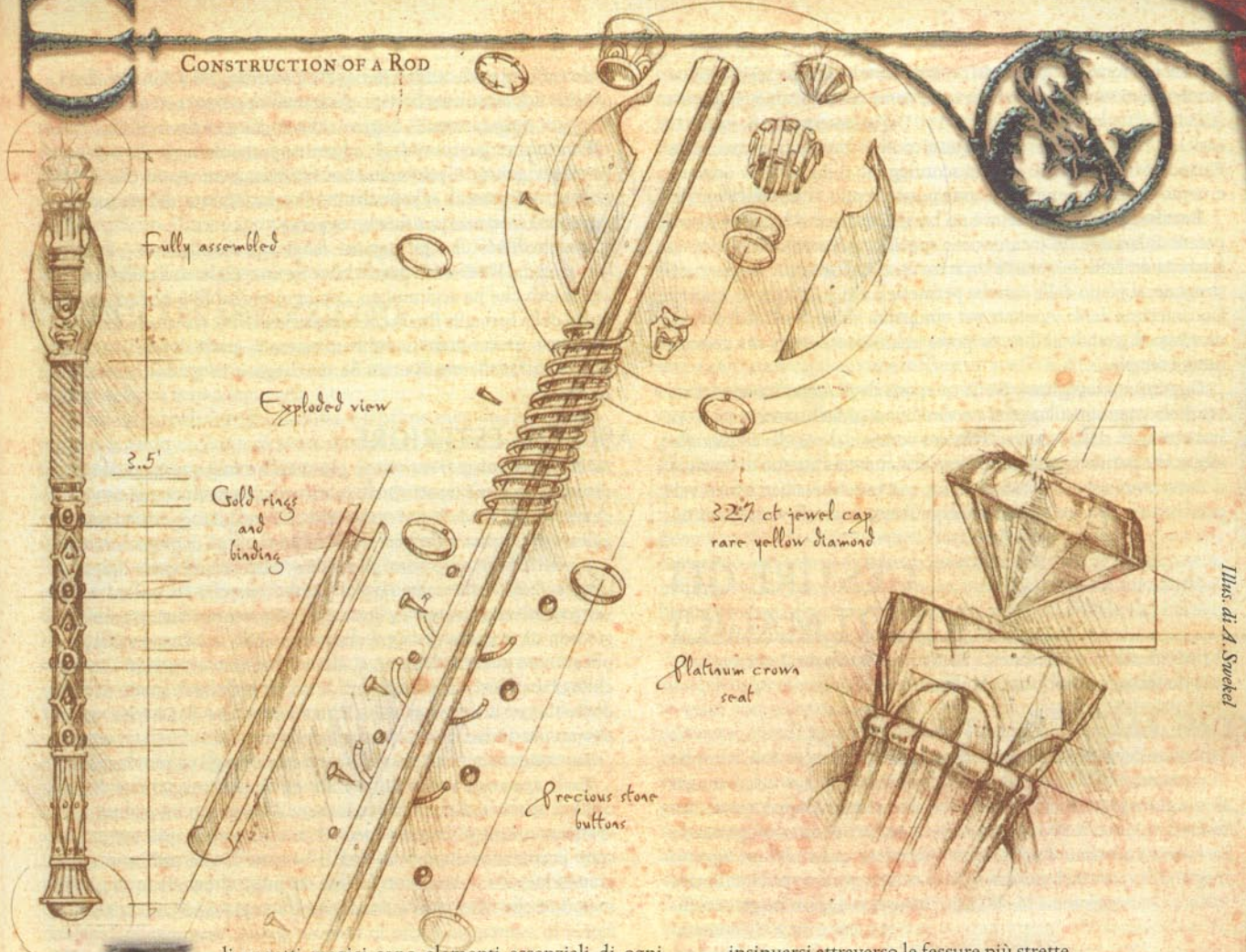
Tabella 7-9: Arco potente lungo composito casuale

d%	Bonus di Forza	Valore
01-45	+1	200 mo
46-75	+2	300 mo
76-90	+3	400 mo
91-100	+4	500 mo

ALTRE RICOMPENSE

Insieme alle grandi gesta e all'aumento di reputazione giunge anche la gratitudine e l'ammirazione di chi circonda gli eroi. Spesso essi vengono ricompensati con concessioni di terreni (molto utile per la costruzione di roccaforti), dichiarazioni di amicizia da parte delle comunità salvate e anche titoli nobiliari onorifici. Ogni volta che i PG avanzano di livello e portano a termine un'avventura dietro l'altra, la loro notorietà (buona o cattiva che sia) si diffonde per tutto il paese tanto da essere riconosciuti a vista dai PNG.

Una volta che i PG si sono fatti una reputazione, diviene più facile attirare alleati della stessa corrente di pensiero o proseliti in ammirazione. Sopraggiungono gregari che sperano di prendere parte alle loro avventure, come pure apprendisti smaniosi di essere addestrati da figure così leggendarie. I nemici cominciano a considerare le possibili mosse dei PG quando ordiscono i loro schemi diabolici. I personaggi giocanti hanno lasciato il loro segno e si sono ritagliati un proprio spazio nel mondo della campagna grazie alle loro imprese leggendarie.



Illus. di A. Swekel

Gli oggetti magici sono elementi essenziali di ogni campagna leggendaria: vengono recuperati dai tesori dei mostri sconfitti, sottratti ai nemici caduti e a volte creati dai personaggi stessi. Sono i tesori più ambiti e di valore che un avventuriero possa sperare di trovare: concedono capacità che un personaggio non potrebbe mai avere in altro modo, oppure completano le capacità che il personaggio già possiede in maniera meravigliosa. Alcuni oggetti magici sono dotati perfino di un'intelligenza propria e sono quasi dei PNG.

Gli oggetti magici sono suddivisi in categorie: armature, armi, pozioni, anelli, verghe, pergamene, bastoni, bacchette e oggetti meravigliosi. Inoltre, esistono oggetti magici maledetti o intelligenti, e altri ancora sono di tale rarità e potere che vengono raggruppati in una categoria a sé stante: gli artefatti. Gli artefatti sono classificati a loro volta come minori (estremamente rari, ma comunque non oggetti unici) o maggiori (di ogni oggetto esiste un solo esemplare, estremamente potente).

Armature e scudi: Le armature (compresi gli scudi) offrono a chi le indossa protezioni magiche migliorate. Alcuni di questi oggetti conferiscono capacità ben oltre ai benefici alla Classe Armatura. Un personaggio che indossa una *corazza di piastre della forma eterea*+2 non solo viene protetto da questa armatura potenziata magicamente (bonus di potenziamento +2 alla CA) ma è anche in grado di trasformare il proprio corpo in forma eterea.

Armi: Le armi vengono incantate con vari poteri da combattimento che quasi sempre migliorano i tiri per colpire e per i danni di chi le impugna. Un'*ascia da guerra nanica gelida*+3 chiamata Durandil ("Spaccapietra") aggiunge un +3 ai tiri per colpire e per i danni e infligge in più ulteriori 1d6 danni bonus da freddo. Durandil un tempo era una pregiata arma dei nani di Durast, ma è ormai andata perduta da secoli e giace nella caverna sotterranea di un'isola, al centro di un lago di lava. Durandil è sepolta sotto un cumulo di monete, uno dei tesori dimenticati del dragone rosso Nath.

Pozioni: Una pozione è un elisir imbevuto di un effetto magico che agisce solo su chi lo beve. Una *pozione della forma gassosa* è un liquido violaceo e oleoso contenuto in una fiala di vetro gelido. Permette a un personaggio di trasformarsi in foschia sfuggente e di insinuarsi attraverso le fessure più strette.

Anelli: Un anello è una sottile banda di metallo circolare da infilare al dito (non più di due anelli per personaggio) che contiene un potere magico (spesso un effetto permanente che agisce solo su chi lo indossa). Un *anello dei tre desideri*, ad esempio, ha tre rubini, ognuno dei quali è carico del potere necessario per concedere a chi lo indossa un singolo *desiderio*, mentre un *anello dell'invisibilità* è in grado di rendere invisibile chi lo indossa un numero illimitato di volte.

Verghe: Una verga è un oggetto unico, simile a uno scettro, dotato di un potere speciale diverso da qualsiasi incantesimo conosciuto. La *verga della potenza*, ad esempio, può trasformarsi in varie armi se viene premuto un pulsante, e può anche diventare una scala o un ariete.

Pergamene: Una pergamena è un incantesimo che è stato inscritto magicamente su un foglio di carta o su carta pergamena in modo da poter essere utilizzato in un secondo tempo. Una pergamena della *luce incandescente* permette a un chierico di lanciare una sola volta l'incantesimo *luce incandescente*, come se avesse preparato quell'incantesimo, ma tutti gli effetti dipendenti dal livello, come raggio di azione e danni, sono calcolati in base al livello del creatore (in questo caso Uthan, gran sacerdote di Pelor del Ducato di Urnst). Uthan è disposto a cedere la pergamena a chiunque si senta in grado di sfidare il suo rivale, Willapir il Rosso, il capo della gilda di assassini che imperversa nelle colline circostanti.

Bastoni: Un bastone sembra una bacchetta molto grossa, ma è sempre incantato in modo da lanciare un numero di incantesimi diversi (spesso correlati tra loro). Il *bastone del canto di morte* è una lunga asta di legno indurito decorato con criptiche rune mistiche e sormontato da una copertura di metallo scuro a due punte ad un'estremità. Quando viene impugnato o brandito in battaglia come bastone ferrato dal suo possessore, al momento l'elfo scuro Yrinthakis, emet-

te un sordo ronzio. Il *bastone del canto di morte* ha la capacità di produrre vibrazioni sonore in grado di agire come l'incantesimo *frantumare* (CD 12) o l'incantesimo *grido* (CD 14). Dal momento che possiede 50 cariche, Yrinthakis può usare questi poteri fino a cinquanta volte. Quando Mialee, Tordek e Jozan sconfiggono il mago drow dopo un cruento combattimento, il bastone possiede solo 34 cariche.

Bacchette: Una bacchetta è un bastoncino in cui è stato infuso il potere di lanciare un incantesimo specifico per cinquanta volte. La *bacchetta dei dardi incantati* è un'arma assai utile per un mago o uno stregone: al pieno delle cariche permette a chi la utilizza di lanciare l'incantesimo *dardo incantato* per cinquanta volte. Nosh il Possente, un mago di grande abilità, ne porta una nascosta sulla sua persona tutto il tempo.

Oggetti meravigliosi: Nella categoria degli oggetti meravigliosi vengono raggruppati oggetti assortiti come gioielli, strumenti, libri, vestiti magici e altro ancora. Possono variare dal *cappello del camuffamento*, che permette a chi lo indossa di assumere l'aspetto di un altro, al mostruoso *apparato di Kwalish*, un costrutto metallico a forma di granchio che i personaggi possono guidare e controllare dall'interno.

GESTIRE GLI OGGETTI MAGICI

Il DM dovrebbe tenere bene a mente le informazioni che seguono quando introduce nel gioco gli oggetti magici.

COME PARTE DI UN TESORO

Includere degli oggetti magici come parte di un tesoro è un compito importante del DM, ma è anche molto delicato. Si può essere tentati di elargire oggetti molto potenti troppo presto o troppo spesso (un numero minore di DM incorre invece nell'errore inverso, giocando in maniera parsimoniosa e senza concedere quasi mai un oggetto magico). È vero che basta un oggetto troppo potente per squilibrare un'intera campagna, ma se i PC non ottengono oggetti magici a sufficienza, non diventeranno mai abbastanza potenti da poter affrontare le sfide riservate a personaggi del loro livello. Le tabelle del tesoro sono state progettate appunto per questo (vedi "Oggetti magici casuali", pagina 179). A volte, tuttavia, il DM vorrà offrire ai suoi giocatori degli oggetti appositamente scelti o pensati per loro: questo è perfettamente fattibile, man mano che il DM acquista esperienza e, soprattutto, diventa esperto nel riconoscere cosa può fare o non può fare un oggetto.

Va ricordato che gli oggetti magici probabilmente verranno utilizzati dai PNG che li possiedono. Se un orco ha una *spada lunga+2* nel tesoro che ha accumulato, con ogni probabilità ne farà uso nel corso della battaglia finale col campione dei PG. Creature come una medusa o un lammasu potrebbero essere in grado di fare uso di una *collana dell'adattamento*, e anche un drago è in grado di bere una pozione.

ASPETTO ESTERIORE

Molti oggetti magici entrano in gioco nella campagna quando i PG li recuperano come tesori. Quando un nuovo oggetto viene trovato, è compito del DM descriverlo. Descrivere gli oggetti magici ai giocatori con parole proprie richiede un minimo di preparazione da parte del DM. Non è consigliato dire "Vedete una *spada lunga+2* e una *bacchetta della ragnatela* sul tavolo.", perché in questo modo vengono rivelate troppe informazioni. Si presume che un personaggio non sia in grado di capire che bonus abbia un'arma magica semplicemente guardandola, né quale incantesimo contenga una bacchetta basandosi sulla sua forma. E anche se fosse in grado di farlo, dovrebbe essere così per qualche motivo che il DM ha volontariamente deciso di incorporare nel gioco.

Esistono tre opzioni possibili per descrivere gli oggetti magici:

Farli apparire normali: A volte gli oggetti magici non hanno nulla di speciale. Solo un'*individuazione del magico* o un giocatore sospettoso/curioso/fortunato (vedi "Prove ed errori", più sotto) possono permettere di scoprire che il bastone finora utilizzato come grattaschiena è in realtà un *bastone dei magi*. Il beneficio di questo metodo è che i giocatori esamineranno sempre ogni cosa con attenzione; lo svantaggio è che lo faranno *sempre*, esaminando curiosamente ogni cosa e sottraendo molto tempo al resto dell'azione. C'è anche il rischio di far sembrare la magia una cosa noiosa, in quanto così facendo gli oggetti magici non si distinguono per nessuna caratteristica speciale.

Farli apparire speciali: Gli oggetti magici risplendono, pulsano di potere, sono ricoperti di rune, di gemme e fini cesellature. In questo tipo di campagna molto spettacolare, l'aspetto di solito è strettamente correlato al potere dell'oggetto. Le spade magiche risplendono, e le spade magiche decisamente potenti (di solito tempestate di gemme o addirittura ricavate da un'unica enorme gemma) risplendono particolarmente. L'aspetto dell'oggetto può anche offrire un indizio sui suoi poteri. Una *bacchetta delle mani brucianti* potrebbe essere stata ricavata da legno di cedro o di sequoia e decorata con disegni di fiammelle scolpiti sulla superficie e laminati in oro. Gli *stivali della velocità* potrebbero essere decorati col disegno di un corridore. Il vantaggio di presentare gli oggetti magici in questo modo è che sembrano sempre unici e meravigliosi; lo svantaggio è che risultano fin troppo ovvi, attirando subito l'attenzione.



L'elfo scuro Yrinthakis usa il bastone del canto di morte per ottenere effetti devastanti.

Farli apparire di aspetto vario: Gli oggetti magici possono variare molto in aspetto, dall'insignificante all'esotico (e questo è il metodo di base: gli oggetti magici descritti in questo capitolo verranno trattati seguendo questo metodo). A volte un potere immenso viene racchiuso in un oggetto modesto, mentre altre volte l'oggetto rivela la propria importanza o il proprio livello di potere in modo molto esplicito. Questo approccio caso per caso presenta sia i vantaggi che gli svantaggi sopra descritti, ma permette al DM di concentrare il livello di dettaglio solo dove lo ritenga necessario.

IDENTIFICARE UN OGGETTO

Quando i PG scoprono un oggetto magico come tesoro, cercano solitamente di scoprire cosa farne. I metodi per identificare un oggetto magico sono i seguenti.

Prove ed errori: Questo, di solito, è il primo metodo che i PG applicano quando credono di avere trovato un oggetto magico, ed è una parte del gioco molto divertente. Senza poter accedere a un incantesimo che riveli qual è il potere dell'oggetto, i PG sono costretti a sperimentare. Cosa che di solito comporta che un PG tenti di utilizzare l'oggetto. "Infilo l'anello al dito e inizio a saltare sbattendo le braccia", potrebbe dire un giocatore. Se l'oggetto si rivela essere un *anello del volo*, allora l'esperimento (e il procedimento di deduzione) dovrebbe essere ricompensato. Oppure il giocatore potrebbe provare a infilare l'anello al dito e chiedere se prova qualcosa. In questo caso, un DM risponderebbe: "Ti senti leggero, e il tuo stomaco viene sospinto verso l'alto." oppure "Senti i piedi particolarmente leggeri." Una sperimentazione limitata va concessa nel caso di oggetti che vengono totalmente consumati dall'uso. Nel caso di una pozione, ad esempio, dovrebbe bastare un sorso per dare al personaggio una sensazione strana e un indizio sulle sue funzioni.

Lo studio attento di un oggetto potrebbe fornire delle informazioni preziose. Una parola di comando potrebbe essere scolpita in lettere minuscole all'interno dell'anello, oppure il disegno di una piuma potrebbe dare un indizio sulla funzione del volo. In questi casi, una prova di Cercare (CD 15 o forse 20) dovrebbe bastare per rivelare l'indizio.

Si può anche concedere al personaggio una prova di Sapienza Magica o di Conoscenze (arcane) (CD 30) per determinare se può percepire in qualche modo il potere emanato dall'oggetto o se ricorda di avere letto qualcosa al riguardo nel corso dei suoi studi. I PG possono consultare bardi, saggi o incantatori di alto livello che potrebbero essere in grado di identificare gli oggetti attraverso l'uso dei loro incantesimi, delle loro conoscenze, delle loro esperienze o dei loro studi. Tali consulenti, naturalmente, chiedono sempre qualcosa in cambio dell'informazione.

Incantesimi: Ovviamente, il modo più facile per un personaggio per scoprire se un oggetto è magico è quello di usare un incantesimo di *individuazione del magico*. L'incantesimo può anche essere usato per scoprire qualche informazione in più sull'oggetto. Quando viene focalizzato su un oggetto, l'incantesimo può determinare la scuola dell'incantesimo o gli incantesimi racchiusi al suo interno, oltre al livello di potere generico dell'oggetto (basato sul livello dell'incantatore). L'informazione fornita serve spesso come indizio ai giocatori più intelligenti per identificare l'oggetto; per questo motivo si raccomanda sempre di fare molta chiarezza sulla scuola dell'incantesimo e sul livello dell'incantatore (vedi la descrizione dell'incantesimo per tutti i dettagli).

Gli incantesimi *identificare* e *analizzare dweomer* forniscono molte informazioni aggiuntive. Vedi le loro descrizioni nel *Manuale del Giocatore*.

Spiegazione del DM: In alcuni casi, il DM potrebbe decidere di rivelare ai giocatori di che oggetto si tratta. Anche questo va bene, specialmente in quei casi in cui un oggetto aggiunge un bonus ad un'azione che il PG sta già compiendo. Un PG che sta utilizzando una *spada+2*, ad esempio, prima o poi noterà l'aiuto che la spada gli sta fornendo in combattimento e quindi determinerà il suo bonus. Questo metodo va usato quando diventa troppo faticoso aggiungere mentalmente un +2 a tutti i tiri per colpire e per i danni del personaggio che continua ad usare quell'oggetto senza averlo identificato.

Oggetti magici e *individuazione del magico*

Quando si usa *individuazione del magico* per identificare la scuola di magia di un oggetto, l'informazione si riferisce alla scuola dell'incantesimo collocato all'interno della pozione, della pergamena o della bacchetta o al prerequisito necessario per l'oggetto. Se più di un incantesimo è dato come prerequisito, viene considerato l'incantesimo di livello più alto. Se i prerequisiti non includono alcun incantesimo, si seguono le linee guida di base qui riportate:

Natura dell'oggetto	Scuola
Armature e oggetti di protezione	Abiurazione
Armi o oggetti offensivi	Invocazione
Bonus alle caratteristiche, alle prove di abilità, ecc.	Trasmutazione

USARE OGGETTI

Per usare un oggetto magico, lo si deve attivare (il che a volte può essere un'azione semplice come infilare un anello al dito). Alcuni oggetti, una volta indossati, funzionano costantemente. Nella maggior parte dei casi, usare un oggetto richiede un'azione di attivazione dell'oggetto magico che non provoca attacchi di opportunità. Al contrario, gli oggetti a compimento di incantesimo vengono trattati come gli incantesimi in combattimento e provocano attacchi di opportunità.

Attivare un oggetto magico è un'azione standard, a meno che l'oggetto non indichi diversamente. Tuttavia, il tempo di lancio di un incantesimo equivale al tempo necessario per attivare lo stesso potere nell'oggetto, sia esso una pergamena, una bacchetta o un paio di stivali, a meno che la descrizione dell'oggetto non specifichi in altro modo.

I quattro metodi per attivare gli oggetti magici sono:

A compimento di incantesimo: Questo è il metodo di attivazione delle pergamene. Una pergamena è un incantesimo che è stato quasi completato. La preparazione è già stata effettuata per l'incantatore, quindi non è necessaria alcuna preparazione preliminare come nel normale lancio degli incantesimi. Rimangono solo da eseguire le brevi, semplici ultime parti del lancio dell'incantesimo (i gesti, le parole finali e così via). Per usare un oggetto a compimento di incantesimo con sicurezza, un personaggio deve essere di livello abbastanza alto nella classe giusta per lanciare quel tipo di incantesimo. Se non lo è, correrà il rischio fare un errore (vedi "Malfunzionamenti delle pergamene", pagina 203, per le possibili conseguenze). Attivare un oggetto a compimento di incantesimo è un'azione standard e provoca attacchi di opportunità proprio come il lancio di un normale incantesimo.

Ad attivazione di incantesimo: L'attivazione di incantesimo è simile al compimento di incantesimo, ma è ancora più semplice. Non è necessario alcun gesto o altra procedura finale, ma solo una conoscenza speciale di lancio degli incantesimi che il personaggio appropriato deve possedere e una singola parola da pronunciare. Questo significa che se un mago raccoglie un oggetto ad attivazione di incantesimo (come una bacchetta o un bastone) e quell'oggetto contiene un incantesimo da mago, il personaggio saprà sicuramente come usarlo. Più specificamente, chiunque abbia un incantesimo sulla sua lista degli incantesimi saprà come attivare un oggetto ad attivazione di incantesimo che contiene quell'incantesimo (questo vale anche per un personaggio che non sia in grado di lanciare incantesimi, come un paladino di 3° livello). Chi utilizza l'oggetto deve comunque determinare quale incantesimo sia contenuto nell'oggetto prima di poterlo attivare. Usare un oggetto ad attivazione di incantesimo è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Parola di comando: Se non viene suggerito nessun metodo di attivazione nella descrizione o nella natura dell'oggetto magico, si presume che sia necessaria una parola di comando per attivarlo. Un'attivazione tramite parola di comando significa che un personaggio pronuncia la parola e l'oggetto si attiva, senza nessun'altra conoscenza speciale necessaria.

Una parola di comando è come una chiave per attivare l'oggetto. Può essere una parola normale come "Vibrante", "Quadrato" o "Cavallo", ma in questo caso il proprietario dell'oggetto rischia di attivarlo accidentalmente nel corso di una normale conversazione. Più spesso, la parola di comando è una parola apparentemente priva di senso o appartenente a un antico linguaggio che non viene più usato. Attivare un oggetto magico con una parola di comando è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità.

Come sopra descritto, a volte la parola di comando per attivare un oggetto viene incisa sopra l'oggetto stesso. Potrebbe essere nascosta all'interno di una trama o un disegno scolpiti, incisa o riprodotta sull'oggetto, oppure potrebbe comparire solo un indizio riferito alla parola di comando in questione. Ad esempio, se la parola di comando è "Re", l'oggetto potrebbe riportare l'immagine di un re o

di una corona scolpiti sulla superficie. Una versione più difficile dello stesso indizio potrebbe essere il nome del re che governava il luogo quando l'oggetto venne costruito. In questo caso, i personaggi potrebbero essere costretti a condurre delle ricerche storiche per identificare la parola.

Le abilità di Conoscenze (arcane) o di Conoscenze (storia) potrebbero servire ad identificare alcune parole di comando o a decifrare alcuni indizi in merito. Una prova riuscita (CD 30) sarà necessaria per estrapolare la parola vera e propria. Se la prova fallisce, un secondo tentativo (a CD 25) potrebbe fornire alcuni suggerimenti per l'indizio.

Gli incantesimi *identificare* e *analizzare dweomer* permettono di scoprire le parole di comando.

Attivati ad uso: Questo genere di oggetti viene attivato semplicemente facendone uso. Un personaggio deve bere una pozione, brandire una spada, parare un colpo con uno scudo, osservare attraverso una lente, spargere una polvere, infilare al dito un anello o indossare un cappello. L'attivazione tramite uso di solito è diretta e di immediata comprensione.

Molti oggetti attivati ad uso sono oggetti da indossare; quegli oggetti perennemente in funzione come un *mantello della resistenza* o una *fascia dell'intelletto* sono quasi sempre degli oggetti da portare addosso. Altri, come la *perla del potere*, possono trovarsi semplicemente in possesso del personaggio (sulla sua persona, ovviamente, non a casa sua in un baule). Tuttavia alcuni oggetti fatti per essere indossati, come un *anello dell'invisibilità*, devono comunque essere attivati. Anche se questa attivazione a volte richiede una parola di comando (vedi sopra), più spesso è sufficiente un atto di volontà mentale per provocarne l'attivazione. La descrizione di un oggetto di solito specifica se è necessaria una parola di comando.

A meno che non venga indicato diversamente, l'impiego di un oggetto magico attivato ad uso è un'azione standard o addirittura non conta come azione e non provoca attacchi di opportunità (a meno che l'uso stesso non implichi un tipo di azione che di per sé provoca attacchi di opportunità, come attraversare un'area minacciata usando degli stivali magici). Se l'uso dell'oggetto richiede del tempo (come bere una pozione, o indossare o togliersi un anello o un cappello) prima che si verifichi l'effetto magico, allora l'attivazione ad uso è un'azione standard. Se l'attivazione dell'oggetto è un tutt'uno con l'uso e non richiede tempo extra (come ad esempio colpire con una spada magica dotata di bonus di potenziamento), l'attivazione ad uso non conta come azione.

L'attivazione ad uso non significa che chi utilizza l'oggetto sia immediatamente in grado di sapere come funziona. Infilare un *anello del saltare* non è sufficiente ad attivarlo. È necessario sapere (o almeno indovinare) cosa può fare l'oggetto e poi attivarlo usandolo, a meno che il beneficio dell'oggetto in questione non si verifichi automaticamente, come bere una pozione o brandire una spada.

Taglia e oggetti magici

Quando un capo di vestiario, un'armatura o un gioiello magici vengono scoperti, il più delle volte la taglia non è un problema. Molti vestiti magici sono di facile utilizzo per tutti oppure si adattano magicamente a chi li indossa. Di regola, la taglia non dovrebbe impedire ai personaggi sovrappeso, a quelli di sesso diverso o di razza diversa l'utilizzo di un oggetto magico. I giocatori non dovrebbero essere penalizzati per aver scelto un personaggio halfling o per aver deciso che il proprio personaggio è particolarmente alto.

È consigliabile limitarsi a dire "Non ti entra", se c'è una buona ragione. I mantelli intessuti dagli elfi drow, egoisti ed elitari, andranno bene solo agli elfi. I nani potrebbero aver costruito oggetti utilizzabili solo da personaggi di taglia e di aspetto nanico, per far sì che tali oggetti non vengano usati contro di loro, ma oggetti simili dovrebbero essere l'eccezione e non la regola.

Limite agli oggetti magici indossati

A seconda del tipo di oggetti utilizzati, i personaggi potrebbero essere limitati nel loro uso. Proprio come non ha senso indossare più paia di occhiali o di scarpe simultaneamente, allo stesso modo è ugualmente impossibile indossare più di un oggetto inteso per una specifica parte del corpo. Solo un oggetto di un certo tipo per volta può essere indossato e utilizzato efficacemente. I limiti sono:

1 diadema, cappello o elmo
1 paio di lenti o occhiali
1 manto, mantello o cappa
1 amuleto, fermaglio, medaglione, collana, talismano o scarabeo
1 armatura
1 tunica
1 veste, vestito o camicia
1 paio di bracciali o braccialetti
1 paio di guanti o guanti d'arme
2 anelli
1 cintura
1 paio di stivali

Naturalmente, un personaggio può possedere tanti oggetti di uno stesso tipo quanti ne desidera. Potrebbe avere, ad esempio, una borsa piena zeppa di anelli magici; ma potrà trarre beneficio solo da due di essi alla volta. Se prova ad indossare un terzo anello, questo non funzionerà. Questa regola generica si applica anche ad altri tentativi di "raddoppiare" gli oggetti magici; ad esempio, se un personaggio indossa un mantello magico sopra un altro mantello magico, i poteri del secondo non funzioneranno.

TIRI SALVEZZA CONTRO I POTERI DEGLI OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici normalmente riproducono incantesimi o altri effetti magici. Per un tiro salvezza contro un incantesimo o un effetto magico generato da un oggetto magico, la CD è sempre 10 + il livello dell'incantesimo o dell'effetto + il bonus del punteggio di caratteristica minimo richiesto per lanciare quel livello di incantesimo. Ad esempio, la CD di un incantesimo di 2° livello dovrebbe essere 10 +2 (in quanto del 2° livello) +1 (è necessario almeno un punteggio di 12 nella relativa caratteristica per poter lanciare un incantesimo di 2° livello), per un totale di 13. Un altro metodo per individuare la CD è moltiplicare il livello dell'incantesimo per 1,5 e aggiungere 10 al risultato.

Le descrizioni di gran parte degli oggetti riportano le CD dei tiri salvezza relativi ai vari effetti, in modo particolare quando l'effetto non è descritto da un incantesimo esattamente equivalente (che rende l'individuazione del suo livello immediata).

DANNEGGIARE GLI OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici hanno sempre diritto a un tiro salvezza contro qualcosa che potrebbe danneggiarli, anche quando un oggetto normale dello stesso tipo verrebbe immediatamente distrutto e basta. Gli oggetti magici usano sempre lo stesso bonus ai tiri salvezza, indipendentemente dal tipo (Tempra, Riflessi o Volontà). Il bonus ai tiri salvezza di un oggetto magico è pari a 2 + 1/2 del suo livello dell'incantatore (arrotondato per difetto). Ad esempio, una *lanterna della rivelazione* di un livello dell'incantatore 5 ha un bonus ai suoi tiri salvezza di +4 se viene investita da una *palla di fuoco* o se qualcuno tenta di effettuare su di essa una *disintegrazione*. Le sole eccezioni a questa regola sono gli oggetti magici intelligenti, che effettuano i tiri salvezza sulla Volontà basandosi sul loro punteggio di Saggezza.

Gli oggetti magici, quando non viene specificato diversamente, subiscono danni come i rispettivi oggetti normali dello stesso tipo. Un oggetto magico danneggiato continua a funzionare lo stesso, ma se viene distrutto, tutto il potere magico viene perduto.

BONUS MAGICI

Molti oggetti magici offrono un bonus ai tiri per colpire, ai tiri per i danni, ai tiri salvezza, alla Classe Armatura, ai punteggi di caratteristica o alle prove di abilità. Molti oggetti che aggiungono bonus ai tiri salvezza, ai tiri per colpire, ai tiri per i danni e alla CA hanno di solito un bonus massimo di +5 (i *bracciali dell'armatura* sono un'eccezione). Molti oggetti che aggiungono bonus ai punteggi delle caratteristiche hanno un limite massimo di +6 e il bonus di solito è un multiplo di 2 (+2, +4 o +6). I bonus alle prove di abilità non hanno un limite massimo.

I bonus di tipo diverso sono sempre cumulativi. Quindi un *mantello della resistenza+1* (che aggiunge un bonus di resistenza ai tiri salvezza) funziona con il bonus generico di +2 ai tiri salvezza del paladino. I bonus dello stesso tipo invece non si sommano, quindi una *spada lunga+3* (bonus di potenziamento di +3 agli attacchi e +3 ai danni) non viene influenzata da un incantesimo di *arma magica*, che conferisce ad un'arma un bonus di potenziamento +1 agli attacchi e ai danni.

I bonus di tipo diverso si sommano sempre, ma normalmente un

bonus di una specifica categoria non si somma con un altro bonus della stessa categoria (eccetto per i bonus di potenziamento alle armature e agli scudi, alle armi a distanza e alle loro munizioni, i bonus per schivare, i bonus di sinergia e alcuni bonus di circostanza).

Armatura: È lo stesso bonus che un'armatura normale conferisce a un personaggio. Un incantesimo che fornisce un bonus di armatura normalmente crea un campo di forza invisibile, ma tangibile, attorno al soggetto.

Armatura naturale: Un bonus di armatura naturale è un bonus tipico di molti mostri a causa della loro pelle dura o a scaglie. Un bonus di armatura naturale conferito da un incantesimo (come nel caso di *pelle coriacea*) indica che la pelle del soggetto è diventata più dura.

Circostanza: Un bonus o una penalità dipendenti da fattori contingenti alla situazione specifica, da applicare a una prova o alla CD di quella prova. I modificatori di circostanza sono cumulativi, a meno che non siano generati dalla stessa circostanza. Esempio: *tunica del mimetismo*.

Cognitivo: Un bonus cognitivo aumenta le possibilità di un personaggio di riuscire in quello che sta facendo attraverso un conoscenza intuitiva dei fattori relativi a quell'attività, come nel caso dell'incantesimo *colpo accurato*.

Competenza: Quando un personaggio ha un bonus di competenza normalmente diventa più abile in ciò che sta facendo, come nel caso dell'incantesimo *guida*.

Deviazione: Un bonus di deviazione aumenta la CA del personaggio deviando gli attacchi diretti verso di lui, come nel caso dell'incantesimo *scudo della fede*.

Fortuna: Un bonus di questo tipo è un bonus generico che sta a rappresentare la buona sorte, come nel caso dell'incantesimo *favore divino*.

Ingrandimento: Quando un personaggio diventa più grande, la sua Forza aumenta (e a volte anche la sua Costituzione). Questo è un bonus di ingrandimento. Esempio: *ingrandire*.

Intrinseco: Un bonus intrinseco è un bonus al punteggio di una caratteristica che risulta da una magia molto potente, come ad esempio un *desiderio*. Un personaggio ha un limite massimo di bonus intrinseco di +5.

Morale: Un bonus al morale rappresenta gli effetti positivi della speranza, del coraggio e della determinazione, come nel caso dell'incantesimo *benedizione*.

Potenziamento: Un bonus di potenziamento rappresenta un aumento nella forza o nell'efficacia dell'arma o dell'armatura di un personaggio, come nel caso dell'incantesimo *arma magica* o *veste magica*, oppure un bonus generico a un punteggio di caratteristica, come nel caso di *grazia felina*.

Profano: Un bonus profano rappresenta il potere del male, come quello garantito dall'incantesimo *dissacrare*.

Resistenza: Un bonus di resistenza è un bonus generico contro la magia o i danni.

Sacro: L'opposto di un bonus profano, un bonus sacro fa appello al potere del bene, come quello garantito dall'incantesimo *consacrare*.

Schivare: Un potenziamento della capacità del personaggio di togliersi rapidamente dalla traiettoria del colpo. I bonus per schivare sono cumulativi tra loro, tuttavia né gli incantesimi né gli oggetti magici conferiscono mai bonus per schivare. Solo i talenti o le capacità speciali lo fanno.

Sinergia: Un bonus risultante da un'interazione insolita di miglioramento tra due abilità correlate. I bonus di sinergia non vengono conferiti dagli oggetti magici.

Velocità: Un bonus di velocità migliora la CA del personaggio in quanto lo rende più rapido nei movimenti, come per l'incantesimo *velocità*.

Tabella 8-1: Bonus magici

Tipo di bonus	Migliora	Esempio di incantesimo	Esempio di oggetto magico
Armatura	CA	*Armatura magica*	*Bracciali dell'armatura*
Armatura naturale	CA	*Pelle coriacea*	*Amuleto dell'armatura naturale*
Circostanza	Attacchi, prove	-	*Tunica del mimetismo*
Cognitivo	Attacchi, CA, tiri salvezza, prove	*Colpo accurato*	-
Competenza	Attacchi, prove, tiri salvezza	*Trasformazione di Tenser*	*Pozione dell'eroismo*
Deviazione	CA	*Mantello del caos*	*Anello di protezione*
Fortuna	Attacchi, danni da arma, CA, prove, tiri salvezza	*Favore divino*	*Pietra della buona fortuna*
Ingrandimento	For, Cos	*Giusto potere*	*Pozione dell'ingrandire*
Intrinseco	Punteggi di caratteristica	*Desiderio*	*Tomo del chiaro pensiero*
Morale	Attacchi, danni da arma, prove, tiri salvezza	*Benedizione*	*Anello del comando degli elementali*
Potenziamento	Bonus di armatura	*Veste magica*	*armatura +1*
Potenziamento	Attacchi, danni	*Arma magica*	*spada +1*
Potenziamento	Punteggi di caratteristica	*Grazia felina*	*Guanti del potere orchesco*
Profano	CA, tiri salvezza, prove	*Profanare*	*Corno del male*
Resistenza	Tiri salvezza	*Resistenza*	*Mantello della resistenza*
Sacro	CA, tiri salvezza, prove	*Consacrare*	*Corno del bene*
Schivare	CA	Mai	Mai
Sinergia	Prove	-	-
Velocità	CA	*Velocità*	*Cintura del monaco*

INTELLIGENZA

Alcuni oggetti magici, specialmente le armi, sono dotati di un'intelligenza propria. Solo gli oggetti dotati di magia permanente (e quindi non quelli a uso singolo o a cariche) possono essere intelligenti (questo significa che pozioni, pergamene e bacchette, oltre a molti altri, non possono essere intelligenti).

In generale le armi da mischia sono dotate di Intelligenza il 15% delle volte, quelle a distanza il 5% delle volte e gli oggetti di altro tipo l'1% delle volte.

Vedi "Oggetti intelligenti", pagina 228, per ulteriori informazioni.

OGGETTI MALEDETTI

Alcuni oggetti sono maledetti: costruiti nel modo sbagliato o corrotti da forze esterne. Gli oggetti maledetti possono risultare particolar-

DIETRO LE QUINTE: BONUS CUMULATIVI

Tenere conto dei vari tipi di bonus che un personaggio può ottenere da varie fonti potrebbe sembrare problematico. Ci sono molte buone ragioni per farlo, tuttavia.

Equlibrio: Il motivo principale per tenere il conto di cosa è cumulativo e cosa non lo è, è per impedire ai bonus di andare fuori controllo. Se un personaggio indossa una *cintura della forza da gigante*, sarebbe squilibrato permettere anche che un chierico lanci su di lui *forza straordinaria* e far sì che i bonus si sommino. Analogamente, un personaggio dotato di *armatura magica*, armatura completa magica, un *anello di protezione*, un *mantello di protezione*, un incantesimo di *pelle coriacea* e un *amuleto dell'armatura naturale* risulterebbe estremamente squilibrato se tutti i bonus si sommassero. Le restrizioni di cumulabilità mantengono il gioco entro limiti gestibili pur permettendo ai personaggi di trarre beneficio da vari oggetti magici. Da notare, ad esempio, che metà degli oggetti sopra menzionati (l'*armatura magica*, l'*anello di protezione* e la *pelle coriacea*, ad esempio) possono funzionare tutti assieme perché offrono bonus di tipo diverso.

Logica e coerenza: Il sistema dei vari tipi di bonus offre un modo per capire cosa può funzionare e cosa non può. A un certo punto, man mano che i vari tipi di protezione si sommano, il giocatore intuisce che certe protezioni diventano ripetitive. Questo sistema mostra come a livello logico le varie protezioni abbiano un senso.

Incoraggiare il buon gioco: Dividere i bonus in categorie permette ai giocatori di studiare degli effetti che funzionano in maniera complementare e coerente, incoraggiando un gioco intelligente piuttosto che uno mirato all'accumulo.

mente pericolosi per chi li usa, oppure possono essere oggetti normali con un difetto minore, funzionare solo con accorgimenti non preventivati, o di natura totalmente imprevedibile. Gli oggetti generati casualmente sono maledetti il 5% delle volte. Se si intende usare oggetti magici difettosi e/o pericolosi all'interno di una campagna, consultare "Oggetti maledetti", pagina 231, per ulteriori informazioni.

CARICHE, DOSI, CARICHE E USI MULTIPLI

Molti oggetti, e in modo particolare le bacchette e i bastoni, hanno un potere limitato al numero di cariche che contengono. Normalmente gli oggetti dotati di cariche non superano mai il massimo di 50 cariche. Se oggetti simili vengono trovati come parte casuale di un tesoro, si tira un d% e si divide per 2 per determinare il numero delle cariche rimaste (arrotondando per difetto, e con un minimo di 1). Se un oggetto ha un numero massimo di cariche diverso da 50, si tira casualmente per stabilire quante cariche sono rimaste. Ad esempio, un *anello dei tre desideri* avrà 1d3 *desideri* rimasti.

I prezzi elencati si riferiscono sempre agli oggetti al massimo delle loro cariche (quando un oggetto viene creato, ha sempre il massimo delle cariche). Se un oggetto diventa privo di valore quando è privo di tutte le cariche (il che è valido per quasi tutti gli oggetti a cariche), il valore dell'oggetto parzialmente usato è pari al numero di cariche rimaste. Una bacchetta con 20 cariche, ad esempio, ha un valore pari al 40% di una bacchetta al massimo delle cariche (cioè 50). Nel caso di oggetti che invece potrebbero avere un valore anche se privi di cariche, soltanto parte del valore dell'oggetto sarà basato sul numero di cariche rimaste (a discrezione del DM).

Alcuni oggetti come frecce, bastoncini d'incenso, pizzichi di polvere magica e pozioni sono a uso singolo e quindi vengono consumati una volta utilizzati. Tali oggetti spesso si trovano a gruppi o in serie. Ad esempio, normalmente ci si imbatte in una borsa che contiene ben più di un pizzico di *polvere della sparizione* o un'ampolla con varie dosi da 30 grammi di una *pozione di cura ferite leggere*. (I prezzi delle pozioni vengono forniti relativi a una fiala). I prezzi e i pesi nelle tabelle casuali sono stati riportati individualmente, ma il DM può concederne quantità superiori una volta che ne è stato determinato il tipo. Ad esempio, se in un tesoro la tabella indica tre oggetti magici minori e al primo lancio esce un *incenso della meditazione*, il DM può decidere che tutti e tre gli oggetti magici siano bastoncini di incenso. Raggruppamenti simili rendono i tesori accumulati in maniera più logica e forniscono agli avventurieri scoperte più utili.

NUOVI OGGETTI MAGICI

Allo stesso modo in cui è possibile inventare nuovi incantesimi e mostri per una campagna, è possibile anche inventare nuovi oggetti magici. Allo stesso modo in cui un PG incantatore può fare ricerche per un nuovo incantesimo, potrebbe anche essere in grado di inventare un nuovo tipo di oggetto magico. E così come bisogna fare attenzione nella creazione di nuovi incantesimi, è necessaria altrettanta prudenza nella creazione di nuovi oggetti magici.

Si raccomanda di usare le descrizioni degli oggetti magici come riferimento per crearne di nuovi. Un nuovo oggetto magico necessita di tutte le informazioni che altri oggetti simili possono avere: tipo e tempo di attivazione, e livello dell'incantatore. Il DM dovrebbe anche essere pronto a determinare il valore di mercato di un nuovo oggetto magico, anche uno semplicemente trovato dai PG, nel caso in cui un personaggio voglia venderlo oppure duplicarlo.

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI MAGICI

Nelle sezioni seguenti ogni tipo di oggetto magico (armature, pozioni, ecc.) viene prima descritto genericamente per poi passare alle descrizioni di vari oggetti specifici di quel tipo.

Le descrizioni generiche comprendono note sull'attivazione, la generazione casuale e altro materiale. La CA, la durezza, i punti ferita e la CD per romperlo vengono elencati per esempi tipici di oggetti magici di quella categoria. La CA riportata presume che l'oggetto sia incustodito ed è comprensiva della penalità di -5 per l'effettiva Destrezza 0 dell'oggetto. Se una creatura impugna l'oggetto, viene usata la Destrezza della creatura al posto della penalità di -5.

Alcuni oggetti individuali, normalmente quelli che si limitano a contenere incantesimi, non sono dotati di una descrizione dettagliata. È sufficiente fare riferimento alla descrizione dell'incantesimo nel *Manuale del Giocatore* per i dettagli, modificati dalla forma dell'oggetto (pozione, pergamena, bacchetta e così via).

Si presume che l'incantesimo venga sempre lanciato al livello minimo richiesto per il lancio, a meno che non si decida espressamente di alzare il livello per qualche motivo (questo aumenta il costo dell'oggetto; vedi Tabella 8-40: "Calcolare il valore dell'oggetto magico in monete d'oro"). Il motivo principale dell'incremento del livello, naturalmente, sarebbe quello di aumentare il potere dell'incantesimo. Questa decisione è comune per gli incantesimi dipendenti dal livello, come *palla di fuoco*, per il quale il danno è fondamentale, o per *evoca mostri*, nel quale la durata può aumentare il potere dell'incantesimo in maniera drastica.

Gli oggetti dotati di descrizione completa hanno i loro poteri illustrati in dettaglio, e di ognuno degli argomenti che seguono viene illustrato il funzionamento in forma completa subito dopo la descrizione.

Livello dell'incantatore: Il potere dell'oggetto (proprio come nel caso di un incantesimo). Il livello dell'incantatore determina il bonus ai tiri salvezza dell'oggetto, il raggio di azione e altri aspetti dipendenti dal livello di potere dell'oggetto (se variabile). Determina anche il livello per contrastare gli effetti di un eventuale *dissolvi magie* lanciato sull'oggetto.

Nel caso di pozioni, pergamene e bacchette, il creatore può fissare il livello dell'incantatore dell'oggetto a qualsiasi numero compreso tra il livello minimo per lanciare l'incantesimo contenuto e il proprio livello. Ad esempio, Mialee, al 5° livello, potrebbe scrivere una pergamena di *invisibilità* a livello dell'incantatore 3 (che ne stabilirebbe la durata fino a 30 minuti), 4 (40 minuti) oppure 5 (50 minuti). Nel caso di altri oggetti, il livello dell'incantatore viene determinato dall'oggetto stesso. In questo caso, il livello dell'incantatore del creatore deve essere almeno pari al livello dell'incantatore dell'oggetto (e i prerequisiti possono effettivamente indicare un livello minimo per il creatore).

Prerequisiti: I requisiti che devono essere soddisfatti se si desidera creare l'oggetto. Sono compresi talenti, incantesimi e requisiti di vario tipo come il livello, l'allineamento, la razza o la specie. Da notare che un incantesimo prerequisito può essere fornito da un personaggio che abbia preparato quell'incantesimo (o che lo conosca, nel caso di un stregone o di un bardo), o attraverso l'uso di un oggetto magico ad attivazione o a compimento di incantesimo, o ancora da una capacità magica che produca un effetto equivalente a quello dell'incantesimo richiesto. Per ogni giorno dedicato al processo di creazione il creatore deve spendere un oggetto a compimento di incantesimo (come una pergamena) o una carica per un oggetto ad attivazione di incantesimo (come una bacchetta), se uno dei due oggetti viene usato per soddisfare un prerequisito.

È possibile che più personaggi collaborino alla creazione di un oggetto, e che ogni partecipante contribuisca con uno o più dei prerequisiti. In alcuni casi la collaborazione potrebbe addirittura risultare indispensabile, nel caso, ad esempio, in cui un personaggio sia a conoscenza di alcuni degli incantesimi necessari per la creazione e che un altro personaggio conosca i rimanenti.

Se due o più personaggi collaborano per creare un oggetto, devono stabilire di comune accordo chi verrà considerato il creatore ai fini di determinare il livello del creatore dell'oggetto (normalmente è conveniente, anche se non obbligatorio, che sia il personaggio di livello più alto ad essere considerato il creatore).

Generalmente, un elenco di prerequisiti comprende un talento e uno o più incantesimi (oppure altri requisiti in aggiunta al talento). Quando due incantesimi alla fine di un elenco sono separati da un "o", significa che viene richiesto solo uno dei due incantesimi in aggiunta a tutti gli altri menzionati in precedenza. Ad esempio, se i prerequisiti per un *anello dei tre desideri* sono "Forgiare Anelli, *desiderio* o *miracolo*", significa che è necessario o un *desiderio* o un *miracolo* oltre al talento Forgiare Anelli.

Prezzo di mercato: Il prezzo richiesto nel caso un personaggio voglia acquistare l'oggetto. Il prezzo di mercato viene anche riportato nelle tabelle casuali per comodità pratica. Il prezzo di mercato di un oggetto che può essere costruito con i talenti di creazione oggetto, di solito, è pari al prezzo base più quello di eventuali componenti (materiali o in punti esperienza).

Costo di creazione: Il costo in mo e in PE per creare l'oggetto. Questa voce compare solo nel caso di oggetti comprensivi di componenti

(materiali o in punti esperienza), che rendono il loro prezzo di mercato più alto del prezzo base. Il costo di creazione comprende i costi derivati dal costo base più quello delle componenti. Gli oggetti senza componenti non hanno una voce "Costo di creazione", in quanto nel loro caso il prezzo di mercato e il prezzo base coincidono. Il costo in mo è 1/2 del prezzo di mercato e il costo in PE è 1/25 del prezzo di mercato.

Peso: Gli oggetti meravigliosi hanno indicato il loro peso. La voce "-" indica che l'oggetto non ha un peso degno di nota (al fine di calcolare il carico che un personaggio può trasportare).

NOMI DEGLI OGGETTI MAGICI

Gli oggetti magici destinati a contenere incantesimi (principalmente le pozioni e le bacchette) hanno nomi che riflettono l'incantesimo racchiuso all'interno, come *bacchetta della palla di fuoco* o *pozione della velocità*. Nel mondo di gioco, questi nomi potrebbero essere sostituiti da altri più sofisticati o evocativi (vedi Capitolo 6: "Creazione del mondo"). L'immediatezza dei nomi degli oggetti contenenti incantesimi serve anche a distinguerli da oggetti più potenti con nomi più interessanti, come il *bastone del potere*, la *tunica dell'arcimago*, o una spada del *sacro vendicatore*.

OGGETTI MAGICI CASUALI

Gli avventurieri hanno ucciso il malvagio lich e ora stanno saccheggiando la sua antica tomba. Che tesori troveranno? Il DM ha già usato la Tabella 7-4: "Tesoro" (pagina 170-171) e alcuni dei risultati lo hanno rimandato alla Tabella 8-2: "Generazione casuale degli oggetti magici" più sotto (una buona ragione per preparare sempre la lista dei contenuti di un tesoro in anticipo). Il Capitolo 7 fa anche riferimento a tesori magici maggiori, medi e minori. I tesori magici minori sono piuttosto scarni, quelli medi sono i più comuni (e valgono da dieci a dodici volte quelli minori) e quelli maggiori sono i più ambiti (in media del valore di circa quattro volte un tesoro medio).

Per generare un oggetto magico come parte di un tesoro, vanno seguiti i seguenti passaggi:

1. Quando la Tabella 7-2 indica un tesoro magico minore, medio o maggiore, si fa uso della Tabella 8-2: "Generazione casuale degli oggetti magici" per determinare il tipo specifico di oggetto magico, come una pergamena, una bacchetta o un'arma. Come regola opzionale, si può anche tirare un d%: con un risultato di 01-05 si passa alla Tabella 8-38: "Oggetti maledetti" invece di usare le tabelle normali.
2. Si fa riferimento alla tabella che corrisponde al tipo di oggetto indicato al passaggio 1, che genera un oggetto appropriato per ogni tipo (pergamena, bacchetta, oggetto meraviglioso e così via) e valore (minore, medio o maggiore).
3. Una volta che l'oggetto è stato determinato, si tira un d% per le qualità speciali:

   Bastoni e bacchette: Se l'oggetto è una bacchetta, un risultato di 01-30 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 32-100 non indica alcuna qualità speciale.

   Armature, scudi, anelli, verghe, bastoni e oggetti meravigliosi: Se l'oggetto è una verga, un bastone, un anello, un oggetto meraviglioso, un'armatura o uno scudo, un risultato di 01 indica che l'oggetto è intelligente, un risultato di 02-31 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 32-100 non indica alcuna qualità speciale.

   Armi a distanza: Se l'oggetto è un'arma a distanza, un risultato di 01-05 indica che l'oggetto è intelligente, un risultato di 06-25 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 26-100 non indica alcuna qualità speciale.

   Armi da mischia: Se l'oggetto è un'arma da mischia, un risultato di 01-20 indica che l'oggetto emana luce, un risultato di 21-25 indica che l'oggetto è intelligente, un risultato di 26-35 indica che l'oggetto emana luce ed è intelligente, un risultato di 36-50 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 51-100 non indica alcuna qualità speciale.
4. Se l'oggetto ha cariche o un numero di usi limitato, si determina casualmente quante cariche o quanti usi contiene (come descritto in "Cariche, dosi, cariche e usi multipli", più sopra).

A volte il DM preferirà scegliere un oggetto piuttosto che generarlo casualmente. In questo caso, basta esaminare la lista finché non si incontra un oggetto che fa al caso proprio. Va ricordato che sulle tabelle casuali non compaiono artefatti di alcun tipo, né minori né maggiori. È una scelta voluta: gli artefatti vanno piazzati intenzionalmente e nei punti appropriati all'interno di una campagna, e non casualmente.

TABELLA 8-2: GENERAZIONE CASUALE DEGLI OGGETTI MAGICI

Minore	Medio	Maggiore	Oggetto
01-04	01-10	01-10	Armature e scudi (Tabella 8-3)
05-09	11-20	11-20	Armi (Tabella 8-10)
10-44	21-30	21-25	Pozioni (Tabella 8-18)
45-46	31-40	26-35	Anelli (Tabella 8-19)
-	41-50	36-45	Verghe (Tabella 8-20)
47-81	51-65	46-55	Pergamene (Tabella 8-21)
-	66-68	56-75	Bastoni (Tabella 8-26)
82-91	69-83	76-80	Bacchette (Tabella 8-27)
92-100	84-100	81-100	Oggetti meravigliosi (Tabelle 8-28, 8-29 e 8-30).

ARMATURE

L'armatura magica è un tipo di oggetto incantato assai diffuso ma di vitale importanza. Normalmente protegge chi la indossa meglio di quanto potrebbe fare una qualsiasi armatura priva di incantamento. I bonus di armatura magica vengono chiamati bonus di potenziamento, non possono mai essere superiori a +5 e sono cumulativi a quelli di armatura regolari (oltre che ai bonus di potenziamento degli scudi e degli scudi magici). Inoltre, tutte le armature magiche sono anche armature perfette, quindi le penalità di armatura alla prova vengono ridotte di 1.

Oltre ai bonus di potenziamento, l'armatura potrebbe avere delle capacità speciali, come la capacità di resistere ai colpi critici o di aiutare chi la indossa a nascondersi. Le capacità speciali contano come bonus aggiuntivi per determinare il prezzo di mercato di un oggetto, ma non migliorano la CA. Un'armatura non può avere un bonus effettivo (bonus di potenziamento più i bonus equivalenti delle capacità speciali) superiore a +10. Un'armatura dotata di una capacità speciale deve avere almeno un bonus di potenziamento di +1.

Un'armatura viene sempre costruita in modo tale che, anche se dotata di stivali o guanti d'arme, questi pezzi possano essere sostituiti con altri stivali o guanti d'arme magici. Le armature magiche, come quasi tutti gli oggetti magici, adattano magicamente la loro taglia a chi le indossa.

Livello dell'incantatore per armature e scudi: Il livello dell'incantatore di uno scudo o di un'armatura magica con una capacità speciale viene riportato nella descrizione dell'oggetto. Nel caso di un oggetto dotato solo di un bonus di potenziamento, il livello dell'incantatore è pari a tre volte il bonus di potenziamento. Se un oggetto è dotato sia di bonus di potenziamento che di una capacità speciale, va soddisfatto il più alto dei due livelli dell'incantatore richiesti.

Scudi: I bonus di potenziamento degli scudi sono cumulativi a quelli di potenziamento delle armature, quindi uno *scudo grande d'acciaio+1* e una *cotta di maglia+1* aggiungono un bonus totale di +9 alla CA. I bonus di potenziamento degli scudi non vengono calcolati come bonus di attacco o ai danni quando uno scudo viene usato per compiere attacchi violenti. L'incantamento *scudo da sfondamento*, tuttavia, conferisce un bonus di +1 agli attacchi e ai danni (vedi la descrizione dell'oggetto). È possibile costruire uno scudo che funzioni anche come un'arma magica, ma il costo del bonus magico offensivo dovrebbe essere sommato nel costo del bonus difensivo dello scudo.

Come nel caso delle armature, le capacità speciali comprese nello scudo aumentano il suo valore di mercato in forma di aggiunte ai bonus dello scudo, anche se non migliorano la CA. Uno scudo non può avere un bonus effettivo (bonus di potenziamento più i bonus equivalenti delle capacità speciali) superiore a +10. Uno scudo dotato di una capacità speciale deve avere almeno un bonus di potenziamento di +1.

Durezza e punti ferita dello scudo: Chi attacca non può danneggiare uno scudo magico dotato di un bonus di potenziamento, a meno che la sua arma non abbia un suo bonus di potenziamento pari almeno a quello dello scudo colpito. Ogni +1 di bonus di potenziamento aggiunge anche 1 alla durezza dello scudo e ai suoi punti ferita (vedi "Attaccare un oggetto" nel Capitolo 8: "Combattimento", pagina 135 del *Manuale del Giocatore* per la durezza e i punti ferita di uno scudo comune).

Attivazione: Normalmente un personaggio trae beneficio da un'armatura o da uno scudo magico esattamente allo stesso modo in cui lo trae da un'armatura o da uno scudo normale: indossandoli. Se un'armatura o uno scudo sono dotati di una capacità speciale che necessita di essere attivata da chi li indossa (come nel caso di uno *scudo animato*), allora chi li utilizza di solito deve pronunciare la parola di comando (un'azione standard).

Generazione casuale: Per generare un'armatura o uno scudo magico casualmente, per prima cosa tirare sulla Tabella 8-3: "Armature e scudi" e poi sulla Tabella 8-4: "Tipo di armatura casuale" o sulla Tabella 8-5: "Tipo di scudo casuale" come indicato. Le tabelle 8-6: "Capacità speciali delle armature", 8-7: "Capacità speciali degli scudi", 8-8: "Armature specifiche" e 8-9: "Scudi specifici" vengono usate nei casi ulteriori richiesti. Ad esempio, se si usa la Tabella 8-3 e tirando esce un 94 sulla colonna Medio, il risultato riporta una capacità speciale e un altro tiro. Il secondo tiro è 29, che riporta un'*armatura+2*. Passando alla Tabella 8-6: "Capacità speciali delle armature" e tirando un 64, si ottiene la resistenza all'acido. Infine, un tiro di 44 sulla Tabella 8-4: "Tipo di armatura casuale" indica una cotta di maglia, quindi il risultato finale è una *cotta di maglia di resistenza all'acido+2*.

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01 indica che l'armatura o lo scudo è intelligente, un risultato di 02-31 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 32-100 non indica alcuna qualità speciale. Gli oggetti intelligenti hanno capacità aggiuntive e a volte anche poteri straordinari e scopi speciali. Usare la Tabella 8-31: "Intelligenza, Carisma, Saggezza e capacità degli oggetti" come indicato, se l'armatura o lo scudo sono intelligenti.

Tabella 8-3: Armature e scudi

Minore	Medio	Maggiore	Oggetto	Prezzo di mercato
01-60	01-05	-	*scudo +1*	+1.000 mo
61-80	06-10	-	*armatura +1*	+1.000 mo
81-85	11-20	-	*scudo +2*	+4.000 mo
86-87	21-30	-	*armatura +2*	+4.000 mo
-	31-40	01-08	*scudo +3*	+9.000 mo
-	41-50	09-16	*armatura +3*	+9.000 mo
-	51-55	17-27	*scudo +4*	+16.000 mo
-	56-57	28-38	*armatura +4*	+16.000 mo
-	-	39-49	*scudo +5*	+25.000 mo
-	-	50-57	*armatura +5*	+25.000 mo
-	-	-	*scudo/armatura +6**	+36.000 mo
-	-	-	*scudo/armatura +7**	+49.000 mo
-	-	-	*scudo/armatura +8**	+64.000 mo
-	-	-	*scudo/armatura +9**	+81.000 mo
-	-	-	*scudo/armatura +10**	+100.000 mo
-	58-60	58-60	Armatura specifica**	-
-	61-63	61-63	Scudo specifico †	-
88-100	64-100	64-100	Capacità speciale e tirare ancora ‡	-

* Armature e scudi in realtà non possono avere bonus così alti. Questi valori vengono solo riportati per determinare il prezzo di mercato quando vengono aggiunte eventuali capacità speciali. *Esempio:* Un'*armatura +5* completa che sia dotata anche della capacità speciale ombra (modificatore +1) viene considerata un'*armatura +6* al fine di stabilirne il prezzo, che risulta di 36.000 mo.

** Usare la Tabella 8-8: "Armature specifiche"

† Usare la Tabella 8-9: "Scudi specifici"

‡ Usare la Tabella 8-6: "Capacità speciali delle armature" e la Tabella 8-7: "Capacità speciali degli scudi"

Tabella 8-4: Tipo di armatura casuale

d%	Armatura	Costo dell'armatura*
01	Imbottita	+155 mo
02	Cuoio	+160 mo
03-12	Pelle	+165 mo
13-27	Cuoio borchiato	+175 mo
28-42	Giaco di maglia	+250 mo
43	Corazza a scaglie	+200 mo
44	Cotta di maglia	+300 mo
45-57	Corazza di piastre	+350 mo
58	Corazza a strisce	+350 mo
59	Corazza di bande	+400 mo
60	Mezza armatura	+750 mo
61-100	Armatura completa	+1.650 mo

Tutte le armature magiche sono armature perfette (hanno una penalità di armatura alla prova minore di 1 rispetto al normale).

* Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-3: "Armature e scudi" per determinare il prezzo di mercato totale.

Tabella 8-5: Tipo di scudo casuale

d%	Scudo	Costo dello scudo*
01-10	Buckler	+165 mo
11-15	Scudo piccolo di legno	+153 mo
16-20	Scudo piccolo di metallo	+159 mo
21-30	Scudo grande di legno	+157 mo
31-95	Scudo grande di metallo	+170 mo
96-100	Scudo torre	+180 mo

Tutti gli scudi magici sono scudi perfetti (hanno una penalità di armatura alla prova minore di 1 rispetto al normale).

* Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-3: "Armature e scudi" per determinare il prezzo di mercato totale.

Tabella 8-6: Capacità speciali delle armature

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato*
-	01-02	01-02	Fortificazione, leggera	Bonus +1
01-30	03-07	03-08	Mascheramento	Bonus +1
31-52	08-19	09	Scivolosa	Bonus +1
53-74	20-30	10-11	Ombra	Bonus +1
75-96	31-49	12-14	Movimento silenzioso	Bonus +1
-	50	15-16	Resistenza agli incant. (13)	Bonus +2
-	51-60	17-21	Tocco fantasma	Bonus +3
-	-	22-23	Invulnerabilità	Bonus +3
97-98	61-65	24-27	Fortificazione, moderata	Bonus +3
-	66	28-29	Resistenza agli incant. (15)	Bonus +3
-	67-71	30-31	Resistenza all'acido	Bonus +3
-	72-76	32-41	Resistenza al freddo	Bonus +3
-	77-81	42-51	Resistenza al fuoco	Bonus +3
-	82-86	52-61	Resistenza al fulmine	Bonus +3
-	87-91	62-64	Resistenza al suono	Bonus +3
-	92-94	65-67	Resistenza agli incant. (17)	Bonus +4
-	95	68-69	Forma eterea	Bonus +5
-	96-98	70-72	Fortificazione, pesante	Bonus +5
-	-	73-74	Resistenza agli incant. (19)	Bonus +5
99-100	99-100	75-100	Tirare ancora due volte**	-

* Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-3: "Armature e scudi" per determinare il prezzo di mercato totale.

** Se si tira una capacità speciale due volte, ne vale solo una. Se si ottengono due versioni delle stessa capacità speciale, si usa la migliore.

Tabella 8-7: Capacità speciali degli scudi

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato*
01-30	-	-	Da sfondamento	Bonus +1
31-50	-	-	Accecante	Bonus +1
51-60	-	-	Fortificazione, leggera	Bonus +1
61-99	01-10	-	Deviazione delle frecce	Bonus +2
-	11-16	01-15	Animato	Bonus +2
-	17-20	16-20	Resistenza agli incant. (13)	Bonus +2
-	21-25	21-25	Tocco fantasma	Bonus +3
-	26-30	26-35	Fortificazione, moderata	Bonus +3
-	31-40	36-38	Resistenza all'acido	Bonus +3
-	41-50	39-41	Resistenza al freddo	Bonus +3
-	51-60	42-44	Resistenza al fuoco	Bonus +3
-	61-70	45-47	Resistenza al fulmine	Bonus +3
-	71-80	48-50	Resistenza al suono	Bonus +3
-	-	51-55	Resistenza agli incant. (15)	Bonus +3
-	-	56-60	Resistenza agli incant. (17)	Bonus +4
-	-	61-65	Fortificazione, pesante	Bonus +5
-	81-90	66-70	Riflettente	Bonus +5
-	-	71-80	Resistenza agli incant. (19)	Bonus +5
100	91-100	81-100	Tirare ancora due volte**	-

* Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-3: "Armature e scudi" per determinare il prezzo di mercato totale.

**Se si tira una capacità speciale due volte, ne vale solo una. Se si ottengono due versioni delle stessa capacità speciale, si usa la migliore.

Descrizione delle capacità speciali delle armature e degli scudi

Gran parte delle armature e degli scudi magici hanno solo bonus di potenziamento, ma altri possono avere anche alcune delle capacità speciali descritte qui sotto. Un'armatura o uno scudo dotati di capacità speciali devono avere almeno un bonus di potenziamento +1.

Accecante: Uno scudo dotato di questo incantamento emana un'accecante luce intensa per un massimo di due volte al giorno su comando di chi lo indossa. Tutti coloro che si trovano entro 6 metri dallo scudo, eccetto chi lo indossa, devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 14) o essere accecati per 1d4 round.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *cecità/sordità, luce incandescente*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Animato: Quando viene impartito un apposito comando, uno scudo animato fluttua a 60 cm da chi lo indossa, proteggendolo come se stesse usando lo scudo ma lasciandogli entrambe le mani libere. Solo uno scudo di questo tipo alla volta può proteggere un personaggio.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *animare oggetti*; *Prezzo di mercato:* bonus +2.

Da sfondamento: Questo scudo è fatto per compiere attacchi violenti. Indipendentemente dalla taglia del nemico, uno scudo da sfondamento grande infligge 1d8 danni e uno scudo da sfondamento piccolo infligge 1d6 danni. Lo scudo agisce come un'*arma +1* quando viene usato per compiere attacchi violenti.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *forza straordinaria*; *Prezzo di mercato:* bonus +1

Deviazione delle frecce: Questo scudo protegge chi lo usa come se fosse dotato del talento Deviare Frecce. Una volta per round, quando normalmente verrebbe colpito da un'arma a distanza, il personaggio può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20). Se l'arma a distanza è dotata di bonus di potenziamento, la CD aumenta di un valore pari al bonus. Se il tiro salvezza ha successo, lo scudo devia l'arma. Il personaggio deve tuttavia essere cosciente dell'attacco in arrivo e non deve essere colto alla sprovvista. Tentare di deviare un'arma a distanza non conta come un'azione. Armi a distanza eccezionali, come i macigni scagliati da un gigante o la *freccia acida di Melf*, non possono essere deviate.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *scudo*; *Prezzo di mercato:* bonus +2.

Forma eterea: Su comando, questo incantamento permette a chi indossa l'armatura di diventare etereo (vedi l'incantesimo *transizione eterea*) una volta al giorno. Il personaggio può rimanere etereo per quanto tempo desidera, ma una volta tornato alla normalità, per quel giorno non può più diventare etereo.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *transizione eterea*; *Prezzo di mercato:* bonus +5.

Fortificazione: Questo scudo o armatura genera una forza magica che protegge con più efficacia le parti vitali di chi li indossa. Quando un colpo critico o un attacco furtivo vanno a segno su chi li indossa, c'è una probabilità che vengano negati e che il danno invece venga tirato normalmente:

Tipo di fortificazione	Probabilità di danni normali	Prezzo di mercato
Leggera	25%	Bonus +1
Moderata	75%	Bonus +3
Pesante	100%	Bonus +5

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *desiderio limitato* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* variabile (vedi sopra).

Invulnerabilità: Questa armatura garantisce a chi la indossa una riduzione del danno di 5/+1.

Livello dell'incantatore: 18°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *pelle di pietra, desiderio* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* bonus +3.

Mascheramento: Un'armatura di questo tipo appare normale, ma a comando muta la sua forma e appare come un normale set di vestiti. L'armatura conserva tutte le sue proprietà (compreso il peso) anche quando è mascherata. Solo una *visione del vero* o altre magie simili rivelano la reale natura dell'armatura trasformata.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *alterare se stesso*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Movimento silenzioso: Questa armatura è ben oliata e costruita magicamente in modo da non emettere quasi alcun rumore e attutire i suoni attorno a lei. Aggiunge un bonus di circostanza +10 alle prove di Muoversi Silenziosamente di chi la indossa (la penalità di armatura alla prova si applica normalmente).

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *silenzio*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Ombra: Questa armatura è completamente nera e rende chi la indossa sfuocato ogni volta che tenta di nascondersi, fornendo un bonus di circostanza +10 alle sue prove di Nascondersi (in pratica un bonus dovuto a una condizione particolarmente favorevole). Questo bonus non è cumulativo con il bonus a Nascondersi fornito da un *mantello elfico* o con oscurità o con altri bonus alle prove di Nascondersi favoriti da cecità (la penalità di armatura alla prova si applica normalmente).

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *invisibilità*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Resistenza agli incantesimi: Questo incantamento conferisce a chi indossa l'armatura una resistenza agli incantesimi che può essere pari a RI 13, RI 15, RI 17 o RI 19, a seconda del tipo di armatura.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *resistenza agli incantesimi*; *Prezzo di mercato:* bonus +2 (RI 13), bonus +3 (RI 15), bonus +4 (RI 17) o bonus +5 (RI 19).

Resistenza al freddo: Un'armatura o uno scudo dotati di questo incantamento normalmente sono rivestiti di un alone gelido bluastro oppure sono adornati con pellicce o ciuffi di pelo. L'armatura assorbe i primi 10 danni da freddo per round che chi la indossa normalmente subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere agli elementi*).

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *resistere agli elementi*; *Prezzo di mercato:* bonus +3.

Resistenza al fulmine: Un'armatura o uno scudo dotati di questo incantamento normalmente hanno un bagliore bluastro e spesso sono decorati con disegni di fulmini o tempeste. L'armatura assorbe i primi 10 danni da elettricità per round che chi la indossa normalmente subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere agli elementi*).

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *resistere agli elementi*; *Prezzo di mercato:* bonus +3.

Resistenza al fuoco: Un'armatura completa con questo incantamento generalmente è rivestita di un alone rossastro e spesso è decorata con motivi draconici. L'armatura assorbe i primi 10 danni da calore per round che chi la indossa normalmente subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere agli elementi*).

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *resistere agli elementi*; *Prezzo di mercato:* bonus +3.

Resistenza al suono: Un'armatura o uno scudo dotati di questo incantamento normalmente hanno una superficie splendente. L'armatura assorbe i primi 10 danni sonori per round che chi la indossa normalmente subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere agli elementi*).

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *resistere agli elementi*; *Prezzo di mercato:* bonus +3.

Resistenza all'acido: Un'armatura o uno scudo dotati di questo incantamento normalmente hanno un colore grigio opaco. L'armatura assorbe i primi 10 danni da acido per round che chi la indossa normalmente subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere agli elementi*).

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *resistere agli elementi*; *Prezzo di mercato:* bonus +3.

Riflettente: Questo scudo è simile a uno specchio: la sua superficie riflette le immagini perfettamente. Una volta al giorno, come azione gratuita, può essere usato per riflettere un incantesimo contro l'incantatore che l'ha lanciato esattamente allo stesso modo di *riflettere incantesimo*.

Livello dell'incantatore: 14°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *riflettere incantesimo*; *Prezzo di mercato:* bonus +5.

Scivolosa: Un'armatura scivolosa sembra perennemente rivestita da una sottile patina di grasso. Fornisce un bonus di circostanza +10 alle prove di Artista della Fuga di chi la indossa (la penalità di armatura alla prova si applica normalmente).

Livello dell'incantatore: 4°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *unto*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Tocco fantasma: Questa armatura o scudo sembrano quasi traslucidi. Sia il bonus di potenziamento che il bonus di armatura vengono conteggiati contro gli attacchi delle creature incorporee. Inoltre l'armatura o lo scudo possono essere raccolti, spostati e indossati in qualsiasi momento dalle creature incorporee, che ottengono il bonus di potenziamento dell'oggetto sia contro gli attacchi corporei che incorporei, mantenendo comunque la capacità di passare attraverso gli oggetti solidi.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *forma eterea*; *Prezzo di mercato:* bonus +3.

TABELLA 8-8: ARMATURE SPECIFICHE

Media	Maggiore	Armatura specifica	Prezzo di mercato
01-10	-	Giaco di maglia in mithral	1.100 mo
11-25	-	Cotta di maglia elfica	4.150 mo
26-35	-	*Pelle di rinoceronte*	5.165 mo
36-45	-	Corazza di piastre adamantina	5.350 mo
46-70	-	Armatura completa nanica	10.500 mo
71-80	01-10	*Armatura completa delle profondità*	16.650 mo
81-90	11-40	*Corazza di bande della fortuna*	18.900 mo
91-100	41-60	*Corazza di piastre del comando*	21.600 mo
-	61-80	*Armatura celestiale*	25.300 mo
-	81-100	*Armatura demoniaca*	41.650 mo

Armature specifiche

Le seguenti armature specifiche normalmente vengono precostruite già dotate delle qualità sotto descritte.

Armatura celestiale: Questa scintillante *cotta di maglia+1* d'argento o d'oro è così sottile e leggera da poter essere indossata sotto i normali vestiti senza rivelare la sua presenza. Ha un bonus di Destrezza massimo di +8, una penalità di armatura alla prova di -2 e una probabilità di fallimento incantesimi arcani del 15%. Viene considerata un'armatura leggera e permette a chi la indossa di *volare* a comando (nelle stesse modalità dell'omonimo incantesimo) una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, il creatore dev'essere di allineamento buono; *Prezzo di mercato:* 25.300 mo; *Costo di creazione:* 12.800 mo + 1.000 PE.

Armatura completa delle profondità: Quest'*armatura completa+1* è decorata con disegni di pesci e di onde. Chi la indossa non subisce danni dalla pressione quando si trova nelle profondità del mare ed effettua le sue prove di Nuotare come se fosse privo di armatura; è inoltre in grado di respirare sott'acqua e di conversare con qualsiasi creatura che respiri sott'acqua.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *libertà di movimento, respirare sott'acqua, linguaggi*; *Prezzo di mercato:* 16.650 mo; *Costo di creazione:* 9.150 mo + 600 PE.

Armatura completa nanica: Questa armatura completa è fatta di mithral. Ha una probabilità di fallimento incantesimi arcani del 25%, un bonus di Destrezza massimo di +3, una penalità di armatura alla prova di -4. Viene considerata un'armatura media e pesa circa 11,25 kg.

Livello dell'incantatore: -; *Prerequisiti:* -; *Prezzo di mercato:* 10.500 mo.

Armatura demoniaca: Quest'armatura completa è stata forgiata per far sì che chi la indossa sembri un demone. L'elmo ha la forma della testa di un demone cornuto e chi la indossa può vedere all'esterno attraverso le sue fauci spalancate. Questa *armatura completa+4* permette a chi la indossa di attaccare con i suoi artigli, che infliggono 1d10 (critico x2) danni, colpiscono come *armi+1* e hanno sul bersaglio lo stesso effetto dell'incantesimo *contagio* (tiro salvezza sulla Tempra a CD 14 per negare gli effetti). Gli "artigli" sono incorporati negli avambracci e nei guanti d'arme dell'armatura.



Armatura demoniaca

L'armatura infligge un livello negativo a qualsiasi creatura di allineamento non malvagio che la indossi, e il livello negativo permane fin quando l'armatura viene indossata per poi scomparire una volta rimossa. Il livello negativo non provoca un'effettiva perdita di livello, ma non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fin tanto che l'armatura viene indossata.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *contagio*; *Prezzo di mercato:* 41.650 mo; *Costo di creazione:* 21.650 mo + 1.600 PE.

Corazza di bande della fortuna: Questa *corazza di bande+3* è adornata da dieci gemme del valore di 100 mo ciascuna. Una volta alla settimana, l'armatura permette a chi la indossa di richiedere che un tiro per colpire contro di lui venga tirato di nuovo. Dovrà poi accettare qualsiasi risultato del secondo tiro, indipendentemente dalle conseguenze, poiché la fortuna è sempre mutevole. Il giocatore deve decidere se far rifare il tiro per colpire prima che venga effettuato il tiro per i danni.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *benedizione*; *Prezzo di mercato:* 18.900 mo; *Costo di creazione:* 10.150 mo + 700 PE.

Corazza di piastre adamantina: Questa corazza di piastre non magica è fatta di adamantio che le conferisce un bonus naturale di potenziamento +2.

Livello dell'incantatore: -; *Prerequisiti:* -; *Prezzo di mercato:* 5.350 mo.

Corazza di piastre del comando: Questa *corazza di piastre+2* finemente forgiata emana un potente alone magico. Conferisce un'aura di dignità e di comando a chi la indossa, che ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di Carisma, alle prove di abilità che hanno il Carisma come caratteristica chiave e alle prove di scacciare i non morti. Le truppe alleate nel raggio di 108 metri da chi la indossa diventano più coraggiose del normale (sono disposte, ad esempio, a seguire il loro capo in battaglia contro nemici pericolosi). Dal momento che l'effetto deriva in gran parte dalla particolare fattura dell'armatura, chi la indossa non può in alcun modo nascondersi od occultarsi se desidera che l'effetto permanga.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *charme di massa*; *Prezzo di mercato:* 21.600 mo; *Costo di creazione:* 10.975 mo + 850 PE.

Cotta di maglia elfica: Questa cotta di maglia molto leggera è composta da sottilissimi anelli di mithral. La velocità delle creature che indossano una cotta di maglia elfica è 9 metri per le creature Medie o 6 metri per quelle Piccole. Ha una probabilità di fallimento incantesimi arcani del 20%, un bonus di Destrezza massimo di +4 e una penalità di armatura alla prova di -2. Viene considerata un'armatura leggera e pesa 9 kg.

Livello dell'incantatore: -; *Prerequisiti:* -; *Prezzo di mercato:* 4.150 mo.

Giaco di maglia in mithral: Questo giaco di maglia molto leggero è composto da sottilissimi anelli di mithral. La velocità delle creature che indossano un *giaco di maglia in mithral* è 9 metri per le creature Medie o 6 metri per quelle Piccole. Ha una probabilità di fallimento incantesimi arcani del 10%, un bonus di Destrezza massimo di +6 e non ha alcuna penalità di armatura alla prova. Viene considerata un'armatura leggera (vedi "Mithral", pagina 243) e pesa 4,5 kg.

Livello dell'incantatore: -; *Prerequisiti:* -; *Prezzo di mercato:* 1.100 mo.

Pelle di rinoceronte: Questa armatura di *pelle+2* è fatta con la pelle di rinoceronte. Oltre a fornire un bonus di potenziamento +2 alla CA, ha una penalità di armatura alla prova di -1 e raddoppia tutti i danni inflitti da una carica condotta da chi la indossa.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *velocità*; *Prezzo di mercato:* 5.165 mo; *Costo di creazione:* 2.665 mo + 200 PE.

Scudi specifici

I seguenti scudi specifici normalmente vengono precostruiti già dotati delle qualità sotto descritte.

Scudo adamantino: Questo scudo grande non magico è fatto

Illus. di W. Reynolds

Tabella 8-9: Scudi specifici

Medio	Maggiore	Scudo specifico	Prezzo di mercato
01-10	-	Scudo in legnoscuro	257 mo
11-18	-	Scudo grande in mithral	1.020 mo
19-25	-	Scudo adamantino	2.170 mo
26-45	01-20	*Scudo di spine*	2.670 mo
46-65	21-40	*Scudo dell'incantatore*	3.153 mo
66-90	41-60	*Scudo del leone*	9.170 mo
91-100	61-80	*Scudo alato*	15.159 mo
-	81-100	*Scudo assorbente*	50.170 mo

di adamantio che gli conferisce un bonus naturale di potenziamento di +1.

Livello dell'incantatore: -; *Prerequisiti:* -; *Prezzo di mercato:* 2.170 mo.

Scudo alato: Questo scudo grande di legno rotondo ha un bonus di potenziamento +3 e il suo bordo è decorato con piccoli ciuffi di piume. Una volta al giorno, su comando, può *volare* (con le modalità dell'incantesimo omonimo) trasportando con sé chi lo indossa. Lo scudo può *volare* fino a 2 ore e trasportare fino a 180 kg in volo.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *volare*; *Prezzo di mercato:* 15.159 mo; *Costo di creazione:* 7.659 mo + 600 PE.

Scudo assorbente: Questo *scudo grande di metallo+1* è di colore nero opaco e sembra assorbire la luce. Una volta al giorno, su comando, può assorbire un unico oggetto o una creatura di taglia Grande o inferiore che entri in contatto con la sua superficie. L'oggetto o la creatura vengono annientate come se subissero gli effetti di una *sfera annientatrice*. Tutto ciò che serve per assorbire il bersaglio è un attacco di contatto riuscito in combattimento. Lo scudo è quindi in grado di compiere devastanti attacchi violenti, ma è anche utile per distruggere le armi degli avversari.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *disintegrazione*; *Prezzo di mercato:* 50.170 mo; *Costo di creazione:* 25.170 mo + 2.000 PE.

Scudo del leone: Questo *scudo grande di metallo+2* è stato forgiato in modo da rappresentare la testa di un leone ruggente. Tre volte al giorno, su comando, la testa del leone può attaccare (indipendentemente da chi lo usa) mordendo e usando il bonus di attacco base di chi lo usa (inclusi eventuali attacchi multipli, se chi lo usa ne ha) per 2d6 danni (critico x2). Questo attacco è in aggiunta a eventuali azioni intraprese da chi lo usa.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *evoca alleato naturale IV*; *Prezzo di mercato:* 9.170 mo; *Costo di creazione:* 4.670 mo + 360 PE.

Scudo dell'incantatore: Questo *scudo piccolo di legno+1* è dotato di una piccola striscia di pelle sul retro, sulla quale un incantatore può inscrivere un singolo incantesimo come se si trattasse di una pergamena. Un incantesimo così scritto ha il normale costo in materiali dimezzato (i costi in punti esperienza e in componenti rimangono immutati). Chi lo usa può lanciare l'incantesimo inscritto sul retro dello scudo senza la probabilità di fallimento incantesimi arcani che lo scudo normalmente comporterebbe.

Uno *scudo dell'incantatore* casuale ha una probabilità del 50% di avere sul retro un singolo incantesimo di pergamena media. In questo caso l'incantesimo può essere divino (01-80 su un d%) o arcano (81-100).

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, Scrivere Pergamene, il creatore deve essere almeno del 6° livello; *Prezzo di mercato:* 3.153 mo (più il valore dell'incantesimo da pergamena se ve n'è uno attualmente scritto); *Costo di creazione:* 1.653 mo + 120 PE.

Scudo di spine: Questo *scudo grande di metallo+1* è ricoperto di spine. Funziona come un normale scudo chiodato, ma su comando, per tre volte al giorno, chi lo usa può tirare una delle spine. Una spina così tirata ha un bonus di potenziamento di +1, un incremento di gittata di 40 metri e infligge 1d10 danni (19-20/critico x2). Le spine tirate si rigenerano ogni giorno.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *dardo incantato*; *Prezzo di mercato:* 2.670 mo; *Costo di creazione:* 1.420 mo + 100 PE.

Scudo grande in mithral: Questo scudo grande molto leggero è fatto di mithral. Ha una probabilità di fallimento incantesimi arcani del 5% e non ha alcuna penalità di armatura alla prova. Pesa 2,25 kg.

Livello dell'incantatore: -; *Prerequisiti:* -; *Prezzo di mercato:* 1.020 mo.

Scudo in legnoscuro: Questo scudo grande di legno non magico è stato realizzato in legnoscuro. Non ha bonus di potenziamento, ma il materiale di cui è fatto lo rende più leggero di uno scudo di legno normale. Pesa 2,25 kg e non ha penalità di armatura alla prova.

Livello dell'incantatore: -; *Prerequisiti:* -; *Prezzo di mercato:* 257 mo.

ARMI

Tra tutti gli oggetti magici, le armi magiche sono gli elementi fondamentali di tutte le campagne. Le armi magiche hanno dei bonus che possono variare da +1 a +5 e che si applicano sia ai tiri per colpire che ai tiri per i danni quando vengono usate in combattimento. Tutte le armi magiche sono anche delle armi perfette, ma il loro bonus di perfezione all'attacco non si somma al loro bonus di potenziamento all'attacco. Le armi si suddividono in due categorie principali: da mischia e a distanza. Alcune di quelle elencate come armi da mischia (come il pugnale) possono venire usate anche come armi a distanza. In questo caso, il loro bonus di potenziamento viene applicato ad entrambi i tipi di attacco.



Scudo del leone

In aggiunta al bonus di potenziamento, le armi possono essere dotate di capacità speciali, come la capacità di infiammarsi o la capacità di attaccare senza qualcuno che le impugni. Le capacità speciali contano come bonus addizionali per determinare il prezzo di mercato dell'oggetto, ma non modificano i bonus di attacco o ai danni (tranne che quando specificatamente indicato). Una sola arma non può possedere un bonus effettivo (il bonus di potenziamento più i bonus equivalenti delle capacità speciali) superiore a +10. Un'arma con una capacità speciale deve avere almeno un bonus di potenziamento +1.

Livello dell'incantatore per le armi: Il livello dell'incantatore di un'arma dotata di una capacità speciale viene riportato nella descrizione specifica dell'oggetto. Se un oggetto è dotato solo di bonus di potenziamento e non ha altre capacità, il livello dell'incantatore è pari al triplo del bonus di potenziamento. Se l'oggetto è dotato sia di bonus di potenziamento che di capacità speciale, deve essere considerato il più alto dei due livelli dell'incantatore.

Dadi bonus di danni: Alcune armi magiche infliggono dadi bonus di danni. Al contrario di altri modificatori ai danni, i dadi bonus di danni non vanno moltiplicati quando l'attaccante mette a segno un colpo critico.

Armi a distanza e munizioni: I bonus di attacco delle armi a distanza perfette e i bonus di attacco delle munizioni perfette (frecce, quadrelli da balestra e proiettili da fionda) sono cumulativi tra loro (ma non con i bonus di potenziamento). Al contrario della maggior parte dei bonus di potenziamento, ma in maniera simile al modo in cui funzionano insieme le armature e gli scudi, i bonus di potenziamento delle armi a distanza magiche e delle munizioni magiche sono cumulativi sia per l'attacco che per calcolare i danni. Un *arco lungo+1* che tira una *freccia+1*, quindi, concede un bonus di attacco +2 al tiro per colpire a distanza e un bonus di +2 al danno inferto. Per quanto riguarda la riduzione del danno, invece, il bonus di potenziamento di un'arma a distanza magica e di una munizione magica non si accumulano. Conta solo il bonus di potenziamento delle munizioni contro la riduzione del danno, poiché è la sola parte dell'arma che colpisce la creatura. Così, un *arco lungo+1* che tira una *freccia+1* concede un bonus di attacco di +2 per colpire una creatura con una resistenza al danno di 5/+2, ma poiché la sola freccia possiede un bonus di potenziamento di +1, la riduzione del danno è ancora valida: dal danno totale inferto alla creatura vanno sottratti 5 punti.

Munizioni magiche e rottura: Quando una freccia, un quadrello da balestra o un proiettile da fionda magici mancano il bersaglio, c'è una probabilità del 50% che si rompano o che siano resi inutilizzabili. Una freccia, un quadrello o un proiettile magici che vanno a segno si distruggono.

Tabella 8-10: Armi

Minore	Medio	Maggiore	Bonus d'arma	Prezzo base*
01-70	01-10	-	+1	2.000 mo
71-85	11-20	-	+2	8.000 mo
-	21-58	01-20	+3	18.000 mo
-	59-62	21-38	+4	32.000 mo
-	-	39-49	+5	50.000 mo
-	-	-	+6**	72.000 mo
-	-	-	+7**	98.000 mo
-	-	-	+8**	128.000 mo
-	-	-	+9**	162.000 mo
-	-	-	+10**	200.000 mo
-	63-68	50-63	Arma specifica†	-
86-100	69-100	64-100	Capacità speciale e tirare ancora‡	-

* Prezzo relativo a 50 frecce, quadrelli da balestra o proiettili da fionda.

** Un'arma non può in realtà avere un bonus superiore a +5. I dati qui riportati devono essere usati per determinare il prezzo comprensivo di eventuali capacità speciali. *Esempio:* Un *pugnale+3* che sia dotato anche della capacità speciale velocità (modificatore +4, vedi Tabella 8-15: "Capacità speciali delle armi da mischia") viene considerato ai fini del prezzo come un *pugnale+7* e ottiene un costo di 98.000 mo.

† Vedi Tabella 8-17: "Armi specifiche"

‡ Vedi Tabella 8-15: "Capacità speciali delle armi da mischia" per le armi da mischia o la Tabella 8-16: "Capacità speciali delle armi a distanza" per le armi a distanza.

Tabella 8-11: Determinare il tipo di arma

d%	Tipo di arma
01-70	Arma da mischia comune (vedi Tabella 8-12)
71-80	Arma non comune (vedi Tabella 8-13)
81-100	Arma a distanza comune (vedi Tabella 8-14)

Tabella 8-12: Armi da mischia comuni

d%	Arma	Costo dell'arma*
01-11	Ascia da guerra nanica	+330 mo
12-21	Ascia grande	+320 mo
22-24	Bastone ferrato**	+600 mo
25-28	Kama	+302 mo
29-32	Lancia corta	+302 mo
33-36	Mazza leggera	+305 mo
37-41	Mazza pesante	+312 mo
42-45	Nunchaku	+302 mo
46-49	Pugnale	+302 mo
50-54	Scimitarra	+315 mo
55-58	Siangham	+303 mo
59-68	Spada bastarda	+335 mo
69-73	Spada corta	+310 mo
74-86	Spada lunga	+315 mo
87-96	Spadone	+350 mo
97-100	Stocco	+320 mo

Tutte le armi magiche sono armi perfette.

* Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-10: "Armi" per determinare il prezzo di mercato totale.

** Le armi doppie perfette hanno un prezzo doppio in quanto devono essere trattate ad entrambe le estremità (un costo di arma perfetta di +300 mo per ogni estremità, per un totale di 600 mo). Le armi doppie hanno bonus magici separati per ogni estremità. Se un'arma doppia viene generata casualmente, la sua seconda estremità può avere lo stesso bonus di potenziamento della prima (nel caso di 01-50 su un d%), raddoppiando normalmente il costo del bonus, oppure può avere un bonus di potenziamento minore di 1 rispetto all'altra estremità (nel caso di 51-100 su un d%) e non avere alcuna capacità speciale.

Emanazione di luce: Il 30% delle armi magiche emanano una luce intensa quanto quella di una torcia (in un raggio di 6 metri). Queste armi luminose sono visibilmente magiche, non possono essere occultate quando vengono estratte e la loro luce non può essere spenta. Alcune delle armi descritte più avanti brillano sempre o mai, come specificato nella descrizione.

Durezza e punti ferita: Un attaccante non può danneggiare un'arma magica dotata di un bonus di potenziamento a meno che la sua stessa arma non possieda un bonus di potenziamento pari o superiore a quello dell'arma o dello scudo colpito. Ogni bonus di potenziamento +1 aggiunge 1 alla durezza e ai punti ferita dell'arma o dello scudo (vedi "Attaccare un oggetto" nel Capitolo 8: "Combattimento", pagina 135 del *Manuale del Giocatore* per la durezza e i punti ferita delle armi comuni).

Attivazione: Normalmente un personaggio sfrutta un'arma magica nella stessa maniera in cui sfrutta un'arma comune, vale a dire usandola per attaccare. Se un'arma ha una capacità speciale che necessita di essere attivata da chi la usa (come il potere *bagliore solare* di una *lama del sole*), allora è necessario che questi pronunci l'apposita parola di comando (un'azione standard).

Generazione casuale: Per generare un'arma magica casualmente, prima si tira sulla Tabella 8-10: "Armi" e poi sulla Tabella 8-11: "Determinare il tipo di arma". Le Tabelle 8-15: "Capacità speciali delle armi da mischia", 8-16: "Capacità speciali delle armi a distanza" o 8-17: "Armi specifiche" vengono usate se così è indicato dal tiro sulla Tabella 8-10.

Qualità speciali: Si tira un d%. Se l'oggetto è un'arma da mischia, un risultato di 01-20 indica che l'oggetto emana luce, 21-25 indica che l'arma è intelligente, 26-35 indica che l'arma emana luce ed è intelligente, 36-50 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione e 51-100 indica che non vi sono qualità speciali. Se l'oggetto è un'arma a distanza, un risultato di 01-05 indica che l'arma è intelligente, 06-25 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione e 26-100 indica che non vi sono qualità speciali. Le armi intelligenti hanno capacità extra e a volte anche dei poteri straordinari e degli scopi specifici. Usare la Tabella 8-31: "Intelligenza, Carisma, Saggezza e capacità degli oggetti" come indicato, se l'arma è intelligente.

Tabella 8-13: Armi non comuni

d%	Arma	Costo dell'arma*
01-03	Alabarda	+310 mo
04-05	Ascia	+306 mo
06-09	Ascia da battaglia	+310 mo
10-13	Balestra a mano	+400 mo
14-16	Balestra a ripetizione	+550 mo
17-19	Catena chiodata	+325 mo
20-21	Corsesca	+310 mo
22-24	Doppia ascia orchesca**	+660 mo
25-26	Falce	+318 mo
27-28	Falcetto	+306 mo
29-30	Falchion	+375 mo
31-32	Falcione	+308 mo
33-35	Frusta	+301 mo
36-37	Giusarma	+309 mo
38-39	Guanto d'arme	+302 mo
40-41	Guanto d'arme chiodato	+305 mo
42-44	Kukri	+308 mo
45-46	Lancia da cavaliere leggera	+306 mo
47-48	Lancia da cavaliere pesante	+310 mo
49-50	Lancia lunga	+305 mo
51-52	Manganello	+301 mo
53-55	Martello da guerra	+312 mo
56-57	Martello leggero	+301 mo
58-60	Martello-picca gnomesco**	+620 mo
61-63	Mazzafrusto doppio**	+690 mo
64-67	Mazzafrusto leggero	+308 mo
68-72	Mazzafrusto pesante	+315 mo
73-75	Mezza lancia	+301 mo
76-78	Morning Star	+308 mo
79-80	Piccone leggero	+304 mo
81-82	Piccone pesante	+308 mo
83-84	Pugnale da mischia	+302 mo
85-86	Randello	+300 mo
87-88	Randello grande	+305 mo
89-90	Rete	+320 mo
91-92	Shuriken	+301 mo
93-95	Spada a due lame**	+700 mo
96-97	Tridente	+315 mo
98-100	Urgrosh nanico**	+650 mo

Tutte le armi magiche sono armi perfette.

* Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-10:

"Armi" per determinare il prezzo di mercato totale.

**Le armi doppie perfette hanno un prezzo doppio in quanto devono essere trattate ad entrambe le estremità (un costo di arma perfetta di +300 mo per ogni estremità, per un totale di 600 mo). Le armi doppie hanno bonus magici separati per ogni estremità. Se un'arma doppia viene generata casualmente, la sua seconda estremità può avere lo stesso bonus di potenziamento della prima (nel caso di 01-50 su un d%), raddoppiando normalmente il costo del bonus, oppure può avere un bonus di potenziamento minore di 1 rispetto all'altra estremità (nel caso di 51-100 su un d%) e non avere alcuna capacità speciale.

Tabella 8-14: Armi a distanza comuni

d%	Arma	Costo dell'arma*
01-10	Munizioni	
01-50	Frecce (50)	+350 mo
51-80	Quadrelli per balestra (50)	+350 mo
81-100	Proiettili per fionda (50)	+350 mo
11-15	Ascia da lancio	+308 mo
16-25	Balestra pesante	+350 mo
26-35	Balestra leggera	+335 mo
36-39	Dardi	+300 mo 5 ma
40-41	Giavellotto	+301 mo
42-46	Arco corto	+330 mo
47-51	Arco corto composito	+375 mo
52-56	Arco potente corto composito (bonus For +1)	+450 mo
57-61	Arco potente corto composito (bonus For +2)	+525 mo
62-65	Fionda	+300 mo
66-75	Arco lungo	+375 mo
76-80	Arco lungo composito	+400 mo
81-85	Arco potente lungo composito (bonus For +1)	+500 mo
86-90	Arco potente lungo composito (bonus For +2)	+600 mo
91-95	Arco potente lungo composito (bonus For +3)	+700 mo
96-100	Arco potente lungo composito (bonus For +4)	+800 mo

Tutte le armi magiche sono armi perfette.

* Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-10: "Armi" per determinare il prezzo di mercato totale.

Tabella 8-15: Capacità speciali delle armi da mischia

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato*
01-15	01-10	-	Difensiva	Bonus +1
16-25	11-15	01-03	Infuocata	Bonus +1
26-35	16-20	04-06	Gelida	Bonus +1
36-45	21-25	07-09	Folgorante	Bonus +1
46-55	26-30	10-12	Tocco fantasma	Bonus +1
56-70	31-40	-	Affilata††	Bonus +1
71-80	41-50	13-17	Incalzare rafforzato	Bonus +1
81-89	51	18-19	Accumula incantesimi	Bonus +1
90-99	52-56	20-21	Da lancio	Bonus +1
-	57-59	22-26	Anatema	Bonus +2
-	60-62	27-29	Distruzione†	Bonus +2
-	63-65	30-33	Esplosione di fiamme	Bonus +2
-	66-68	34-37	Esplosione di ghiaccio	Bonus +2
-	69-71	38-41	Esplosione folgorante	Bonus +2
-	72-76	42-44	Tonante	Bonus +2
-	77-79	46-47	Ferimento	Bonus +2
-	80-82	48-52	Sacra	Bonus +2
-	83-85	53-57	Sacrilega	Bonus +2
-	86-88	58-62	Legale	Bonus +2
-	89-91	63-67	Caotica	Bonus +2
-	92	68-71	Energia luminosa	Bonus +4
-	93	70-73	Danzante	Bonus +4
-	94-95	74-76	Velocità	Bonus +4
-	-	77-80	Vorpal‡	Bonus +5
100	96-100	81-100	Tirare ancora due volte**	-

* Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-10: "Armi" per determinare il prezzo di mercato totale.

** Se si ottiene una capacità speciale doppia, una capacità incompatibile con un'altra già ottenuta o se la capacità porta un valore oltre il limite di +10, tirare di nuovo. Il bonus di potenziamento di un'arma e i bonus equivalenti delle capacità speciali non possono fornire un valore complessivo superiore a +10.

† Solo armi contundenti. Nel caso di un'arma perforante o tagliente generata casualmente, ritirare.

‡ Solo armi taglienti e perforanti. Nel caso di un'arma non tagliente generata casualmente, ritirare.

Tabella 8-16: Capacità speciali delle armi a distanza

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato*
01-20	01-15	-	Ritornante	Bonus +1
21-40	16-30	-	Distanza	Bonus +1
41-60	31-35	01-10	Infuocata	Bonus +1
61-80	36-40	11-20	Folgorante	Bonus +1
81-100	41-45	21-30	Gelida	Bonus +1
-	46-50	31-40	Esplosione di fiamme	Bonus +2
-	51-55	41-50	Esplosione di ghiaccio	Bonus +2
-	56-60	51-60	Esplosione folgorante	Bonus +2
-	61-66	61-65	Anatema	Bonus +2
-	67-74	66-70	Sacra	Bonus +2
-	75-82	71-75	Sacrilega	Bonus +2
-	83-90	76-80	Legale	Bonus +2
-	91-98	81-85	Caotica	Bonus +2
-	-	86-90	Velocità	Bonus +4
-	-	91-97	Energia luminosa	Bonus +4
-	99-100	98-100	Tirare ancora due volte**	-

* Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 8-10: "Armi" per determinare il prezzo di mercato totale.

** Se si ottiene una capacità speciale doppia, una capacità incompatibile con un'altra già ottenuta o se la capacità porta un valore oltre il limite di +10, tirare di nuovo. Il bonus di potenziamento di un'arma e i bonus equivalenti delle capacità speciali non possono fornire un valore complessivo superiore a +10.

Descrizione delle capacità speciali delle armi magiche

La maggior parte delle armi magiche ha soltanto bonus di potenziamento, ma alcune possono anche avere delle capacità speciali, descritte in dettaglio qui di seguito. Un'arma dotata di una capacità speciale deve possedere almeno un bonus di potenziamento +1.

Accumula incantesimi: Un'arma accumula incantesimi permette a un incantatore di immagazzinare un incantesimo con bersaglio del tempo di lancio di 1 (fino al 3° livello) nell'arma. Ogni volta che l'arma colpisce una creatura e la creatura subisce dei danni, l'arma può immediatamente lanciare sulla creatura l'incantesimo che conteneva come azione gratuita, se chi la impugna lo desidera. (Questa capacità è un'eccezione speciale alla regola secondo la quale lanciare un incantesimo attraverso un oggetto richiede tanto tempo quanto lanciare lo stesso incantesimo normalmente). *Infliggi ferite gravi, contagio, cecità* e *blocca persone* sono gli incantesimi normalmente scelti per essere contenuti nell'arma. Una volta che l'incantesimo viene lanciato, l'arma è priva di altri incantesimi e l'incantatore può immagazzinarvi all'interno qualsiasi altro incantesimo con bersaglio (sempre fino al 3° livello). L'arma rivela magicamente a chi la impugna il nome dell'incantesimo attualmente contenuto. Un'arma di questo tipo creata casualmente ha una probabilità del 50% di avere già un incantesimo contenuto al suo interno.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere un incantatore almeno del 12° livello; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Affilata: Questo incantamento raddoppia la portata della minaccia dell'arma. Ad esempio, se collocato su una spada lunga (che normalmente ha una portata di minaccia pari a 19-20), l'arma diventa una spada lunga affilata con una portata della minaccia pari a 17-20. Solo le armi taglienti e perforanti possono essere incantate in modo da essere rese affilate (se si ottiene questa capacità per un'arma inadeguata, si tira di nuovo).

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *estremità affilata*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Anatema: Un'arma ad anatema eccelle nell'attaccare un determinato tipo di creatura. Contro il nemico giurato, il suo bonus di potenziamento effettivo aggiunge un +2 al bonus di potenziamento normale (così una *spada lunga+1* diventa una *spada lunga+3* contro il suo nemico giurato). L'arma, inoltre, infligge +2d6 danni bonus al suo nemico giurato. Per determinare casualmente il nemico giurato dell'arma, usare la tabella seguente:

d%	Nemico giurato
01-05	Aberrazioni
06-08	Animali
09-13	Bestie
14-18	Bestie magiche
19-25	Costrutti
26-30	Draghi
31-35	Elementali
36-40	Esterni buoni
41-45	Esterni caotici
46-50	Esterni legali
51-57	Esterni malvagi
58-62	Folletti
63-67	Giganti
68-70	Melme
71-78	Mutaforma
79-85	Non morti
86-87	Parassiti
88-92	Umanoidi mostruosi
93-94	Vegetali
95-100	Umanoidi (scegliere sottotipo)

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche; *evoca mostri I; Prezzo di mercato:* bonus +2.

Caotica: Un'arma caotica è di allineamento caotico e ribolle del potere che il caos le ha infuso. Infligge +2d6 danni bonus caotici agli avversari di allineamento legale e infligge un livello negativo a qualsiasi creatura di allineamento legale che cerchi di impugnarla; questo livello rimane fino a quando l'arma resta in mano e scompare quando viene lasciata andare. Il livello negativo non provoca un'effettiva perdita di livello, ma non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fin tanto che si tiene l'arma in mano. Archi, balestre e fionde incantati in questo modo infondono il loro potere caotico anche alle proprie munizioni.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche; *martello del caos*, il creatore deve essere caotico, *Prezzo di mercato:* bonus +2.

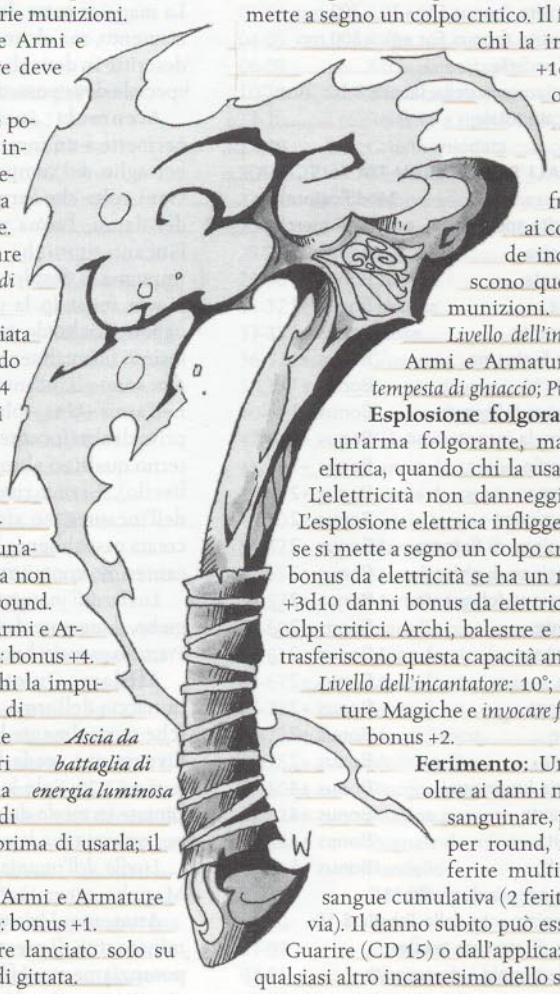
Da lancio: Questo incantamento può essere posto solo su armi da mischia. Un'arma da mischia incantata con questa capacità acquisisce un incremento di gittata di 3 metri e può essere lanciata da una creatura competente nel suo uso normale.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche; *pietra magica; Prezzo di mercato:* bonus +1.

Danzante: Un'arma danzante può essere lasciata libera (farlo richiede un'azione standard) in modo che combatta da sola. L'arma combatte per 4 round usando il bonus di attacco base di colui che l'ha lasciata libera e poi cade. Rimane sempre accanto a chi l'ha liberata (non allontanandosi mai più di 1,5 metri) e combatte anche se la creatura cade. Colui che l'ha lasciata libera può riprenderla mentre sta attaccando da sola, usando un'azione gratuita, ma una volta impugnata, la spada non potrà più muoversi liberamente prima di altri 4 round.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *animare oggetti; Prezzo di mercato:* bonus +4.

Difensiva: Un'arma difensiva permette a chi la impugna di trasferire una parte o tutto il bonus di potenziamento dell'arma alla propria CA come un bonus speciale cumulabile ad eventuali altri bonus. Come azione gratuita, chi la impugna può scegliere come disporre del bonus di potenziamento dell'arma all'inizio del turno, prima di usarla; il suo effetto dura fino al turno successivo.



Ascia da battaglia di energia luminosa

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *scudo* o *scudo della fede; Prezzo di mercato:* bonus +1.

Distanza: Questo incantamento può essere lanciato solo su armi a distanza, raddoppiandone l'incremento di gittata.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *chiaroudienza/chiaroveggenza; Prezzo di mercato:* bonus +1.

Distruzione: Un'arma della distruzione è la rovina di tutti i non morti. Ogni creatura non morta colpita in combattimento deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14), altrimenti verrà distrutta. Un'arma della distruzione deve essere un'arma contundente (se si tira casualmente questa capacità per un'arma tagliente o perforante, allora si tira di nuovo).

Livello dell'incantatore: 14°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *guarigione; Prezzo di mercato:* bonus +2.

Energia luminosa: La parte significativa di un'arma a energia luminosa (la lama, l'estremità dell'ascia o la punta delle frecce) si trasforma in luce, senza comunque modificare per questo il suo peso. L'arma trasformata emana luce come una torcia (in un raggio di 6 metri). Un'arma a energia luminosa ignora le cose non viventi. I bonus di armatura e di potenziamento alla CA non contano contro un'arma di questo tipo, in quanto l'arma passa attraverso l'armatura (i bonus di Destrezza, deviazione, schivare, armatura naturale e altri bonus di questo tipo vanno invece applicati). Un'arma di questo tipo non può ferire i non morti, i costrutti e gli oggetti. Archi, balestre e fionde non possono essere incantati con questa capacità.

Livello dell'incantatore: 16°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche; *forma gassosa, fiamma perenne; Prezzo di mercato:* bonus +4.

Esplosione di fiamme: Un'arma come questa funziona come un'arma infuocata e in più causa un'esplosione di fiamme quando mette a segno un colpo critico. Il fuoco non danneggia le mani di chi la impugna e l'esplosione di fiamme infligge +1d10 danni bonus da fuoco per ogni colpo critico andato a segno. L'arma, invece, infligge +2d10 danni bonus da fuoco, se ha un moltiplicatore x3 ai colpi critici e +3d10 danni bonus da fuoco, se ha un moltiplicatore x4 ai colpi critici. Archi, balestre e fionde incantati in questo modo trasferiscono questa capacità anche alle proprie munizioni.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *lama infuocata, colpo infuocato* o *palla di fuoco; Prezzo di mercato:* bonus +2.

Esplosione di ghiaccio: Un'arma come questa funziona come un'arma gelida e in più causa un'esplosione di ghiaccio quando si mette a segno un colpo critico. Il freddo non danneggia le mani di chi la impugna e l'esplosione infligge +1d10 danni bonus da freddo per ogni colpo critico. L'arma infligge +2d10 danni bonus da freddo, se ha un moltiplicatore x3 ai colpi critici e +3d10 danni bonus da freddo, se ha un moltiplicatore x4 ai colpi critici. Archi, balestre e fionde incantati in questo modo trasferiscono questa capacità anche alle proprie munizioni.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche e *gelare il metallo* o *tempesta di ghiaccio; Prezzo di mercato:* bonus +2.

Esplosione folgorante: Quest'arma funziona come un'arma folgorante, ma provoca anche un'esplosione elttrica, quando chi la usa mette a segno un colpo critico. L'elettricità non danneggia le mani di chi la impugna. L'esplosione elettrica infligge +1d10 danni bonus da elettricità se si mette a segno un colpo critico. L'arma infligge +2d10 danni bonus da elettricità se ha un moltiplicatore x3 ai colpi critici e +3d10 danni bonus da elettricità se ha un moltiplicatore x4 ai colpi critici. Archi, balestre e fionde incantati in questo modo trasferiscono questa capacità anche alle proprie munizioni.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche e *invocare fulmine* o *fulmine; Prezzo di mercato:* bonus +2.

Ferimento: Un 'arma di questo tipo provoca, oltre ai danni normali, una ferita che continua a sanguinare, provocando la perdita di 1 danno per round, nei round successivi. Eventuali ferite multiple risultano in una perdita di sangue cumulativa (2 ferite per due danni per round e così via). Il danno subito può essere fermato solo da una prova di Guarire (CD 15) o dall'applicazione di un incantesimo *cura* o di qualsiasi altro incantesimo dello stesso genere (*guarigione, cerchio di guarigione* e così via).

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *spada di Mordenkainen; Prezzo di mercato:* bonus +1.

Folgorante: A comando, l'arma si ricopre di energia elettrica, che

non infligge danni alle mani di chi la impugna, ma infligge +1d6 danni bonus da elettricità ad ogni colpo messo a segno. Archi, balestre e fionde incantati in questo modo trasferiscono la carica folgorante alle loro munizioni.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *invocare il fulmine* o *fulmine*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Gelida: A comando, l'arma emana un freddo glaciale. Il freddo non danneggia le mani di chi impugna l'arma e ogni colpo andato a segno infligge +1d6 danni bonus da freddo. Archi, balestre e fionde trasferiscono questa capacità anche alle proprie munizioni.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *gelare il metallo* o *tempesta di ghiaccio*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Incalzare rafforzato: Chi impugna quest'arma, se dotato a sua volta del talento Incalzare, può effettuare un tentativo di Incalzare addizionale in un round. È concesso un solo tentativo extra per round.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *potere divino*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Infuocata: A comando, l'arma prende fuoco. Le fiamme non danneggiano le mani di chi impugna l'arma e infliggono +1d6 danni bonus da fuoco per ogni colpo andato a segno. Archi, balestre e fionde trasferiscono questa capacità anche alle proprie munizioni.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *lama infuocata*, *colpo infuocato* o *palla di fuoco*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Legale: Si tratta di un'arma di allineamento legale, infusa del potere conferitogli dalla legge. Infligge +2d6 danni bonus legali contro tutti gli avversari di allineamento caotico e infligge un livello negativo a qualsiasi creatura di allineamento caotico che tenti di impugnarla; questo livello rimane fino a quando l'arma resta in mano e scompare quando viene lasciata andare. Il livello negativo non provoca un'effettiva perdita di livello, ma non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fin tanto che si tiene l'arma in mano. Archi, balestre e fionde incantati in questo modo infondono il loro potere legale alle proprie munizioni.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche; *ira dell'ordine*, il creatore deve essere legale, *Prezzo di mercato:* bonus +2.

Ritornante: Questo incantamento può essere posto solo su armi che possono essere lanciate. Un'arma con questa capacità può ritornare indietro a chi l'ha lanciata attraverso l'aria. Ritorna nel round successivo a quello in cui è stata lanciata, poco prima che inizi il turno della creatura che ha compiuto il lancio, e in questo modo è pronta per essere usata di nuovo nel turno seguente.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche; *telecinesi*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Sacra: Un'arma sacra è di allineamento buono ed è benedetta con potere sacro. Infligge +2d6 danni bonus sacri (buoni) a tutte le creature di allineamento malvagio e infonde un livello negativo a qualsiasi creatura di allineamento malvagio che tenti di impugnarla; questo livello rimane fino a quando l'arma resta in mano e scompare quando viene lasciata andare. Il livello negativo non provoca un'effettiva perdita di livello, ma non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fin tanto che l'arma viene tenuta in mano. Archi, balestre e fionde incantate in questo modo infondono il loro potere sacro anche alle proprie munizioni.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *punizione sacra*, il creatore deve essere buono; *Prezzo di mercato:* bonus +2.

Sacrilega: Un'arma sacrilega è di allineamento malvagio e infusa di potere sacrilego. Infligge +2d6 danni bonus sacrileghi (malvagi) a tutte le creature di allineamento buono e infligge un livello negativo a qualsiasi creatura di allineamento buono che tenti di impugnarla; questo livello rimane fino a quando l'arma resta in mano e scompare quando viene lasciata andare. Il livello negativo non provoca un'effettiva perdita di livello, ma non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fin tanto che si tiene l'arma in mano. Archi, balestre e fionde incantati in questo modo infondono il loro potere sacrilego anche alle proprie munizioni.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche; *influenza sacrilega*, il creatore deve essere malvagio, *Prezzo di mercato:* bonus +2.

Tocco fantasma: Un'arma con questa capacità infligge danni alle creature incorporee normalmente, indipendentemente dal suo bonus (la probabilità del 50% di una creatura incorporea di evitare il danno non si applica alle armi di questo tipo). L'arma può inoltre essere presa e usata da creature incorporee in ogni momento. Un fantasma che si manifesta può usarla contro creature corporee. Essenzialmente, un'arma di questo tipo può essere considerata corporea o incorporea in qualsiasi momento, a seconda del beneficio maggiore che ne può trarre chi la usa.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature magiche, *spostamento planare*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Tonante: Un'arma tonante crea un tremendo frastuono simile a quello di un tuono, quando mette a segno un colpo critico. L'energia sonora non danneggia chi tiene in mano l'arma, ma infligge +1d8 danni bonus sonori su quegli avversari che subiscono un colpo critico. L'arma infligge +2d8 danni bonus sonori se ha un moltiplicatore x3 ai colpi critici, e +3d8 danni bonus sonori se ha un moltiplicatore x4 ai colpi critici. Archi, balestre e fionde di questo tipo trasmettono il loro potere alle loro munizioni. Chi è soggetto ad un colpo critico da un'arma tonante deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o rimanere sordo in modo permanente.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *cecità/sordità*; *Prezzo di mercato:* bonus +2.

Velocità: Un'arma della velocità permette a chi la impugna di effettuare un singolo attacco extra per round usando il proprio bonus più alto. Non è cumulativa con l'incantesimo *velocità* e l'attacco extra deve venire effettuato con quest'arma, non con altre. L'arma non garantisce i vantaggi dell'incantesimo *velocità*: non viene offerta un'azione parziale addizionale, ma semplicemente un singolo attacco extra con l'arma.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *velocità*; *Prezzo di mercato:* bonus +4.

Vorpal: Questo temuto e potente incantamento permette all'arma di tagliare la testa di coloro che colpisce. Se si mette a segno un colpo critico, l'arma stacca la testa dell'avversario (se ne ha una) dal corpo. Alcune creature, come molti abomini o tutte le melme, non hanno testa. Altre, come i golem o i non morti (a parte i vampiri), non sono influenzate dalla perdita della testa. La maggior parte delle altre creature, invece, muore quando la testa viene tagliata via. Il DM ha l'ultima parola sul funzionamento di quest'arma. Un'arma vorpal deve essere un'arma tagliente (se questa capacità viene sorteggiata casualmente per l'arma sbagliata, allora si tira di nuovo).

Livello dell'incantatore: 18°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *estremità affilata*; *Prezzo di mercato:* bonus +5.

Armi specifiche

Le seguenti armi di solito sono precostruite con le qualità descritte qui di seguito.

Arco del giuramento: Questo *arco lungo+1* bianco, di fattura elfica, mormora "Sconfitta veloce ai miei nemici" in Elfico quando viene tirato e incoccato. Se chi lo usa giura ad alta voce di uccidere il proprio nemico, il mormorio dell'arco diventa l'urlo "Morte veloce a coloro che mi hanno fatto torto." Contro questo nemico giurato l'arco ha un bonus di potenziamento +3 e le frecce tirate infliggono danni doppi (e danni critici x4, anziché il normale x3). Se chi lo impugna non scaglia il colpo mortale al nemico giurato entro 24 ore, allora l'arco diventa inefficace per una settimana, durante la quale non possiede alcuna capacità magica o bonus. Inoltre il personaggio che lo usa è demoralizzato e soffre di una penalità al morale di -1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità effettuate nel corso di quella settimana.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere un elfo; *Prezzo di mercato:* 27.875 mo; *Costo di creazione:* 14.125 mo + 1.100 PE.

Ascia da battaglia adamantina: Quest'ascia non è magica ed è stata forgiata in adamantio, che conferisce un bonus naturale di potenziamento +2.

Livello dell'incantatore: -; *Prerequisiti:* -; *Prezzo di mercato:* 9.310 mo.

Freccia assassina: Questa *freccia+1* è tarata su un particolare tipo di creatura: quando lo colpisce, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) altrimenti morirà (o, nel caso di bersagli non viventi, verrà distrutto) istantaneamente. Va notato che anche le creature normalmente esenti dai tiri salvezza sulla Tempra (i non morti e i costrutti) sono soggette a quest'attacco. Quando la freccia è regolata su una creatura vivente, viene considerato un effetto mortale (quindi *interdizione alla morte* è in grado di

proteggere il bersaglio). Per determinare il tipo di creatura, si usa la tabella seguente.

d%	Nemico giurato
01-05	Aberrazioni
06-08	Animali
09-13	Bestie
14-18	Bestie magiche
19-25	Costrutti
26-30	Draghi
31-35	Elementali
36-40	Esterni buoni
41-45	Esterni caotici
46-50	Esterni legali
51-57	Esterni malvagi
58-62	Folletti
63-67	Giganti
68-70	Melme
71-78	Mutaforma
79-85	Non morti
86-87	Parassiti
88-92	Umanoidi mostruosi
93-94	Vegetali
95-100	Umanoidi (scegliere sottotipo)

Tabella 8-17: Armi specifiche

Medio	Maggiore	Arma specifica	Prezzo di mercato
01-20	-	*Freccia del sonno*	132 mo
21-40	-	*Quadrello urlante*	257 mo
41-55	01-04	*Giavellotto del fulmine*	751 mo
56-65	05-09	*Freccia assassina*	2.282 mo
66-70	-	Pugnale adamantino	3.302 mo
71-72	10-11	*Tridente del comando dei pesci*	3.815 mo
-	12-13	*Freccia assassina (superiore)*	4.057 mo
73-74	14-17	*Pugnale avvelenato*	9.302 mo
75-76	18-20	Ascia da battaglia adamantina	9.310 mo
77-79	21-25	*Tridente dell'avvertimento*	9.815 mo
80-82	26-30	*Pugnale dell'assassino*	10.302 mo
83-85	31-35	*Spada della furtività*	15.310 mo
86-88	36-40	*Mazza del terrore*	17.812 mo
89-91	41-45	*Spada ruba nove vite*	25.315 mo
92-94	46-50	*Arco del giuramento*	27.875 mo
95-96	51-55	*Spada del furto vitale*	30.315 mo
97-98	56-60	*Spada lingua di fuoco*	32.315 mo
99-100	61-66	*Prosciuga-vita*	40.320 mo
-	67-72	*Spadone del gelo*	49.350 mo
-	73-78	*Stocco pungente*	50.320 mo
-	79-81	*Lama del sole*	50.335 mo
-	82-83	*Spada dei Piani*	52.315 mo
-	84-85	*Scimitarra silvana*	55.815 mo
-	86-87	*Martello nanico da lancio*	60.312 mo
-	88-90	*Mazza della punizione*	75.312 mo
-	91-96	*Sacro vendicatore*	120.315 mo
-	97-100	*Lama della fortuna*	170.560 mo

Una *freccia assassina superiore* funziona come una *freccia assassina*, ma la CD per evitare l'effetto mortale è 23.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *dito della morte* (*freccia assassina*) o *dito della morte* intensificato (*freccia assassina superiore*); *Prezzo di mercato:* 2.282 mo (*freccia assassina*) o 4.057 mo (*freccia assassina superiore*); *Costo di creazione:* 1.144 mo 5 ma + 91 PE (*freccia assassina*) o 2.032 mo + 162 PE (*freccia assassina superiore*).

Freccia del sonno: Questa strana *freccia+1* è dipinta di bianco ed è ornata con delle penne bianche. Se colpisce il bersaglio con un colpo che normalmente infliggerebbe dei danni, esplode in energia magica che infligge danni debilitanti (nella stessa quantità dei danni normali) e costringe la vittima a superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 11) per non cadere addormentata.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *sonno*; *Prezzo di mercato:* 132 mo; *Costo di creazione:* 69 mo 5 ma + 5 PE.

Giavellotto del fulmine: Questo giavellotto diventa un *fulmine* da 5d6 quando scagliato (CD 14). Si consuma con l'attacco.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *fulmine*; *Prezzo di mercato:* 751 mo; *Costo di creazione:* 526 mo + 18 PE.

Lama del sole: Questa spada ha le dimensioni di una spada bastarda, ma l'incantamento che porta le dà la possibilità di essere impugnata come se fosse una spada corta con lo stesso peso e la stessa semplicità d'uso. (In altre parole, l'arma appare agli avversari come se fosse una spada bastarda e infligge i danni di una spada bastarda, ma chi la usa sente l'arma in mano e reagisce ad essa come se fosse una spada corta.) Qualsiasi creatura competente nell'uso di una spada bastarda o di una spada corta può usare quest'arma, e anche i talenti Arma Focalizzata e Specializzazione in un'Arma (per spada corta o spada bastarda) ne consentono l'uso.

In un normale combattimento la lama dorata dell'arma è pari a una *spada bastarda+2*. Contro le creature malvagie ha un bonus di potenziamento +4 e contro le creature del Piano di Energia Negativa o contro le creature non morte infligge danni raddoppiati (e x3 su di un colpo critico, anziché x2).

Inoltre la lama possiede il potere speciale *bagliore solare*. Una volta al giorno, chi la impugna può brandire vigorosamente la lama sopra la sua testa mentre pronuncia una parola di comando. La *lama del sole* emette allora una luce gialla accecante intensa quanto la luce del sole. La radiazione inizia a brillare in un raggio di 3 metri intorno a chi la impugna e si allarga di 1,5 metri per round durante i 10 round successivi, per arrivare a creare un globo di luce di 18 metri di raggio. Quando chi la impugna smette di brandirla, il globo si riduce ad un piccolo bagliore che resta ancora un minuto prima di sparire. Tutte le *lame del sole* sono di allineamento buono e tutte le creature malvagie che cercano di impugnarle acquisiscono un livello negativo; questo livello rimane fino a quando l'arma resta in mano e scompare quando viene lasciata andare. Il livello negativo non provoca un'effettiva perdita di livello, ma non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fin tanto che si tiene l'arma in mano.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *luce perenne*, il creatore deve essere buono; *Prezzo di mercato:* 50.355 mo; *Costo di creazione:* 25.335 mo + 2.000 PE.

Lama della fortuna: Questa *spada corta+1* dona a chi la impugna un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza e contiene 5 incantesimi *desiderio* quando viene creata. Quando viene creata casualmente, l'arma contiene invece meno di 5 incantesimi (1d6-1, minimo 0). Il DM dovrebbe mantenere segreto il numero di *desideri* rimasti. Quando l'ultimo viene usato, l'arma diventa una *spada corta+1*, ma continua comunque a fornire un bonus di fortuna +1.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *desiderio* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* 170.560 mo; *Costo di creazione:* 22.935 mo + 26.180 PE.

Martello nanico da lancio: Quest'arma solitamente funziona come un *martello da guerra+2*. Se a impugnarla è un nano, l'arma guadagna un addizionale bonus di potenziamento +1 (per un bonus di potenziamento totale +3) e può essere lanciata con un incremento di gittata di 6 metri. Torna in mano a chi l'ha lanciata nel round successivo a quello in cui è stata lanciata, pronta per essere brandita o venire scagliata di nuovo. Quando viene lanciata infligge +1d8 danni bonus o +2d8 danni bonus contro i giganti.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere un nano di almeno 10° livello; *Prezzo di mercato:* 60.312 mo; *Costo di creazione:* 30.312 mo + 2.400 PE.

Mazza del terrore: Questa *mazza pesante+2* possiede una potente capacità magica che concede a chi la impugna di circondarsi di un'aura di terrore. I vestiti e l'aspetto di chi la impugna vengono trasformati in una illusione di orrore oscuro, e tutti coloro che nel raggio di 6 metri lo vedono devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) o essere immobilizzati dal terrore (trattare come un *blocca persone*). Coloro che riescono sono scossi. Ogni volta che la mazza viene usata per causare terrore, c'è una probabilità del 20% che chi la usa perda permanentemente 1 punto dal suo punteggio di Carisma.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *paura*, *blocca persone*; *Prezzo di mercato* 17.812 mo; *Costo di creazione:* 9.062 mo + 700 PE.

Mazza della punizione: Questa *mazza pesante+3* ha un bonus di potenziamento +5 contro i costrutti, e se mette a segno un colpo critico contro un costrutto lo distrugge completamente (nessun tiro



Prosciuga-vita

salvezza concesso). Inoltre, un colpo critico messo a segno contro un esterno infligge danni critici x4, anziché x2.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *dito della morte*; *Prezzo di mercato:* 75.312 mo; *Costo di creazione:* 37.812 mo + 3.000 PE.

Prosciuga-vita: Quest'*ascia grande+1* infligge due livelli negativi al bersaglio ogni volta che infligge danni, come se fosse stato colpito da una creatura non morta. Un giorno dopo essere stato colpito, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23) per ogni livello negativo oppure perdere un livello del personaggio. Tuttavia, ogni volta che quest'arma infligge danni a un avversario, infligge un livello negativo anche a chi la impugna. Il livello negativo acquisito da chi la usa dura fino a che l'arma non viene deposta, ma l'ascia non può essere usata di nuovo per almeno un'ora, altrimenti a chi la impugna viene di nuovo inflitto un livello negativo.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *debilitazione*; *Prezzo di mercato:* 40.320 mo; *Costo di creazione:* 20.320 mo + 1.600 PE.

Pugnale adamantino: Questo pugnale non magico è stato fabbricato in adamantio, che gli conferisce un bonus naturale di potenziamento +1.

Livello dell'incantatore: -; *Prerequisiti:* -; *Prezzo di mercato:* 3.302 mo.



Pugnale avvelenato

Pugnale avvelenato: Questo *pugnale+1* nero ha una lama seghettata e permette a chi lo usa di infliggere un incantesimo di *veleno* (CD 14) su una creatura colpita dall'arma, una volta al giorno. Chi lo impugna può decidere di usare questo potere dopo che ha colpito (farlo conta come un'azione gratuita) ma l'incantesimo *veleno* deve essere lanciato nello stesso round in cui l'arma colpisce.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche; *veleno*; *Prezzo di mercato:* 9.302 mo; *Costo di creazione:*4.802 mo + 360 PE.

Pugnale dell'assassino: Questo *pugnale+2* ricurvo e dall'aspetto inquietante, aggiunge un bonus di +1 alla CD del tiro salvezza sulla Tempra necessario per sopravvivere all'attacco mortale di un assassino.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Crea Armi e Armature Magiche; *distruggere viventi*; *Prezzo di mercato:* 10.302 mo; *Costo di creazione:* 5.302 mo + 400 PE.

Quadrello urlante: Uno di questi *quadrelli+2* urla quando viene scagliato, costringendo tutti i nemici entro 6 metri dalla traiettoria del quadrello a superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14) per non restare scossi. Questo è un effetto di paura che influenza la mente.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *spaventare*; *Prezzo di mercato:* 257 mo; *Costo di creazione:* 132 mo + 10 PE.

Sacro vendicatore: Nelle mani di qualunque personaggio che non sia un paladino, quest'arma è una semplice *spada lunga+2*. Nella mani di un paladino, quest'arma sacra (+2d6 danni bonus sacri contro creature malvagie) diventa una *spada lunga+5*, crea una resistenza agli incantesimi di 15 in un raggio di 1,5 metri e lancia *dissolvi magie* (utilizzabile ogni round come un'azione standard) in un raggio di 1,5 metri al livello di classe del paladino (è possibile solo il *dissolvi magie* ad area, non contro un bersaglio o la versione controincantesimo).

Livello dell'incantatore: 18°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *aura sacra*, il creatore deve essere buono; *Prezzo di mercato:* 120.315 mo; *Costo di creazione:* 60.315 mo + 4.800 PE.

Scimitarra silvana: Questa *scimitarra+3*, quando usata all'esterno in un clima temperato, dona a chi la usa il talento Incalzare e infligge +1d6 danni bonus.

Sacro vendicatore



Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *potere divino* oppure l'incantatore deve essere un druido di livello 7° o superiore; *Prezzo di mercato:* 55.815 mo; *Costo di creazione:* 28.065 mo + 2.220 PE.

Spada dei Piani: Questa spada lunga ha un bonus di potenziamento +1 nel Piano Materiale, ma in qualsiasi Piano Elementale il suo bonus sale a +2 (bonus che si applica anche nel Piano Materiale quando la spada viene usata contro degli elementali). L'arma funziona come una *spada lunga+3* nei Piani Astrale o Etereo o quando viene usata contro avversari appartenenti a questi piani. In qualsiasi altro piano, o contro qualsiasi altro esterno, funziona come una *spada lunga+4*.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *spostamento planare*; *Prezzo di mercato:* 52.315 mo; *Costo di creazione:* 26.315 mo + 2.080 PE.

Spada del furto vitale: Questa *spada lunga+2* di metallo nero infligge un livello negativo ogni volta che mette a segno un colpo critico. Ogni volta che infligge un livello negativo ad un avversario, chi la impugna guadagna 1d6 punti ferita temporanei che durano 24 ore.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *risucchio di energia*; *Prezzo di mercato:* 30.315 mo; *Costo di creazione:* 15.315 mo + 1.200 PE.

Spada della furtività: Una *spada corta+1* con una sottile lama grigio opaco che aggiunge un bonus di +4 al tiro per colpire di chi la impugna e ai danni inferti, se questi la sta usando per un attacco furtivo.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *sfocatura*; *Prezzo di mercato:* 15.310 mo; *Costo di creazione:* 7.810 mo + 600 PE.

Spada lingua di fuoco: Questa è una *spada lunga infuocata+1* (+1d6 danni da fuoco quando colpisce) ed è anche un'arma a esplosione di fiamme (+1d10 danni bonus da fuoco quando va a segno un colpo critico; vedi "Esplosione di fiamme", più in alto).

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *lama infuocata*, *colpo infuocato* o *palla di fuoco*; *Prezzo di mercato:* 32.315 mo; *Costo di creazione:* 16.315 + 1.280 PE.

Spada ruba nove vite: Questa è una *spada lunga+2* dotata del potere di risucchiare forza vitale da un nemico. Può farlo per nove volte, prima di perdere questa capacità, dopo di che diventa una semplice *spada lunga+2* (con qualche residuo di aura malvagia). È necessario mettere a segno un colpo critico per far funzionare la mortale capacità dell'arma. La vittima può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 17) per evitare la morte. Se il tiro riesce la capacità mortale dell'arma non funziona, non viene consumata nessuna carica e si calcola un normale danno critico.

Illus. di W. Reynolds

La spada è malvagia e qualsiasi creatura buona che cerchi di impugnarla riceve due livelli negativi che rimarranno fino a quando la spada non verrà lasciata andare. I livelli negativi non provocano un'effettiva perdita di livello, ma non possono essere annullati in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*) fin tanto che l'arma viene tenuta in mano.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *dito della morte*; *Prezzo di mercato:* 25.315 mo; *Costo di creazione:* 12.815 mo + 1.000 PE.

Spadone del gelo: Questo *spadone del gelo+3* (+1d6 danni bonus da freddo quando colpisce) non emette luce se non quando la temperatura dell'aria raggiunge i -18° C. Chi la impugna è protetto dal fuoco, poiché l'arma assorbe i primi 10 danni da fuoco ad ogni round che questi altrimenti subirebbe.

Quest'arma ha anche una probabilità del 50% di spegnere qualsiasi fuoco in cui la sua lama venga infilata. Questo potere si estende fino a un raggio di 3 metri e funziona anche contro alcuni effetti permanenti come quelli del *muro di fuoco*, ma non è efficace sugli effetti istantanei come *palla di fuoco*, *sciame di meteore* o *colpo infuocato*.

Livello dell'incantatore: 14°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *tempesta di ghiaccio*, *dissolvi magie*, *protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* 49.350 mo; *Costo di creazione:* 24.850 mo + 1.960 PE.

Stocco pungente: Lo *stocco pungente+2* permette per tre volte al giorno a chi lo usa di compiere un attacco di contatto con l'arma, infliggendo 1d6 danni temporanei alla Costituzione attraverso un risucchio di sangue.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *ferire*; *Prezzo di mercato:* 50.320 mo; *Costo di creazione:* 25.320 mo + 2.000 PE.

Tridente del comando dei pesci: Le proprietà magiche di questo *tridente+1* dotato di un manico di 180 cm, permettono a chi lo usa di costringere tutti gli animali acquatici nel raggio di 18 metri ad effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 12), utilizzando così una carica dell'arma. Gli animali che falliscono il tiro sono completamente sotto il controllo empatico di chi lo impugna e non attaccheranno né lui né nessuno dei suoi alleati distanti meno di 3 metri da lui. Questi può far muovere gli animali in qualsiasi direzione desideri e inviare loro dei messaggi in forma di emozioni (in altre parole: paura, fame, dolore, indifferenza, sazietà e così via). Gli animali che superano il tiro salvezza sono liberi dal controllo, ma non si avvicineranno a più di 3 metri dal tridente. Un branco di pesci effettua un solo tiro salvezza, come una sola entità.

Un tridente appena creato ha 50 cariche; una volta consumate, l'oggetto diventa un semplice *tridente+1*.

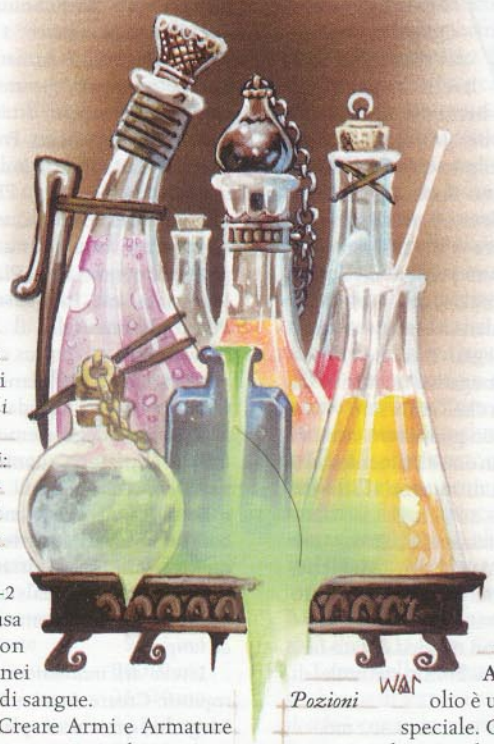
Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *parlare con gli animali*; *Prezzo di mercato:* 3.815 mo; *Costo di creazione:* 2.065 mo + 140 PE.

Tridente dell'avvertimento: Un'arma di questo tipo concede a chi la impugna la possibilità di determinare la posizione, la profondità, la specie e il numero di predatori marini ostili o affamati nel raggio di 72 m. Un *tridente dell'avvertimento* deve essere afferrato e puntato per poter acquisire tali informazioni e richiede 1 round per esaminare un emisfero di 72 metri di raggio. Per il resto, l'arma va considerata un *tridente+2*.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *individuazione del magico*; *Prezzo di mercato:* 9.815 mo; *Costo di creazione:* 5.065 mo + 380 PE.

POZIONI

Una pozione è un liquido magico che produce un determinato effetto quando viene ingerito, a volte chiamato anche elisir. Gli oli magici sono simili alle pozioni, ma vanno applicati esternamente invece che ingeriti. Una pozione, un olio o un elisir possono essere usati una volta sola. Le pozioni sono come incantesimi lanciati su colui che le ingerisce. Chi beve la pozione non può prendere nessuna decisione riguardo all'effetto, tutto è stato stabilito da colui che ha creato la pozione. Ad esempio, una *pozione di protezione dagli elementi* agisce per proteggere contro un determinato elemento scelto dal creatore della pozione, e non da colui che la beve.



Pozioni

Descrizione: Una pozione o un olio tipico consiste in 30 grammi di liquido racchiuso in una fiala di vetro o di ceramica accuratamente tappata. Il contenitore normalmente non è mai più largo di 2,5 cm e più lungo di 5 cm. La fiala ha una CA di 13, 1 punto ferita, una durezza di 1 e una CD di 12 per romperla. Una fiala contiene 30 grammi di liquido.

Identificazione delle pozioni: Oltre ai metodi standard di identificazione, i PG posso assaggiare il contenuto del recipiente che hanno trovato per determinare la natura del liquido. Un personaggio con molta esperienza impara a usare la memoria per identificare le pozioni. Ad esempio, l'ultima volta che ha assaggiato un liquido con un vago sapore di mandorle, si è rivelato essere una *pozione di cura ferite moderate* (è possibile premiare i giocatori che ricordano il sapore delle pozioni facendo sì che una pozione dello stesso tipo abbia sempre lo stesso sapore... oppure ingannarli stabilendo che la pozione dal sapore di mandorle si riveli tutt'altro rispetto a una *pozione di cura ferite moderate*).

Attivazione: Bere una pozione o applicare un olio è un'operazione che non richiede alcuna abilità speciale. Chi ne fa uso deve solo togliere il tappo e inghiottire la pozione o spalmare l'olio. Le regole che descrivono l'uso delle pozioni e degli oli sono le seguenti:

- Bere una pozione o applicare un olio è un'azione standard. La pozione o l'olio hanno effetto immediato.
- Usare una pozione o un olio provoca un attacco di opportunità. Un attacco effettuato con successo (compresi gli attacchi per afferrare) contro il personaggio lo costringe ad una prova di Concentrazione (come nel caso del lancio di un incantesimo). Se il personaggio fallisce questa prova, non è in grado di bere la pozione. Un attaccante può decidere di dirigere l'attacco di opportunità contro il contenitore della pozione o dell'olio, invece che sul personaggio. Un attacco riuscito contro la pozione potrebbe riuscire a distruggere il contenitore (vedi "Attaccare un oggetto", pagina 135 del Capitolo 8: "Combattimento" nel *Manuale del Giocatore*).
- Una creatura deve essere in grado di ingerire una pozione o di spalmare un olio, quindi le creature incorporee non possono usare pozioni o oli.
- Qualsiasi creatura corporea può ingerire una pozione, che deve però essere inghiottita. Qualsiasi creatura corporea può fare uso di un olio.
- Un personaggio, agendo con cautela, può far ingerire una pozione a una creatura priva di sensi come azione di round completo, facendo scorrere il liquido giù per la gola della creatura. Analogamente, applicare un olio su una creatura priva di sensi è un'azione di round completo.

Generazione casuale: Per generare pozioni casualmente, utilizzare la Tabella 8-18: "Pozioni".

Descrizione delle pozioni

Per le pozioni standard che consistono in incantesimi in forma liquida, si faccia riferimento alla descrizione dell'incantesimo rela-

Tabella 8-18: Pozioni

Minore	Medio	Maggiore	Pozione	Prezzo di mercato
01-05	-	-	*Saltare*	50 mo
06-10	-	-	*Movimenti del ragno*	50 mo
11-19	-	-	*Cura ferite leggere*	50 mo
20	01	-	*Amore*	150 mo
21-24	02	-	*Visione*	150 mo
25-28	03	-	*Nuotare*	150 mo
29-32	04	-	*Nascondersi*	150 mo
33-36	05	-	*Furtività*	150 mo
37	06	-	*Olio della conservazione*	150 mo
38-42	07	-	*Ridurre* (al 5° livello)	250 mo
43-47	08	-	*Ingrandire* (al 5° livello)	250 mo
48-50	09	-	*Parlare con gli animali*	300 mo
51-53	10	01	*Chiarudienza/chiaroveggenza*	300 mo
54-56	11-12	02	*Carisma*	300 mo
57-59	13-14	03	*Intelligenza*	300 mo
60-62	15-16	04	*Saggezza*	300 mo
63-65	17-18	05	*Alterare se stesso*	300 mo
66-68	19-21	06-07	*Sfocatura*	300 mo
69-71	22-24	08	*Scurovisione*	300 mo
72-74	25-26	09	*Tocco del ghoul*	300 mo
75-77	27-29	10	*Ritarda veleno*	300 mo
78-80	30-32	11-13	*Vigore*	300 mo
81-83	33-40	14-16	*Cura ferite moderate*	300 mo
84-86	41-45	17-19	*Individuazione dei pensieri*	300 mo
87-89	46-50	20-22	*Levitazione*	300 mo
90-91	51-55	23-25	*Aiuto*	300 mo
92-93	56-60	26-30	*Invisibilità*	300 mo
94	61-65	31-35	*Ristorare inferiore*	300 mo
95	66-70	36-40	*Grazia felina*	300 mo
96	71-75	41-45	*Forza straordinaria*	300 mo
97	76-77	46	*Verità*	500 mo
98	78-79	47	*Loquacità*	500 mo
99	80-84	48-49	*Anti-individuazione*	750 mo
100	85-87	50-51	*Linguaggi*	750 mo
-	88-91	52-53	*Respirare sott'acqua*	750 mo
-	92	54-55	*Rimuovi paralisi*	750 mo
-	93	56-57	*Rimuovi cecità/sordità*	750 mo
-	94	58-59	*Rimuovi malattie*	750 mo
-	95-96	60-69	*Neutralizza veleno*	750 mo
-	97	70-73	*Cura ferite gravi*	750 mo
-	98	74-75	*Volare*	750 mo
-	-	76-77	*Protezione dagli elementi (freddo)*	750 mo
-	-	78-79	*Protezione dagli elementi (elettricità)*	750 mo
-	-	80-83	*Protezione dagli elementi (fuoco)*	750 mo
-	-	84-85	*Protezione dagli elementi (acido)*	750 mo
-	-	86-87	*Protezione dagli elementi (suono)*	750 mo
-	-	88-90	*Velocità*	750 mo
-	-	91-93	*Forma gassosa*	750 mo
-	-	94-95	*Olio della scivolosità*	900 mo
-	99-100	96-98	*Eroismo*	900 mo
-	-	99-100	*Soffio di fuoco*	900 mo

tivo nel *Manuale del Giocatore* per tutti i dettagli. Il livello dell'incantatore di una pozione standard è il livello dell'incantatore minimo necessario per lanciare l'incantesimo (se non diversamente specificato). Le pozioni diverse da quelle standard vengono descritte qui di seguito.

Amore: Questa pozione fa sì che il personaggio che la beve subisca gli effetti di uno *charme* nei confronti della prima persona che incontra dopo aver bevuto il liquido (stessi effetti dell'incantesimo *charme*: chi beve la pozione deve essere un umanoide di taglia Media o inferiore e ha diritto ad un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14). Il soggetto si innamora veramente se la creatura è di razza o specie simile alla sua. L'effetto dello charme svanisce dopo 1d3 ore, ma l'effetto dell'innamoramento è permanente.

Livello dell'incantatore: 2°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, *charme*; *Prezzo di mercato:* 150 mo.

Carisma: Questa pozione consente al personaggio di parlare con eloquenza e in modo persuasivo e di emanare un'aura di fascino e personalità, aggiungendo un bonus di potenziamento di 1d4+1 al suo punteggio di Carisma per le seguenti 3 ore.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 4° o superiore; *Prezzo di mercato:* 300 mo.

Eroismo: Questa pozione conferisce a chi la beve un bonus di competenza +2 a tutti gli attacchi, ai tiri salvezza e alle prove di abilità per 1 ora.

Livello dell'incantatore: 4°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 8° o superiore; *Prezzo di mercato:* 900 mo.

Furtività: Questa pozione conferisce a chi la beve la capacità di camminare senza fare rumore e attutisce leggermente i suoni attorno a lui, fornendo un bonus di circostanza +10 alle sue prove di Muoversi Silenziosamente per 1 ora.

Livello dell'incantatore: 2°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 6° o superiore; *Prezzo di mercato:* 150 mo.

Intelligenza: Questa pozione conferisce a chi la beve una mente nitida e una prontezza di spirito che forniscono un bonus di potenziamento di 1d4+1 al suo punteggio di Intelligenza per 3 ore.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 4° o superiore; *Prezzo di mercato:* 300 mo.

Loquacità: La pozione permette a chi la inghiotte di parlare fluentemente e perfino di mentire con disinvoltura, in modo credibile e senza essere scoperto per 1 ora (aggiungendo +30 alle prove di Raggirare). Neanche i metodi magici di investigazione, come l'incantesimo *rivela bugie*, riescono a individuare le menzogne come tali.

Livello dell'incantatore: 4°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 8° o superiore; *Prezzo di mercato:* 500 mo.

Nascondersi: Un personaggio che ingerisce questa pozione guadagna una capacità intuitiva di nascondersi (bonus di competenza +10 alle prove di Nascondersi per 1 ora).

Livello dell'incantatore: 2°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 6° o superiore; *Prezzo di mercato:* 150 mo.

Nuotare: Questa pozione conferisce la capacità di nuotare. Un rivestimento magico quasi impercettibile avvolge chi la beve, permettendogli di attraversare l'acqua non grande facilità (bonus di circostanza +10 alle prove di Nuotare per 1 ora).

Livello dell'incantatore: 2°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, 6° livello dell'incantatore; *Prezzo di mercato:* 150 mo.

Olio della conservazione: Applicando quest'olio ad una sostanza che un tempo era viva (pelle, foglie, carta, legno, carne morta e così via), si rende la sostanza resistente allo scorrere del tempo. Ogni anno di tempo reale ha sulla sostanza gli effetti che normalmente avrebbe un solo giorno. L'oggetto rivestito ha una bonus di resistenza +1 a tutti i tiri salvezza. L'olio non svanisce mai, ma può essere rimosso magicamente (con *dissolvi magie*, ad esempio). Un'ampolla contiene abbastanza olio da rivestire otto oggetti di taglia Media o un'area equivalente.

Livello dell'incantatore: 2°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni; *Prezzo di mercato:* 150 mo.

Olio della scivolosità: Quest'olio aggiunge un bonus di +30 a tutte le prove di Artista della Fuga, il che significa che è pressoché impossibile riuscire ad afferrare, legare o incatenare in qualche modo il personaggio che ne ha fatto uso. Inoltre, eventuali ostruzioni come le ragnatele (magiche e non) non hanno su di lui alcun effetto, e nemmeno eventuali corde magiche e altri strumenti simili. Se l'olio viene versato sul pavimento o sugli scalini, la superficie deve essere considerata sotto l'effetto di un incantesimo *unto* a durata prolungata. L'olio svanisce da solo dopo 8 ore, oppure può essere ripulito con una soluzione contenente alcol (anche del vino andrà bene).

L'*olio della scivolosità* è necessario per rivestire l'interno di un contenitore destinato ad ospitare delle *colla meravigliosa* (vedi pagina 213).

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, *unto*, livello dell'incantatore 6° o superiore; *Prezzo di mercato:* 900 mo.

Saggezza: Questa pozione infonde in chi la beve una profonda intuizione che conferisce un bonus di potenziamento di 1d4+1 al suo punteggio di Saggezza per le 3 ore seguenti.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 4° o superiore; *Prezzo di mercato:* 300 mo.

Soffio di fuoco: Questo strano elisir conferisce a chi lo beve la capacità di sputare dalla bocca un getto di fiamme. Il personaggio può emettere fino a tre soffi di fuoco, infliggendo con ognuno 3d6 danni da fuoco su un singolo bersaglio fino a 7,5 metri di distanza.

La vittima ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi (CD 12) per dimezzare i danni. Quei soffi che non vengono utilizzati si dissipano 1 ora dopo che la pozione è stata ingerita. Molti di coloro che hanno fatto uso di questo elisir, poi soffrono di bruciori di stomaco.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 8° o superiore; *Prezzo di mercato:* 900 mo.

Verità: Questa pozione costringe chi la beve a dire soltanto la verità per i 10 minuti successivi (tiro salvezza sulla Volontà a CD 12 per negare gli effetti). Il soggetto, inoltre, è costretto a rispondere a qualsiasi domanda che gli venga posta in questo arco di tempo, ma ha il diritto di resistere ad ogni domanda con un tiro salvezza sulla Volontà separato (CD 12). Se uno di questi tiri salvezza secondari viene effettuato con successo, l'incantesimo che lo spinge a dire la verità non sarà interrotto, ma il soggetto potrà rifiutarsi di rispondere a quella specifica domanda. È possibile fare solo una domanda per round. Questo è un ammaliamento di compulsione di influenza mentale.

Livello dell'incantatore: 4°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 8° o superiore; *Prezzo di mercato:* 500 mo.

Visione: Bere questa pozione conferisce la capacità di notare i dettagli più minuziosi con grande accuratezza (bonus di +10 alle prove di Cercare per 1 ora).

Livello dell'incantatore: 2°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, livello dell'incantatore 6° o superiore; *Prezzo di mercato:* 150 mo.

ANELLI

Gli anelli conferiscono poteri magici a chi li indossa. Alcuni anelli più rari sono dotati di cariche. Chiunque può fare uso di un anello. Un personaggio può utilizzare efficacemente solo due anelli magici. Un terzo anello magico, anche se indossato, non funzionerà se il personaggio ne sta già indossando altri due.

Descrizione: Gli anelli non hanno un peso da tenere in considerazione. Anche se esistono delle eccezioni (anelli scolpiti in vetro o in osso) la maggior parte degli anelli è forgiata in metallo, normalmente prezioso (oro, argento e platino). Un anello ha una CA di 13, 2 punti ferita, una durezza di 10 e una CD per romperlo di 25.

Attivazione: Normalmente la capacità di un anello viene attivata da una parola di comando (un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità) oppure è sempre attiva. Alcuni anelli hanno metodi di attivazione particolari che vengono specificati nella loro descrizione.

Generazione casuale: Per generare anelli casualmente, usare la Tabella 8-19: "Anelli".

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01 indica che l'anello è intelligente, 02-31 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 32-100 non indica alcuna qualità speciale. Gli oggetti intelligenti hanno capacità extra e a volte anche poteri straordinari e scopi speciali. Usare la Tabella 8-31: "Intelligenza, Carisma, Saggezza e capacità degli oggetti" come indicato, se l'anello è intelligente. Gli anelli a cariche non possono mai essere intelligenti.

Descrizione degli anelli

Gli anelli sono alcuni tra gli oggetti magici più utili e ambiti. Gli anelli standard vengono descritti di seguito.

Accumula incantesimi: Un *anello accumula incantesimi* contiene fino a dieci livelli di incantesimi che chi lo indossa può lanciare. Ogni incantesimo ha un livello dell'incantatore pari al livello minimo necessario per lanciarlo. Come nel caso delle bacchette (vedi "Bacchette" più avanti in questo capitolo), chi lo indossa non deve fornire alcuna componente materiale o focus, o pagare un qualsiasi costo in PE per lanciare l'incantesimo, e non c'è alcuna probabilità di fallimento incantesimi arcani per chi indossa armature (dal momento che chi indossa l'anello non ha bisogno di fare gesti).

Nel caso di un anello generato casualmente, lo si consideri come una pergamena per determinare quali incantesimi contiene (vedi "Pergamene" più avanti in questo capitolo). Se tirando si ottiene un incantesimo che porterebbe l'anello oltre il limite dei dieci livelli, quel tiro va ignorato e l'anello non contiene altri incantesimi (non tutti gli anelli appena scoperti sono al massimo delle cariche).

Un incantatore può mettere nell'anello un numero qualsiasi di cariche fin tanto che i livelli totali di incantesimi non superano dieci. Un mago potrebbe lanciare nell'anello due *palle di fuoco* e un *pelle di pietra* (3+3+4=10). L'anello potrebbe poi passare a un druido, che potrebbe lanciare *pelle di pietra* e inserire nell'anello al suo posto quattro *calmare animali*. Poi il druido potrebbe passarlo a un barbaro, che potrebbe fare uso di tutti gli incantesimi, ma che non potrebbe inserirne nessuno.

L'anello informa magicamente chi lo indossa su quali incantesimi vi sono attualmente contenuti.

Livello dell'incantatore: Variabile (il minimo necessario per lanciare ogni incantesimo immagazzinato); *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *infondere capacità magiche*; *Prezzo di mercato:* 90.000 mo.

Amicizia con gli animali: A comando, questo anello influenza un animale come se chi lo indossa avesse lanciato su di lui *amicizia con gli animali*. Chi lo indossa può stringere amicizia con 12 DV di animali (vedi la descrizione dell'incantesimo). Se ha già *amicizia con gli animali* sulla sua lista di incantesimi, attraverso l'anello ha il potere di influenzare una quantità aggiuntiva di animali.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *amicizia con gli animali*; *Prezzo di mercato:* 9.500 mo.

Ariete: L'*anello dell'ariete* è un anello decorato e forgiato in metallo (normalmente in ferro o in una lega di ferro) che porta come decorazione la piccola testa di un ariete o di un montone.

Chi lo indossa può ordinare all'anello di far partire una forza pari alla carica di un ariete, che si manifesta in una forma a malapena discernibile simile a una testa d'ariete o di capra. Questa forza colpisce un unico bersaglio, infliggendo 1d6 danni

Tabella 8-19: Anelli

Minore	Medio	Maggiore	Anello	Prezzo di mercato
01-05	-	-	*Scalare*	2.000 mo
06-10	-	-	*Saltare*	2.000 mo
11-25	-	-	*Protezione +1*	2.000 mo
26-30	-	-	*Calore*	2.100 mo
31-40	-	-	*Caduta morbida*	2.200 mo
41-45	-	-	*Nuotare*	2.300 mo
46-50	-	-	*Sostentamento*	2.500 mo
51-55	01-05	-	*Controincantesimi*	4.000 mo
56-60	06-10	-	*Scudo mentale*	8.000 mo
61-70	11-20	-	*Protezione +2*	8.000 mo
71-75	21-25	-	*Scudo di forza*	8.500 mo
76-80	26-30	01	*Ariete*	8.600 mo
81-85	31-35	02	*Amicizia con gli animali*	9.500 mo
86-90	36-40	03	*Potere del camaleonte*	12.000 mo
91-95	41-45	04	*Camminare sull'acqua*	15.000 mo
96-100	46-50	05-06	*Resistenza agli elementi, minore*	16.000 mo
-	51-60	07-10	*Protezione +3*	18.000 mo
-	61-70	11-15	*Invisibilità*	20.000 mo
-	71-75	16-20	*Stregoneria (I)*	20.000 mo
-	76-80	21-25	*Resistenza agli elementi, maggiore*	24.000 mo
-	81-82	26-30	*Vista a raggi X*	25.000 mo
-	83-84	31-35	*Eludere*	25.000 mo
-	85-86	36-40	*Intermittenza*	30.000 mo
-	87-88	41-45	*Protezione +4*	32.000 mo
-	89-90	46-50	*Stregoneria (II)*	40.000 mo
-	91-92	51-55	*Libertà di movimento*	40.000 mo
-	93-94	56-60	*Scudo amico*	50.000 mo
-	95-96	61-65	*Protezione +5*	50.000 mo
-	97-98	66-70	*Stelle cadenti*	50.000 mo
-	99	71-75	*Telecinesi*	75.000 mo
-	100	76-80	*Stregoneria (III)*	80.000 mo
-	-	81-84	*Accumula incantesimi*	90.000 mo
-	-	85-87	*Rigenerazione*	90.000 mo
-	-	88-89	*Tre desideri*	97.950 mo
-	-	90-92	*Stregoneria (IV)*	100.000 mo
-	-	93-94	*Richiamo del djinni*	125.000 mo
-	-	95-96	*Rifletti incantesimo*	150.000 mo
-	-	97	*Comando degli elementali dell'aria*	200.000 mo
-	-	98	*Comando degli elementali della terra*	200.000 mo
-	-	99	*Comando degli elementali del fuoco*	200.000 mo
-	-	100	*Comando degli elementali dell'acqua*	200.000 mo

se viene consumata una carica, 2d6 danni se ne vengono consumate 2 o 3d6 se ne vengono consumate 3 (il massimo). L'attacco va considerato come un attacco a distanza, con una gittata massima di 15 metri e nessuna penalità per la distanza L'anello si rivela utile per buttare gli avversari oltre un parapetto, un cornicione o altri ostacoli.

La forza del colpo è notevole, e i soggetti colpiti dall'anello vengono considerati come se colpiti da una spinta, se si trovano a meno di 9 metri da chi lo indossa (l'ariete ha Forza 25 ed è di taglia Grande). L'ariete ottiene al tentativo di spinta un bonus di +1 se si consumano 2 cariche o un bonus di +2 se se ne consumano 3.

Oltre alla sua modalità di attacco, l'*anello dell'ariete* ha anche il potere di aprire porte come se fosse un personaggio con Forza 25. Se si spendono 2 cariche, l'effetto è equivalente a quello di un personaggio di Forza 27, e se se ne spendono 3, a un personaggio di Forza 29.

Un anello appena creato è dotato di 50 cariche; una volta esaurite tutte e 50, l'anello diventa un normale oggetto non magico.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *forza straordinaria, telecinesi*; *Prezzo di mercato:* 8.600 mo.

Caduta morbida: Questo anello è decorato sul suo bordo con una serie di piume. Conferisce gli stessi effetti di un incantesimo di *caduta morbida*, che si attivano immediatamente se chi lo indossa cade per più di 90 cm.

Livello dell'incantatore: 1°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *caduta morbida*; *Prezzo di mercato:* 2.200 mo.

Calore: Questo anello è d'ottone e decorato con un'unica pietra rossa. Mantiene chi lo indossa sempre al caldo, permettendogli di sopportare il freddo e i danni da freddo come se fosse protetto dall'incantesimo *contrastare elementi (freddo)* (negando 5 danni da freddo ad ogni round).

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *contrastare elementi*; *Prezzo di mercato:* 2.100 mo.

Camminare sull'acqua: Questo anello, ornato con un opale, permette a chi lo indossa di fare uso costante dell'incantesimo *camminare sull'acqua*.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *camminare sull'acqua*; *Prezzo di mercato:* 15.000 mo.

Comando degli elementali: Tutti e quattro i tipi di anello del *comando degli elementali* sono molto potenti; ognuno ha l'aspetto di un comune anello magico minore finché non viene attivato completamente (vedi sotto), nel qual caso rivela alcuni poteri specifici oltre alle proprietà comuni sotto descritte:

- Gli elementali del piano a cui l'anello fa riferimento non possono attaccare chi lo indossa, e nemmeno avvicinarsi a più di 1,5 metri da lui. Se chi lo indossa lo desidera, può rinunciare a questa protezione e tentare invece di rendere l'elementale soggetto a charme (come nell'incantesimo *charme sui mostri*, tiro salvezza sulla Volontà con CD 17). Se il tentativo di charme fallisce, tuttavia, la protezione assoluta viene perduta e non possono essere fatti ulteriori tentativi di charme.
- Le creature del piano a cui l'anello fa riferimento che attaccano chi lo indossa, subiscono una penalità di -1 ai loro tiri per colpire. Chi lo indossa ha diritto ai tiri salvezza del caso contro gli attacchi delle creature extraplanari con un bonus di resistenza +2. Ottiene un bonus al morale di +4 a tutti gli attacchi contro tali creature. Qualsiasi arma da lui usata supera la riduzione del danno di tali creature, indipendentemente dalle qualità che l'arma potrebbe o non potrebbe avere.
- Chi indossa l'anello è in grado di parlare con le creature del piano a cui l'anello fa riferimento. Le creature in questione capiscono che il personaggio sta indossando quel genere di anello, e mostrano un profondo rispetto per lui se i loro allineamenti sono affini. Se gli allineamenti sono opposti, le creature avranno paura di lui, qualora si dimostri forte con loro; se è debole, tuttavia, lo odieranno e tenteranno di ucciderlo. I gradi di paura, odio e rispetto vengono determinati dal DM.
- Chi indossa un *anello del comando degli elementali* subisce le seguenti penalità ai tiri salvezza:

Elemento	Penalità al tiro salvezza
Aria	-2 contro effetti basati sulla terra
Terra	-2 contro effetti basati sull'aria o sull'elettricità
Fuoco	-2 contro effetti basati sul freddo o sull'acqua
Acqua	-2 contro effetti basati sul fuoco

Oltre ai poteri sopra descritti, ogni specifico anello conferisce a chi lo indossa le seguenti capacità relative al suo elemento:

Anello del comando degli elementali (Acqua)
- *Camminare sull'acqua* (uso illimitato)
- *Creare acqua* (uso illimitato)
- *Respirare sott'acqua* (uso illimitato)
- *Muro di ghiaccio* (una volta al giorno)
- *Tempesta di ghiaccio* (due volte alla settimana)
- *Controllare acqua* (due volte alla settimana)

L'anello ha l'aspetto di un *anello del camminare sull'acqua* finché non si verificano le condizioni stabilite dal DM.

Anello del comando degli elementali (Aria)
- *Caduta morbida* (uso illimitato, solo per chi lo indossa)
- *Resistere agli elementi (elettricità)* (uso illimitato, solo per chi lo indossa)
- *Folata di vento* (due volte al giorno)
- *Muro di vento* (uso illimitato)
- *Camminare nell'aria* (una volta al giorno, solo per chi lo indossa)
- *Catena di fulmini* (una volta alla settimana)

L'anello ha l'aspetto di un *anello della caduta morbida* finché non si verificano certe condizioni, come ad esempio effettuare sull'anello una *benedizione*, uccidere senza alcun aiuto un elementale dell'aria, o qualsiasi altra cosa il DM decida come necessaria per attivare il suo pieno potenziale. Deve essere riattivato ogni volta che cambia proprietario.

Anello del comando degli elementali (Fuoco)
- *Resistere agli elementi (fuoco)* (come un *anello di resistenza agli elementi maggiore [fuoco]*)
- *Mani brucianti* (uso illimitato)
- *Sfera infuocata* (due volte al giorno)
- *Pirotecnica* (due volte al giorno)
- *Muro di fuoco* (una volta al giorno)
- *Colpo infuocato* (due volte alla settimana)

L'anello ha l'aspetto di un *anello di resistenza agli elementi maggiore (fuoco)* finché non si verificano le condizioni stabilite dal DM.



Anello della caduta morbida

Anello del comando degli elementali (Terra)
- *Fondersi nella pietra* (uso illimitato, solo per chi lo indossa)
- *Ammorbidire terra e pietra* (uso illimitato)
- *Scolpire pietra* (due volte al giorno)
- *Pelle di pietra* (una volta alla settimana, solo per chi lo indossa)
- *Passapareti* (due volte alla settimana)
- *Muro di pietra* (una volta al giorno)

L'anello ha l'aspetto di un *anello di fondersi nella pietra* finché non si verificano le condizioni stabilite dal DM.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *evoca mostri* VI, tutti gli incantesimi appropriati; *Prezzo di mercato:* 200.000 mo.

Controincantesimi: Questo anello, ad un primo esame, sembra un *anello accumula incantesimi*. Tuttavia l'anello, pur permettendo che un unico incantesimo dal 1° al 6° livello venga lanciato al suo interno, poi non lo libera più. Se però quello stesso incantesimo dovesse venire lanciato su chi lo indossa, l'anello farà in modo di contrastarlo immediatamente, come un'azione di controincantesimo, che però non necessita di alcuna azione effettiva e nemmeno la consapevolezza da parte di chi lo indossa. Una volta avvenuto tutto questo, l'incantesimo immagazzinato all'interno dell'anello è perduto. Un nuovo incantesimo (anche lo stesso appena perduto) può essere reinserito nell'anello.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *riflettere incantesimo*; *Prezzo di mercato:* 4.000 mo.

Eludere: Questo anello conferisce costantemente a chi lo indossa un'estrema agilità, che gli permette di evitare eventuali danni come se fosse dotato della capacità di Eludere. Ogni volta che chi lo indossa effettua un tiro salvezza sui Riflessi che dovrebbe dimezzare i danni di un attacco, superare il tiro significherà non subire alcun danno.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *saltare*; *Prezzo di mercato:* 25.000 mo.

Intermittenza: A comando, questo anello rende chi lo indossa intermittente come farebbe un incantesimo *intermittenza*.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *intermittenza*; *Prezzo di mercato:* 30.000 mo.

Invisibilità: Attivando questo semplice anello d'argento, chi lo indossa può diventare *invisibile* con gli effetti dell'omonimo incantesimo.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *invisibilità*; *Prezzo di mercato:* 20.000 mo.

Libertà di movimento: Questo anello d'oro permette a chi lo indossa di muoversi come se fosse costantemente sotto gli effetti di un incantesimo *libertà di movimento*.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *libertà di movimento*; *Prezzo di mercato:* 40.000 mo.

Nuotare: Questo anello d'argento è decorato con i disegni di onde del mare lungo tutto il bordo. Conferisce permanentemente a chi lo indossa un bonus di competenza +10 alle sue prove di Nuotare.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, il creatore deve avere almeno 5 gradi nell'abilità Nuotare; *Prezzo di mercato:* 2.300 mo.

Potere del camaleonte: Come azione gratuita, chi indossa questo anello ottiene la capacità di confondersi magicamente con l'ambiente circostante, guadagnando un bonus di +15 alle sue prove di Nascondersi. Come azione standard, inoltre, può anche ordinare all'anello di fare uso dell'incantesimo *cambiare sembianze* ogni volta che lo desidera.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *cambiare sembianze, invisibilità*; *Prezzo di mercato:* 12.000 mo.

Protezione: Questo anello offre costantemente una protezione magica sotto forma di un bonus di deviazione alla CA che varia da +1 a +5.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *scudo della fede*; l'incantatore deve essere di un livello pari ad almeno tre volte il bonus dell'anello; *Prezzo di mercato:* 2.000 mo (*anello +1*); 8.000 mo (*anello +2*); 18.000 mo (*anello +3*); 32.000 mo (*anello +4*); 50.000 mo (*anello +5*).

Resistenza agli elementi, maggiore: Questo anello di ferro rossastro protegge costantemente chi lo indossa dai danni di un tipo specifico di energia: fuoco, freddo, elettricità, acido o suono. Nei casi in cui chi lo indossa dovrebbe normalmente subire tali danni, vengono sottratti 30 danni ad ogni round dal totale dei danni assegnati. Questa protezione è tale da consentire di sopravvivere anche sul Piano Elementale corrispondente allo specifico tipo di energia (se applicabile), ma non assorbirà completamente il soffio di un pericoloso drago, né negherà completamente gli effetti di una potente *palla di fuoco*.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* 24.000 mo.

Resistenza agli elementi, minore: Questo anello di ferro rossastro protegge costantemente chi lo indossa dai danni di un tipo specifico di energia: fuoco, freddo, elettricità, acido o suono. Nei casi in cui chi lo indossa dovrebbe normalmente subire tali danni, vengono sottratti 15 danni ad ogni round dal totale dei danni assegnati, grazie agli effetti protettivi dell'anello.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* 16.000 mo.

Richiamo del djinni: Questo anello dei geni, uno dei molti che vengono menzionati nelle leggende, è un oggetto estremamente versatile. Agisce come un portale speciale attraverso il quale uno specifico djinni può essere evocato dal Piano Elementale dell'Aria. Quando l'anello viene strofinato, il richiamo parte e il djinni compare al round seguente. Il djinni obbedisce fedelmente come servitore a chi lo indossa, ma mai per più di 1 ora al giorno. Se il djinni dell'anello dovesse essere ucciso, l'anello perderebbe ogni caratteristica magica e ogni valore. Vedi il *Manuale dei Mostri* per i dettagli sulle caratteristiche del djinni.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *portale*; *Prezzo di mercato:* 125.000 mo.

Rifletti incantesimo: Su comando, questo semplice anello di platino riflette automaticamente gli incantesimi lanciati su chi lo indossa, esattamente come se su di lui fosse stato lanciato *riflettere incantesimo*.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *riflettere incantesimo*; *Prezzo di mercato:* 150.000 mo.

Rigenerazione: Questo anello d'oro bianco conferisce permanentemente ad una creatura vivente che lo indossa la capacità di guarire 1 danno per livello ogni ora invece che ogni giorno (una capacità che non può essere aiutata dall'abilità Guarigione). I danni debilitanti guariscono al ritmo di 1 danno per livello ogni 5 minuti. Se chi lo indossa perde un arto, un organo o qualsiasi altra parte del corpo mentre indossa questo anello, l'anello lo *rigenera* con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo. In ogni caso, solo i danni subiti quando l'anello è indossato vengono rigenerati.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *rigenerazione*; *Prezzo di mercato:* 90.000 mo.

Saltare: Questo anello permette a chi lo indossa di saltare come se fosse costantemente sotto gli effetti di un incantesimo *saltare*, concedendo un bonus di +30 a tutte le prove di Saltare ed eliminando i normali limiti di distanza.

Livello dell'incantatore: 1°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *saltare*; *Prezzo di mercato:* 2.000 mo.

Scalare: Questo anello in realtà è una corda magica in pelle che si lega attorno al dito. Conferisce a chi lo indossa un bonus di competenza +10 alle prove di Scalare.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, chi lo indossa deve avere almeno 5 gradi nell'abilità Scalare; *Prezzo di mercato:* 2.000 mo.

Scudo amico: Questi insoliti anelli vengono sempre creati in coppia: un anello dello *scudo amico* senza il suo compagno è inutilizzabile. Ognuno di coloro che indossano questi anelli è in grado, in qualsiasi momento, di ordinare al proprio anello di lanciare un incantesimo *scudo su altri* su chi indossa l'altro anello. Non c'è limite di distanza a questo effetto.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *scudo su altri*; *Prezzo di mercato:* 50.000 mo (per una coppia di anelli).

Scudo di forza: Questo anello, forgiato come una semplice banda di ferro, genera un *muro di forza* delle dimensioni e della forma di uno scudo, che rimane legato all'anello e può essere impugnato da chi lo indossa come se fosse un vero scudo (CA +2). Questa creazione speciale, dal momento che può essere attivata e disattivata a piacere (come azione gratuita), non ha penalità di armatura alla prova, né probabilità di fallimento incantesimi arcani.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *muro di forza*; *Prezzo di mercato:* 8.500 mo.

Scudo mentale: Questo anello, di solito finemente lavorato e realizzato in oro puro, rende chi lo indossa costantemente immune ad *individuazione dei pensieri*, *rivela bugie* e qualsiasi tentativo di identificare magicamente il suo allineamento.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *anti-individuazione*; *Prezzo di mercato:* 8.000 mo.

Sostentamento: Questo anello fornisce costantemente a chi lo indossa il necessario nutrimento per vivere. L'anello è anche in grado di rinfrancare il suo corpo e la sua mente in modo che a chi lo indossa siano necessarie solo 2 ore di sonno al giorno per ottenere i benefici che normalmente otterrebbe con 8 ore di riposo. L'anello dev'essere indossato per un'intera settimana prima che cominci a funzionare. Se viene rimosso per qualsiasi motivo, il possessore deve di nuovo indossarlo per una settimana prima che ricominci a funzionare.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *creare cibo e acqua*; *Prezzo di mercato:* 2.500 mo.

Stelle cadenti: Questo anello può funzionare in due modi, entrambi dipendenti dalla relativa oscurità circostante: di notte e sottoterra.

Durante la notte, a cielo aperto, l'*anello delle stelle cadenti* può effettuare a comando le seguenti funzioni:

- *Luci danzanti* (una volta ogni ora)
- *Luce* (due volte per notte)
- *Sfere del fulmine* (speciale, una volta per notte)
- *Stelle cadenti* (speciale, tre volte a settimana)

La prima funzione speciale, *sfere del fulmine*, genera da una a quattro sfere di elettricità (a scelta di chi lo indossa). Queste sfere luminose sono simili alle *luci danzanti*, e chi lo indossa le controlla alla stessa maniera (vedi l'incantesimo *luci danzanti* descritto nel *Manuale del Giocatore*). Le sfere hanno una gittata di 36 metri e una durata di 4 round, e possono essere mosse a una velocità di 36 metri per round. Ogni sfera ha un diametro di circa 90 cm, e qualsiasi creatura che arrivi a meno di 1,5 metri da una sfera ne scarica l'energia e ne subisce i relativi danni da elettricità, in base al numero delle sfere create.

Numero delle sfere	Danni per sfera
4 sfere del fulmine	1d6 danni ciascuna
3 sfere del fulmine	2d6 danni ciascuna
2 sfere del fulmine	3d6 danni ciascuna
1 sfera del fulmine	4d6 danni

Una volta attivata la funzione di *sfere del fulmine*, le sfere possono essere lanciate in qualsiasi momento prima del sorgere del sole (più sfere possono essere lanciate nello stesso round).

La seconda funzione speciale, *stelle cadenti*, genera dei proiettili luminosi dotati di una scia infuocata, simili a quelli prodotti dall'incantesimo *sciame di meteore*. Le tre *stelle cadenti* possono essere generate dall'anello ogni settimana, simultaneamente o una alla volta. Il loro impatto infligge 12 danni e si propaga (come se fossero *palle di fuoco*) in una sfera del raggio di 1,5 metri infliggendo 24 danni da fuoco.

Qualsiasi creatura colpita da una *stella cadente* subisce danno pieno dall'impatto e danno pieno dalla propagazione. Le creature non colpite dalla stella ma all'interno dell'area di propagazione ignorano i danni da impatto e subiscono solo metà dei danni da fuoco se superano un tiro salvezza sui Riflessi (CD 13). La gittata è di 21 metri, al limite dei quali la *stella cadente* esplode a meno che non colpisca prima una creatura o un oggetto. Una *stella cadente* segue sempre un percorso in linea retta, e qualsiasi creatura sulla sua traiettoria deve superare un tiro salvezza per non essere colpita.

Di notte al chiuso o sottoterra, l'*anello delle stelle cadenti* ha le seguenti proprietà:

- *Luminescenza* (due volte al giorno)
- *Pioggia di scintille* (speciale, una volta al giorno)

La *pioggia di scintille* è una nuvola volante di scintille violacee scoppiettanti che si sprigionano dall'anello fino a una distanza di 6 metri in un arco largo 3 metri. Le creature all'interno dell'area subiscono 2d8 danni ognuna se non indossano armature di metallo o non trasportano armi di metallo, nel caso contrario i danni diventano 4d8.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *luce*, *luminescenza*, *fulmine*, *sciame di meteore*; *Prezzo di mercato:* 50.000 mo.

Stregoneria: Questo anello speciale può essere di quattro tipi diversi (*anello della stregoneria I*, *anello della stregoneria II*, *anello della stregoneria III*, *anello della stregoneria IV*), tutti destinati all'utilizzo da parte di incantatori arcani. Gli incantesimi arcani giornalieri di un incantatore vengono raddoppiati per uno specifico livello: un *anello della stregoneria I* raddoppia gli incantesimi di 1° livello, un *anello della stregoneria II* raddoppia gli incantesimi di 2° livello, un *anello della stregoneria III* raddoppia gli incantesimi di 3° livello e un *anello della stregoneria IV* raddoppia gli incantesimi di 4° livello. Gli incantesimi bonus garantiti da alti punteggi di caratteristiche o da scuole di specializzazione non vengono raddoppiati.



Anello dei tre desideri

Livello dell'incantatore: 11° (*stregoneria I*), 14° (*stregoneria II*), 17° (*stregoneria III*) o 20° (*stregoneria IV*); *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *desiderio limitato* (*Stregoneria I-IV*); *Prezzo di mercato:* 20.000 mo (*Stregoneria I*), 40.000 mo (*Stregoneria II*), 80.000 mo (*Stregoneria III*), 100.000 mo (*Stregoneria IV*).

Telecinesi: Questo anello permette a chi lo indossa di usare a comando l'incantesimo *telecinesi*.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *telecinesi*; *Prezzo di mercato:* 75.000 mo.

Tre desideri: Su questo anello sono incastonati tre rubini. Ogni rubino contiene un incantesimo di *desiderio* da attivare attraverso l'anello. Quando viene usato un desiderio, uno dei rubini scompare. Nel caso di un anello generato casualmente, si tira 1d3 per determinare il numero rimanente di rubini. Quando tutti i desideri sono stati usati, l'anello diventa un oggetto non magico.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *desiderio* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* 97.950 mo; *Costo di creazione:* 11.475 mo + 15.918 PE.

Vista a raggi X: A comando, questo anello conferisce a chi lo indossa la capacità di vedere all'interno e attraverso la materia solida.

La portata della vista è 6 metri, entro i quali chi lo indossa è in grado di vedere tutto come se si trovasse esposto alla normale luce esterna, anche senza illuminazione (ad esempio, se chi lo indossa guarda in un baule chiuso a chiave, riuscirà a vedere cosa c'è dentro anche se all'interno c'è buio). La vista a raggi X è in grado di oltrepassare 6 metri di tessuto, legno o simili materiali animali o vegetali, o di passare attraverso 3 metri di pietra o di alcuni metalli. Certi metalli rimangono totalmente impenetrabili dalla vista.

Sostanza esaminata	Spessore penetrato per round di vista a raggi X	Spessore massimo
Materia organica (animale)	1,20 m	6 m
Materia organica (vegetale)	75 cm	6 m
Pietra	30 cm	3 m
Ferro, acciaio, rame, ottone, ecc.	2,5 cm	25 cm
Piombo, oro, platino	Impenetrabile	-

È possibile esaminare un'area ampia fino a 9 m^2 nel giro di 1 round. Ad esempio, nel corso di 1 round chi indossa l'anello può esaminare un'area di pietra larga 3 metri e alta 3 metri. In alternativa, può esaminare un'area larga 1,5 metri e alta 6 metri.

La vista a raggi X è in grado di localizzare scompartimenti, cassetti e nicchie segrete con una probabilità del 90%. Usare questo anello è fisicamente stancante, e provoca a chi lo indossa 1 danno temporaneo alla Costituzione per ogni minuto successivo ai primi 10 minuti di utilizzo in un giorno.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *visione del vero*; *Prezzo di mercato:* 25.000 mo.

VERGHE

Le verghe sono strumenti simili a scettri che hanno poteri magici unici e normalmente non sono dotati di cariche. Chiunque è in grado di utilizzare una verga.

Descrizione: Le verghe hanno un peso approssimativo di 2,25 kg, sono lunghe dai 60 ai 90 cm e sono di solito fatte di ferro o di qualche altro metallo (molte funzionano anche come mazze leggere o randelli, grazie alla loro robusta struttura). Questi oggetti hanno una CA di 9, 10 punti ferita, una durezza di 10 e una CD per romperli di 27.

Attivazione: I dettagli relativi all'uso delle verghe variano da oggetto a oggetto e vengono specificati nelle descrizioni individuali.

Generazione casuale: Per generare verghe casualmente, si usa la Tabella 8-20: "Verghe".

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01 indica che la verga è intelligente, 02-31 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione,

Tabella 8-20: Verghe

Medio	Maggiore	Verga	Prezzo di mercato
01-06	-	*Inamovibile*	7.500 mo
07-12	-	*Individuazione dei metalli e dei minerali*	10.500 mo
13-20	01-05	*Cancellazione*	11.000 mo
21-25	06-10	*Meraviglie*	12.000 mo
26-29	11-15	*Pitone*	13.000 mo
30-34	16-20	*Estinzione delle fiamme*	15.000 mo
35-40	21-27	*Deperimento*	17.000 mo
41-45	28-33	*Vipera*	19.000 mo
46-52	34-40	*Tuoni e fulmini*	23.000 mo
53-60	41-50	*Individuazione dei nemici*	23.500 mo
61-68	51-55	*Splendore*	25.000 mo
69-78	56-65	*Negazione*	35.000 mo
79-90	66-80	*Mazzafrusto*	40.000 mo
91-96	81-85	*Assorbimento*	50.000 mo
97-99	86-90	*Sovranità*	60.000 mo
100	91-94	*Sicurezza*	61.000 mo
-	95-98	*Potenza*	70.000 mo
-	99-100	*Sensi acuti*	72.000 mo

mentre un risultato di 32-100 non indica alcuna qualità speciale. Gli oggetti intelligenti hanno capacità extra e a volte anche poteri straordinari e scopi speciali. Usare la Tabella 8-31: "Intelligenza, Carisma, Saggezza e capacità degli oggetti" come indicato, se una verga è intelligente. Le verghe a cariche non possono mai essere intelligenti.

Descrizione delle verghe

Anche se tutte le verghe hanno più o meno la forma di uno scettro, le loro configurazioni e le loro capacità spaziano in tutti i campi della magia. Di seguito si trovano le descrizioni delle verghe standard.

Assorbimento: Questa verga agisce come una calamita, attirando al suo interno incantesimi o capacità magiche. La magia assorbita dev'essere un incantesimo con un bersaglio singolo o un raggio diretto verso chi impugna la verga o verso il suo equipaggiamento; la verga annulla l'effetto dell'incantesimo e ne immagazzina il potenziale finché chi la impugna non lo scarica di nuovo sotto forma di un suo incantesimo. Chi la impugna individua immediatamente il livello di un incantesimo, non appena la verga ne assorbe l'energia. L'assorbimento non richiede alcuna azione da parte di chi usa la verga, se la tiene in mano.

Va tenuto sempre conto del totale di livelli di incantesimi assorbiti e usati. Ad esempio, una verga che assorbe un incantesimo di 6° livello e uno di 3° livello ha un totale di nove livelli di incantesimi assorbiti. Chi la impugna può utilizzare l'energia degli incantesimi assorbiti per lanciare qualsiasi incantesimo che abbia già preparato senza consumare la propria preparazione. Le sole restrizioni sono: il livello di energia degli incantesimi contenuti nella verga deve essere pari o superiore al livello dell'incantesimo che si intende lanciare, le componenti materiali dell'incantesimo da lanciare devono essere presenti, e la verga deve essere impugnata al momento del lancio. Nel caso dell'esempio più sopra, chi la impugna può usare i nove livelli di incantesimi assorbiti per lanciare un incantesimo di 9° livello, oppure uno di 5° e uno di 4°, oppure nove di 1° livello, e così via. Per incantatori come bardi e stregoni, che non devono preparare i propri incantesimi, l'energia della verga può essere usata per lanciare qualsiasi incantesimo del livello o dei livelli appropriati, che sia da loro conosciuto.



Utilizzo di una serie di verghe inamovibili

La *verga dell'assorbimento* assorbe fino a un massimo di cinquanta livelli di incantesimo e può in seguito scaricare solo un potenziale pari all'energia rimanente che contiene. Non può essere ricaricata. Chi la impugna è al corrente del potenziale assorbito rimanente e dell'ammontare attuale dell'energia immagazzinata.

Un esempio più specifico: il chierico Jozan usa una *verga dell'assorbimento* nuova di zecca per annullare gli effetti di un incantesimo *suggestione* lanciatogli da uno stregone. La verga assorbe tre livelli di incantesimi e ne può ancora assorbire altri quarantasette. Jozan può lanciare qualsiasi incantesimo di 1°, 2° o 3° livello che abbia preparato, senza perdere quella preparazione, sfruttando il potenziale racchiuso nella verga. Si supponga che lanci un *blocca persone* sullo stregone che lo ha appena attaccato: questo incantesimo è di 2° livello per lui, quindi la verga contiene ancora un livello di incantesimo potenziale, ne può assorbire ancora quarantasette e ha consumato definitivamente due livelli.

Per determinare il livello di assorbimento potenziale in una verga appena trovata si tira un d% e si divide il risultato per 2. Poi si tira di nuovo un d%. Con un risultato di 01-30, metà dei livelli già assorbiti dalla verga sono ancora conservati al suo interno. Ad esempio, se il primo tiro stabilisce che la verga contiene ancora trentaquattro livelli di assorbimento potenziale, allora sedici livelli sono stati già assorbiti. La metà di sedici è otto, quindi c'è una probabilità del 30% che la verga disponga ancora di otto livelli di incantesimi assorbiti e pronti da utilizzare.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *riflettere incantesimo*; *Prezzo di mercato:* 50.000 mo.

Cancellazione: Questa temutissima verga è il flagello degli oggetti magici. Il suo tocco prosciuga un oggetto di tutte le sue proprietà magiche. L'oggetto toccato ha diritto a un tiro salvezza (CD 19). Se una creatura al momento lo sta impugnando, l'oggetto può invece fare uso del tiro salvezza sulla Volontà della creatura, se è migliore. In tali casi, il contatto deve avvenire effettuando un tiro per colpire di contatto in mischia. Una volta prosciugato un oggetto, la verga diventa fragile e non può più essere utilizzata. Gli oggetti prosciugati possono essere riportati al loro stato precedente solo attraverso un *desiderio* o un *miracolo* (se una *sfera annientatrice* e una *verga della cancellazione* si annullano a vicenda, nulla potrà ripristinare né l'una né l'altra).

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *dissolvi magie*; *Prezzo di mercato:* 11.000 mo.

Deperimento: La *verga del deperimento* funziona come una *mazza leggera+1*, ma non infligge alcun danno ai punti ferita. Chi la impugna può invece infliggere 1d4 danni temporanei al punteggio di Costituzione della creatura toccata dalla verga (mettendo a segno un attacco di contatto in mischia). Se va a segno un colpo critico, il danno inferto da quel colpo diventa un risucchio permanente della caratteristica. In entrambi i casi, il bersaglio può negare gli effetti con un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14).

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *contagio*; *Prezzo di mercato:* 17.000 mo.

Estinzione delle fiamme: Questa verga può estinguere fuochi non magici di taglia Media o inferiore con un semplice tocco (un'azione standard). Spegnere un fuoco non magico di taglia Grande o superiore o un fuoco magico di taglia Media o inferiore (come quello di un'arma infuocata o di un incantesimo *mani brucianti*) consuma 1 carica. Le fiamme magiche perenni, come quelle di un'arma o di una creatura di fuoco, vengono soppresse per 6 round, dopo di che si riaccendono. Per estinguere un incantesimo di fuoco istantaneo, la verga deve trovarsi entro la sua area di effetto e chi la impugna deve aver usato un'azione preparata per contrastare con efficacia l'intero incantesimo. Se applicata a fuochi magici di taglia Grande o

superiore, come quelli causati da *palla di fuoco*, *colpo infuocato* o *muro di fuoco*, la verga spegne le fiamme ma consuma 2 cariche nel farlo.

Se l'oggetto viene usato contro una creatura di fuoco, un tiro per colpire effettuato con successo le infligge 6d6 danni e consuma 3 cariche. La verga ha 10 cariche, che si rinnovano ogni giorno.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *pirotecnica*; *Prezzo di mercato:* 15.000 mo.

Inamovibile: Questa verga è una normale sbarra di ferro dotata di un piccolo pulsante ad un'estremità. Quando il pulsante viene premuto (un'azione equivalente al movimento), la verga non si sposterà dalla posizione in cui si trova, nemmeno se dovesse sfidare la forza di gravità. Chi la impugna può quindi sollevare o collocare la verga in qualsiasi posizione, premere il pulsante e lasciarla andare. Gli avventurieri considerano la *verga inamovibile* utile per fissare corde, bloccare porte e altre iniziative pratiche, e molti ne possiedono più di una. Alcune *verghe inamovibili* usate assieme possono formare una scala (anche se ne basta un minimo di due). Una *verga inamovibile* può reggere fino a 3.600 kg prima di cadere a terra. Se una creatura prova a spingere una *verga inamovibile* deve superare una prova di Forza (CD 30) per riuscire a spostarla di 3 metri nel giro di 1 round.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *levitazione*; *Prezzo di mercato:* 7.500 mo.

Individuazione dei metalli e dei minerali: Questa verga pulsa in mano a chi la impugna e si orienta verso la più grossa massa di metallo entro 9 metri. Chi la impugna può tuttavia concentrarsi su uno specifico metallo o minerale (oro, platino, quarzo, berillio, diamante, ossido di alluminio e così via). Se il minerale in questione si trova entro 9 metri, la verga punterà verso la sua esatta direzione indicando anche in che quantità è presente. Se sono presenti più depositi del metallo o del minerale in questione, la verga punterà prima verso quello più grosso. Ogni operazione richiede un'azione di round completo.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *localizza oggetto*; *Prezzo di mercato:* 10.500 mo.

Individuazione dei nemici: Questo strumento pulsa in mano a chi lo impugna e si orienta verso la direzione di una o più creature a lui ostili (puntando prima quelle più vicine). Le creature possono essere invisibili, eteree, nascoste, camuffate o in piena vista. La portata dell'individuazione è di 18 metri. La verga può essere usata per tre volte al giorno, e ogni uso dura fino a 10 minuti. Attivare la verga è un'azione standard.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *rivela bugie*; *Prezzo di mercato:* 23.500 mo.

Mazzafrusto: Quando chi impugna questa verga lo comanda, la verga si attiva trasformandosi da una verga di aspetto normale in un *mazzafrusto doppio+3*. Il mazzafrusto doppio è un'arma doppia: ognuna delle sue estremità può essere usata per attaccare (vedi la descrizione dell'arma nel Capitolo 7: "Equipaggiamento", pagina 102 del *Manuale del Giocatore*). Chi la impugna può ottenere un attacco extra (con la seconda estremità) al costo di effettuare entrambi gli attacchi con una penalità di -2 (come se fosse dotato dei talenti Ambidestria e Combattere con Due Armi).

Una volta al giorno chi la impugna può usare un'azione gratuita per ottenere dalla verga un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza per 10 minuti. Non è necessario che la verga sia in forma di arma per concedere questi benefici. Trasformare la verga in arma o di nuovo in verga è un'azione equivalente al movimento.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *benedizione*; *Prezzo di mercato:* 40.000 mo.

Meraviglie: La *verga delle meraviglie* è uno strumento strano e imprevedibile che genera casualmente numerosi effetti insoliti ogni volta che viene usato (attivare la verga è un'azione standard). Gli effetti più comuni vengono indicati nella tabella sottostante, ma possono essere alterati per adeguarsi alle esigenze della campagna del DM. I poteri tipici della verga sono i seguenti:

VERGA DELLE MERAVIGLIE

d%	Effetto meraviglioso
01-05	La creatura bersaglio viene *rallentata* per 10 round (CD 13).
06-10	Il bersaglio viene circondato da *luminescenza* (CD 11).
11-15	Inganna chi la impugna per 1 round convincendolo che abbia l'effetto indicato da un secondo tiro (nessun tiro salvezza).
16-20	*Folata di vento*, ma con l'intensità di un uragano; vedi "Rischi del tempo atmosferico", pagina 87 (CD 13).
21-25	Chi impugna la verga legge i pensieri superficiali del bersaglio (come nell'incantesimo *individuazione dei pensieri*) per 1d4 round (nessun tiro salvezza).
26-30	*Nube maleodorante* nel raggio di 9 metri (CD 12).
31-33	Una pioggia scrosciante cade per 1 round in un raggio di 18 metri centrato su chi impugna la verga.
34-36	*Evoca* un animale: un rinoceronte (con un risultato di 01-25 su un d%), un elefante (26-50) o un topo (51-100).
37-46	*Fulmine* (lungo 21 metri, ampio 1,5 m), 6d6 danni (CD 13).
47-49	Uno sciame di 600 grosse farfalle arriva sul posto e svolazza nei dintorni per 2 round, accecando chiunque (compreso chi impugna la verga) nel raggio di 7,5 metri (tiro salvezza sui Riflessi a CD 14 per evitare l'effetto).
50-53	*Ingrandisce* il bersaglio del 50% se si trova entro 18 metri dalla verga (CD 11)
54-58	*Oscurità* in una semisfera del diametro di 9 metri centrata a 9 metri dalla verga.
59-62	In un'area di 14,4 m^2 davanti alla verga cresce dell'erba, oppure l'erba esistente cresce di dieci volte la sua taglia attuale.
63-65	Rende etereo un qualsiasi oggetto non vivente di una massa fino a 450 kg e di un volume fino a 810 dm^3.
66-69	*Riduce* chi la impugna a 1/12 della sua altezza (nessun tiro salvezza).
70-79	Una *palla di fuoco* sul bersaglio o a 30 metri in linea retta, 6d6 danni (CD 13).
80-84	*Invisibilità* su chi la impugna.
85-87	Sul bersaglio crescono delle foglie, se si trova entro 18 metri dalla verga. Durano 24 ore.
88-90	Una raffica di 10-40 gemme, del valore di 1 mo ciascuna, viene sparata lungo una traiettoria di 9 metri. Ogni gemma infligge 1 danno a qualsiasi creatura lungo la traiettoria. Tirare 5d4 per determinare il numero di gemme che colpiscono e suddividerle tra i bersagli disponibili.
91-95	Un flusso di colori sgargianti fluttua in un'area di 9x12 metri davanti alla verga. Le creature all'interno dell'area vengono accecate per 1d6 round (un tiro salvezza sulla Tempra a CD 12 per negare gli effetti).
96-97	Chi la impugna (probabilità del 50%) o il bersaglio (probabilità del 50%) diventa permanentemente di colore blu, verde o viola (nessun tiro salvezza).
98-100	*Carne in pietra* (o *pietra in carne*, se il bersaglio è già di pietra) se il bersaglio si trova entro 18 metri.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *confusione*, il creatore deve essere caotico; *Prezzo di mercato:* 12.000 mo.

Negazione: Questo strumento nega gli incantesimi o le funzioni magiche degli oggetti magici. Chi la impugna punta la verga verso l'oggetto in questione e dalla verga parte un raggio color grigio pallido che tocca l'oggetto bersaglio attaccandolo come un raggio (attacco di contatto a distanza). Il raggio nega qualsiasi funzione attualmente attiva di quell'oggetto e ha una probabilità del 75% di negare qualsiasi altro incantesimo o potere magico, indipendentemente dal livello o dal potere di tali funzioni, per 2d4 round. Per negare effetti istantanei, si deve aver usato un'azione preparata. L'oggetto bersaglio non ha diritto ad alcun tiro salvezza o ad altri modi di resistere a questo effetto, tuttavia la verga non è in grado di negare gli artefatti (nemmeno gli artefatti minori). La verga funziona per tre volte al giorno.

Livello dell'incantatore: 16°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *dissolvi magie*, e *desiderio limitato* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* 35.000 mo.

Pitone: Questa verga è più lunga di una verga normale. Misura circa 120 cm, pesa 4,5 kg e colpisce come un *bastone ferrato+2*. Se chi la usa la scaglia a terra (un'azione standard), cresce fino a diventare un serpente strangolatore di taglia Enorme lungo 7,5 metri (vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche complete) alla fine del round in corso. Il pitone obbedisce a tutti i comandi del possessore (in forma animale non dispone del bonus di potenziamento +2 agli attacchi e al danno di cui dispone in forma di verga). Il serpente si ritrasforma in verga (un'azione di round completo) quando il possessore lo desidera o se si allontana per più

di 30 metri da lui. Se il serpente viene ucciso, si ritrasforma in verga e non potrà più essere attivata per tre giorni. La verga del pitone funziona solo se il possessore è di allineamento buono.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi*, il creatore deve essere buono; *Prezzo di mercato:* 13.000 mo.

Potenza: Questa verga ha funzioni magiche e può anche essere usata come arma magica di vari tipi; ha infine anche altri usi più pratici. La *verga della potenza* è di metallo, pesa più delle altre verghe e porta sulla punta una sfera a sei fasce e sei pulsanti sporgenti lungo l'impugnatura (premere uno dei pulsanti equivale ad estrarre un'arma). Pesa 4,5 kg.

Le seguenti funzione magiche possono essere usate ognuna una volta al giorno:

- *Blocca persone* a contatto, se chi la impugna lo comanda (CD 14). Questi deve scegliere di usare questo potere e poi superare un attacco di contatto in mischia per attivare il potere; se il tiro fallisce, l'effetto viene perduto.
- *Paura* su tutti quei nemici che la vedono, se chi la impugna lo desidera (raggio massimo di 3 metri, CD 16). Invocare questo potere è un'azione standard.
- Infliggere 2d4 danni a un avversario superando un attacco di contatto e curare chi la impugna di un numero equivalente di punti ferita (CD 17). Chi la impugna deve dichiarare se intende usare questo potere prima dell'attacco, come nel caso di *blocca persone*.

I seguenti usi della verga come arma possono essere sfruttati senza limiti:

- Nella sua forma normale la verga può essere usata come *mazza leggera+2*.
- Quando si preme il pulsante 1 la verga diventa una *spada lunga infuocata+1*. Dalla sfera emerge una lama e la sfera stessa si trasforma nell'elsa; l'arma diventa così lunga fino a 120 cm.
- Quando si preme il pulsante 2, la verga diventa un'*ascia da battaglia+4*. Dalla sfera emerge un'ampia lama e l'arma si allunga fino a 120 cm.
- Quando si preme il pulsante 3, la verga diventa una *lancia corta o lancia lunga+3*. La punta della lancia emerge dalla sfera e l'impugnatura può allungarsi fino a 360 cm (a scelta di chi la impugna) per una lunghezza massima che andrà dai 180 cm ai 4,5 metri. Se allungata fino a 4,5 metri, la verga può essere utilizzata come una lancia da cavaliere.

La verga può essere utilizzata senza limiti anche per i seguenti scopi pratici:

- Palo/scala per arrampicarsi. Quando viene premuto il pulsante 4 dalla sfera emerge uno spunzone in grado di piantarsi anche nelle superfici in pietra mentre dall'altra estremità emergono tre uncini ricurvi. La verga si allunga per una qualsiasi lunghezza tra 1,5 e 15 metri nel giro di un singolo round, fermandosi quando si preme di nuovo il pulsante 4. Dai lati emergono sbarre orizzontali lunghe 7,5 cm e distanti tra loro 30 cm in disposizione graduale. La verga è tenuta saldamente a terra dallo spunzone e in cima dagli uncini ed è in grado di reggere fino a 1.800 kg. Chi lo impugna può far rientrare il palo premendo il pulsante 5.
- La funzione della scala può anche essere usata per forzare una porta chiusa. Chi la impugna pianta la base della verga a 9 metri o meno dalla porta allineando la verga nella sua direzione, poi preme il pulsante 4. La forza esercitata ha un bonus di Forza +12.
- Premendo il pulsante 6 la verga indica il nord magnetico e fornisce a chi la impugna anche una conoscenza approssimativa della distanza che lo separa dalla superficie terrestre, sia che si trovi sottoterra o al di sopra di essa.

Livello dell'incantatore: 19°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *infliggi ferite leggere, forza straordinaria, lama infuocata, blocca persone, paura*; *Prezzo di mercato:* 70.000 mo.



Verga della potenza

Sensi acuti: Questa verga è in apparenza identica a una *mazza leggera+1*, dotata di una estremità a otto facce. La verga conferisce un bonus di +1 all'iniziativa. Se impugnata saldamente, la verga permette a chi la impugna di effettuare *individuazione del male, individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del magico, rivela bugie* o *vedere invisibilità*. L'uso di questi poteri è gratuito fintanto che si impugna la verga, ma ogni uso separato conta come un'azione standard.

Se l'estremità di una *verga dei sensi acuti* viene piantata nel terreno e chi la usa le ordina di fare la guardia (un'azione standard), la verga percepisce qualsiasi creatura entro 36 metri che abbia intenzioni ostili verso di lui. Ognuna delle facce della verga poi lancia un incantesimo di *luce* nella propria direzione (normalmente nord, nord est, est, sud est, sud, sud ovest, ovest e nord ovest) per una portata di 18 metri. Contemporaneamente, la verga attiva un effetto simile a quello di un incantesimo *preghiera* su tutte le creature amichevoli verso chi la usa in un raggio di 6 metri. Subito dopo la verga invia un allarme mentale alle creature in questione, avvertendole del possibile pericolo da parte delle creature ostili che sono entrate nel raggio di 36 metri. Gli effetti in questione durano 10 minuti, e la verga può svolgere questa funzione una volta al giorno.

Per finire, la verga può essere usata per simulare il lancio di un incantesimo *animare oggetti* utilizzando otto (o meno) oggetti qualsiasi collocati più o meno entro un'area circolare del raggio di 1,5 metri centrata sulla verga piantata in terra. Gli oggetti rimangono animati per 10 minuti. La verga può svolgere questa funzione una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 14°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *luce, individuazione del magico, allarme, individuazione del caos, individuazione del male, individuazione del bene, individuazione della legge, rivela bugie, vedere invisibilità, preghiera, animare oggetti*; *Prezzo di mercato:* 72.000 mo.

Sicurezza: Questo oggetto genera uno spazio extradimensionale, un piccolo paradiso portatile. In questo spazio il possessore della verga e altre 199 creature possono rimanere totalmente al sicuro, per un periodo di tempo che può arrivare fino a un massimo di 200 giorni da suddividere per il numero di persone ospitate. Quindi, una creatura (il possessore della verga) può rimanere per 200 giorni, quattro creature possono rimanere per 50 giorni, 60 creature per 3 giorni al massimo. Tutte le suddivisioni vengono arrotondate per difetto, quindi un gruppo composto da 101 o più persone può rimanere soltanto per un giorno.

In questo piccolo paradiso le creature non invecchiano e la guarigione naturale avviene due volte più velocemente che nei luoghi normali. Sono presenti cibo (solo frutta e verdura) e acqua freschi in abbondanza e il clima è gradevole per tutte le creature presenti.

Attivare la verga (un'azione standard) fa sì che il possessore e tutti coloro che stanno toccando la verga in quel momento vengano trasportati istantaneamente nel piccolo paradiso. I membri dei gruppi più numerosi possono tenersi per mano o mantenere un contatto fisico di qualche tipo. Tutte le creature collegate tra loro in cerchio o in una catena verranno influenzate dalla verga. Le creature non consenzienti hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) per negare l'effetto, ma anche se superano il tiro, le altre creature dopo di loro nella catena potranno comunque venire influenzate dalla verga.

Quando l'effetto della verga termina o viene dissolto, tutte le creature ricompaiono istantaneamente nella posizione che occupavano quando la verga era stata attivata. Se qualcos'altro occupa il posto in cui un viaggiatore dovrebbe ricomparire, il suo corpo viene spinto da parte quel tanto che basta per farlo rientrare. Il possessore della verga può porre fine agli effetti in qualsiasi momento lo desideri prima che si esaurisca il tempo massimo limite, ma la verga potrà essere attivata solo una volta alla settimana.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *portale*; *Prezzo di mercato:* 61.000 mo.

Sovranità: Questa verga è simile a uno scettro reale e ha un valore di almeno 5.000 mo per la fattura e il materiale utilizzato. Chi la impugna può reclamare la fedeltà e l'obbedienza di tutte le

creature nel raggio di 36 metri dal momento in cui il suo potere viene attivato (un'azione standard). Il comando si estende su un totale di 300 DV di creature, ma quelle dotate di Intelligenza pari o superiore a 12 hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) per negare l'effetto. Le creature soggiogate obbediscono a colui che impugna la verga come se fosse il loro signore assoluto, ma se questi impartisce un comando contrario alla natura delle creature soggiogate, la magia si interrompe. La verga può essere usata per un totale di 500 minuti, dopo di che si sbriciolerà in polvere. Non è necessario che i minuti siano continui.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *charme di massa*; *Prezzo di mercato:* 60.000 mo.

Splendore: Il possessore di questa verga ottiene un bonus di potenziamento +4 al suo punteggio di Carisma per tutto il tempo in cui porta con sé o impugna l'oggetto. Una volta al giorno la verga crea abiti di eccellente qualità con cui veste il possessore, abbellendoli anche con pellicce e gioielli.

Il materiale creato magicamente dalla verga rimane in esistenza per 12 ore, ma se si tenta di venderne, di cederne in qualche modo o di usarne come componente per un incantesimo anche un solo pezzo, tutto ciò che la verga ha creato scompare immediatamente. Lo stesso accade se un pezzo viene preso con la forza o rubato.

Il valore delle vesti nobiliari create dalla verga va da 7.000 a 10.000 mo (1d4+6 moltiplicato per 1.000 mo): 1.000 mo per il tessuto, 5.000 mo per le pellicce e il resto per le decorazioni in gioielli (fino a un massimo di 20 gemme del valore massimo di 200 mo ciascuna).

La verga ha inoltre un secondo potere speciale utilizzabile una volta alla settimana. A comando, può creare un lussuoso tendone, un enorme padiglione di seta ampio 18 metri. Al suo interno appaiono temporaneamente anche mobili e cibo adeguati allo splendore della tenda e sufficienti per cento persone. La tenda e i suoi contenuti durano una giornata, alla fine della quale sia la tenda che tutti gli oggetti ad essa associati (compresi quelli che nel frattempo potrebbero essere stati portati fuori) scompaiono.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, *fabbricare*, *creazione maggiore*; *Prezzo di mercato:* 25.000 mo.

Tuoni e fulmini: Questa verga, costruita in ferro e con delle decorazioni d'argento, ha le proprietà di una *mazza*+2. I suoi altri poteri magici sono i seguenti:

- *Tuono:* Una volta al giorno, la verga può colpire come se fosse una *mazza leggera*+3 e stordire l'avversario colpito col rumore del suo impatto (tiro salvezza sulla Tempra a CD 13 per negare gli effetti). Attivare questo potere è considerata un'azione gratuita e funziona se chi la impugna colpisce un avversario entro 1 round.
- *Fulmine:* Una volta al giorno, una fugace scarica elettrica può guizzare nel momento in cui la verga colpisce un avversario e infligge i danni di una normale *mazza leggera*+2 (1d6) e +2d6 danni bonus da elettricità. Anche se la verga non dovesse mettere a segno un normale colpo in combattimento, se il tiro è sufficientemente alto da poter essere considerato un attacco di contatto in mischia riuscito, i +2d6 danni bonus da elettricità vengono comunque applicati. Attivare questo potere è considerata un'azione gratuita e funziona se chi la impugna colpisce un avversario entro 1 round.
- *Rombo di tuono:* Una volta al giorno, come azione standard, la verga può creare un suono assordante simile a quello generato da un incantesimo di *grido* (CD 14, 2d6 danni sonori, bersaglio assordato per 2d6 round).
- *Colpo del fulmine:* Una volta al giorno, come azione standard, un *fulmine* ampio 1,5 metri (9d6 danni, CD 14) può sprigionarsi dalla verga fino a una distanza di 60 metri.
- *Tuoni e fulmini:* Una volta alla settimana, come azione standard, la verga può combinare il *rombo di tuono* descritto sopra con un fulmine biforcato simile al *colpo del fulmine*. Il rombo di tuono influenza tutti nel raggio di 3 metri dal fulmine. Il solo fulmine infligge 9d6 danni (tutti i tiri di 1 e 2 vengono contati come 3, per un totale che varia da 27 a 54), più altri 2d6 per il rombo di tuono. Viene concesso un unico tiro salvezza sui Riflessi per entrambi gli effetti (CD 14), con sordità e metà danni subiti da chi lo supera.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *fulmine*, *grido*; *Prezzo di mercato:* 23.000 mo.



Verga della vipera

Vipera: Questa verga colpisce come una *mazza pesante*+1. Una volta al giorno, su comando (azione gratuita), l'estremità della verga si trasforma nella testa di un vero serpente per 10 minuti. Durante questo periodo, qualsiasi colpo messo a segno con la verga infligge il normale danno, ma avvelena anche la creatura colpita. Il veleno infligge 1d10 danni temporanei al punteggio di Costituzione immediatamente (tiro salvezza sulla Tempra a CD 14 per negare gli effetti) e altri 1d10 danni temporanei al punteggio di Costituzione 1 minuto dopo (un altro tiro salvezza sulla Tempra a CD 14 per negare gli effetti). La verga funziona solo se il suo possessore è malvagio.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *veleno*, il creatore deve essere malvagio; *Prezzo di mercato:* 19.000 mo.

PERGAMENE

Una pergamena è un incantesimo (o una serie di incantesimi) che è stato immagazzinato in forma scritta. Un incantesimo su una pergamena può essere utilizzato solo una volta. Lo scritto svanisce dalla pergamena una volta che l'incantesimo è stato attivato. Usare una pergamena, di fatto, equivale a lanciare un incantesimo.

Descrizione: Una pergamena è un rotolo di carta pergamena d'alta qualità più o meno delle dimensioni di un foglio di un grosso quaderno moderno (largo 21,25 cm e alto 27,5) sufficiente a contenere un incantesimo. Il foglio è rinforzato in cima e in fondo con strisce di pelle leggermente più lunghe della larghezza del foglio; una pergamena che contiene più incantesimi è sempre della stessa larghezza (21,25 cm), ma è lunga 30 cm in più per ogni incantesimo extra che contiene. Le pergamene che contengono più di tre incantesimi di solito vengono rinforzate con dei bastoncini di sostegno invece che con sole strisce di pelle. Una pergamena ha una CA di 9, 1 punto ferita, una durezza di 0 e una CD per romperla di 8.

Per impedire che la pergamena si arricci o si strappi, il foglio viene normalmente arrotolato da entrambe le estremità in modo da formare un doppio cilindro (il che permette anche di srotolarlo rapidamente). Il foglio viene infine collocato all'interno di un cilindro d'avorio, di giada, di pelle, di metallo o di legno. Molti di questi contenitori per pergamene sono ricoperti da simboli magici (vedi l'incantesimo *sigillo arcano* e "Scritti magici arcani", pagina 155 del Capitolo 10: "Magia" nel *Manuale del Giocatore*), che spesso identificano il proprietario della pergamena o gli incantesimi contenuti all'interno. I simboli possono anche nascondere trappole magiche come *glifo di interdizione* o *trappola di fuoco*.

Tabella 8-24: Pergamene degli incantesimi arcani

Incantesimi arcani di 1° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-03	*Arma magica*	25 mo
04-07	*Armatura magica*	25 mo
08-12	*Caduta morbida*	25 mo
13-17	*Cambiare sembianze*	25 mo
18-20	*Cancellare*	25 mo
21-23	*Cavalcatura*	25 mo
24-28	*Charme*	25 mo
29-31	*Disco fluttuante di Tenser*	25 mo
32-34	*Evoca mostri I*	25 mo
35-39	*Identificare*	125 mo
40-43	*Immagine silenziosa*	25 mo
44-46	*Individuazione dei non morti*	25 mo
47-50	*Individuazione delle porte segrete*	25 mo
51-53	*Ingrandire*	25 mo
54-58	*Mani brucianti*	25 mo
59-61	*Movimenti del ragno*	25 mo

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
62-64	*Raggio di indebolimento*	25 mo
65-67	*Ridurre*	25 mo
68-70	*Saltare*	25 mo
71-73	*Scudo*	25 mo
74-78	*Servitore inosservato*	25 mo
79-83	*Sonno*	25 mo
84-86	*Spruzzo colorato*	25 mo
87-89	*Stretta folgorante*	25 mo
90-92	*Unto*	25 mo
93-95	*Ventriloquio*	25 mo
96-100	Un incantesimo arcano di 1° livello a scelta del DM	-

Incantesimi arcani di 2° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-05	*Cecità/sordità*	150 mo
06-10	*Dissimulare*	150 mo
11-14	*Evoca mostri II*	150 mo
15-19	*Evoca sciame*	150 mo
20-24	*Forza straordinaria*	150 mo
25-27	*Freccia acida di Melf*	150 mo
28-31	*Grazia felina*	150 mo
32-36	*Immagine minore*	150 mo
37-41	*Immagine speculare*	150 mo
42-46	*Individuazione dei pensieri*	150 mo
47-51	*Invisibilità*	150 mo
52-56	*Levitazione*	150 mo
57-61	*Localizza oggetto*	150 mo
62-64	*Mano spettrale*	150 mo
65-67	*Nube maleodorante*	150 mo
68-70	*Protezione dalle frecce*	150 mo
71-73	*Ragnatela*	150 mo
74-76	*Scassinare*	150 mo
77-79	*Scurovisione*	150 mo
80-82	*Serratura arcana*	175 mo
83-85	*Sfera infuocata*	150 mo
86-90	*Sfocatura*	150 mo
91-95	*Vedere invisibilità*	150 mo
96-100	Un incantesimo arcano di 2° livello a scelta del DM	-

Incantesimi arcani di 3° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-03	*Anti-individuazione*	425 mo
04-06	*Arma magica superiore*	375 mo
07-09	*Blocca persone*	375 mo
10	*Cerchio magico contro il bene*	375 mo
11	*Cerchio magico contro il caos*	375 mo
12	*Cerchio magico contro il male*	375 mo
13	*Cerchio magico contro la legge*	375 mo
14-18	*Chiaroudienza/chiaroveggenza*	375 mo
19-23	*Dissolvi magie*	375 mo
24-28	*Distorsione*	375 mo
29-32	*Evoca mostri III*	375 mo
33-35	*Fermare non morti*	375 mo
36-37	*Forma gassosa*	375 mo
38-40	*Freccia infuocata*	375 mo
41-46	*Fulmine*	375 mo
47-51	*Intermittenza*	375 mo
52-56	*Lentezza*	375 mo
57-61	*Linguaggi*	375 mo
62-66	*Mano spettrale*	375 mo
67-71	*Palla di fuoco*	375 mo
72-74	*Respirare sott'acqua*	375 mo
75-76	*Sfera di invisibilità*	375 mo
77-81	*Suggestione*	375 mo
82-84	*Tocco del vampiro*	375 mo
85-87	*Velocità*	375 mo
88-90	*Volare*	375 mo
91-100	Un incantesimo arcano di 3° livello a scelta del DM	-

Incantesimi arcani di 4° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-03	*Allucinazione mortale*	700 mo
04-06	*Ancora dimensionale*	700 mo
07-09	*Autometamorfosi*	700 mo
10-14	*Charme sui mostri*	700 mo
15-19	*Confusione*	700 mo
20-24	*Contagio*	700 mo
25-27	*Costrizione inferiore*	700 mo
28-30	*Debilitazione*	700 mo
31-35	*Emozione*	700 mo
36-37	*Evoca mostri IV*	700 mo
38-40	*Globo minore di invulnerabilità*	700 mo
41-45	*Individuazione dello scrutamento*	700 mo
46-50	*Invisibilità migliorata*	700 mo
51-53	*Metamorfosi*	700 mo
54-56	*Muro di fuoco*	700 mo
57-59	*Muro di ghiaccio*	700 mo
60-62	*Occhio arcano*	700 mo
63-65	*Ombra di una evocazione*	700 mo
66-70	*Paura*	700 mo
71-74	*Pelle di pietra*	950 mo
75-79	*Porta dimensionale*	700 mo
80-82	*Rimuovi maledizione*	700 mo
83-85	*Scudo di fuoco*	700 mo
86-88	*Tempesta di ghiaccio*	700 mo
89-90	*Tentacoli neri di Evard*	700 mo
91-100	Un incantesimo arcano di 4° livello a scelta del DM	-

Incantesimi arcani di 5° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-04	*Blocca mostri*	1.125 mo
05-08	*Congedo*	1.125 mo
09-13	*Cono di freddo*	1.125 mo
14-17	*Creazione maggiore*	1.125 mo
18-21	*Dominare persone*	1.125 mo
22-25	*Evoca mostri V*	1.125 mo
26-30	*Immagine persistente*	1.125 mo
31-34	*Mano interposta di Bigby*	1.125 mo
35-39	*Muro di ferro*	1.175 mo
40-43	*Muro di forza*	1.125 mo
44-47	*Muro di pietra*	1.125 mo
48-52	*Nebbia mentale*	1.125 mo
53-56	*Nube mortale*	1.125 mo
57-59	*Ombra di una evocazione superiore*	1.125 mo
60-63	*Ombra di una invocazione*	1.125 mo
64-67	*Passapareti*	1.125 mo
68-70	*Regressione mentale*	1.125 mo
71-73	*Scolpire pietra*	1.125 mo
74-77	*Telecinesi*	1.125 mo
78-82	*Teletrasporto*	1.125 mo
83-86	*Trasmutare fango in roccia*	1.125 mo
87-90	*Trasmutare roccia in fango*	1.125 mo
91-100	Un incantesimo arcano di 5° livello a scelta del DM	-

Incantesimi arcani di 6° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-03	*Analizzare dweomer*	1.650 mo
04-07	*Campo anti-magia*	1.650 mo
08-11	*Carne in pietra*	1.650 mo
12-15	*Catena di fulmini*	1.650 mo
16-19	*Cerchio di morte*	2.150 mo
20-22	*Controllare acqua*	1.650 mo
23-26	*Disintegrare*	1.650 mo
27-30	*Evoca mostri VI*	1.650 mo
31-33	*Fuorviare*	1.650 mo
34-37	*Globo di invulnerabilità*	1.650 mo
38-41	*Immagine programmata*	1.650 mo
42-46	*Immagine proiettata*	1.650 mo
47-50	*Mano possente di Bigby*	1.650 mo
51-55	*Muovere il terreno*	1.650 mo
56-59	*Nebbia acida*	1.650 mo
60-63	*Ombra di una invocazione superiore*	1.650 mo
64-66	*Ombre*	1.650 mo
67-70	*Pietra in carne*	1.650 mo
71-75	*Repulsione*	1.650 mo
76-79	*Sfera congelante di Otiluke*	1.650 mo
80-82	*Sguardo penetrante*	1.650 mo

83-86	*Suggestione di massa*	1.650 mo
87-90	*Visione del vero*	1.900 mo
91-100	Un incantesimo arcano di 6° livello a scelta del DM	-

Incantesimi arcani di 7° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-05	*Celare*	2.275 mo
06-10	*Controllare non morti*	2.275 mo
11-15	*Desiderio limitato*	3.775 mo *
16-20	*Dito della morte*	2.275 mo
21-25	*Evoca mostri VII*	2.275 mo
26-30	*Gabbia di forza*	3.775 mo
31-35	*Inversione della gravità*	2.275 mo
36-40	*Invisibilità di massa*	2.275 mo
41-45	*Mano stringente di Bigby*	2.275 mo
46-50	*Palla di fuoco ritardata*	2.275 mo
51-55	*Parola del potere, stordire*	2.275 mo
56-60	*Riflettere incantesimo*	2.275 mo
61-65	*Spada di Mordenkainen*	2.275 mo
66-70	*Spruzzo prismatico*	2.275 mo
71-75	*Svanire*	2.275 mo
76-80	*Teletrasporto senza errori*	2.275 mo
81-85	*Transizione eterea*	2.275 mo
86-90	*Visione*	3.025 mo
91-100	Un incantesimo arcano di 7° livello a scelta del DM	-

*Si presume con un costo in componenti materiali non superiore a 1.000 mo e in PE non superiore a 300 PE.

Incantesimi arcani di 8° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-03	*Antipatia*	3.000 mo
04-08	*Charme di massa*	3.000 mo
09-13	*Clone*	4.000 mo
14-18	*Danza irresistibile di Otto*	3.000 mo
19-23	*Esigere*	3.000 mo
24-28	*Esplosione solare*	3.000 mo
29-33	*Evoca mostri VIII*	3.000 mo
34-38	*Labirinto*	3.000 mo
39-43	*Metamorfosi di un oggetto*	3.000 mo
44-48	*Muro prismatico*	3.000 mo
49-53	*Nube incendiaria*	3.000 mo
54-58	*Orrido avvizzimento*	3.000 mo
59-63	*Parola del potere, accecare*	3.000 mo
64-68	*Protezione dagli incantesimi*	3.500 mo
69-73	*Pugno serrato di Bigby*	3.000 mo
74-78	*Schermo*	3.000 mo
79-83	*Sfera telecinetica di Otiluke*	3.000 mo
84-85	*Simpatia*	4.500 mo
86-90	*Vuoto mentale*	3.000 mo
91-100	Un incantesimo arcano di 8° livello a scelta del DM	-

Incantesimi arcani di 9° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-07	*Desiderio*	28.825 mo *
08-14	*Disgiunzione di Mordenkainen*	3.825 mo
15-21	*Evoca mostri IX*	3.825 mo
22-28	*Fatale*	3.825 mo
29-34	*Fermare il tempo*	3.825 mo
35-41	*Imprigionare*	3.825 mo
42-48	*Lamento della banshee*	3.825 mo
49-55	*Mano stritolatrice di Bigby*	3.825 mo
56-62	*Risucchio di energia*	3.825 mo
63-69	*Sciame di meteore*	3.825 mo
70-76	*Sfera prismatica*	3.825 mo
77-83	*Stasi temporale*	3.825 mo
84-90	*Trasformazione*	3.825 mo
91-100	Un incantesimo arcano di 9° livello a scelta del DM	-

*Si presume con un costo in componenti materiali non superiore a 10.000 mo e in PE non superiore a 5.000 PE.

Tabella 8-25: Pergamene degli incantesimi divini

Incantesimi divini di 1° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-03	*Arma magica*	25 mo
04-08	*Benedizione*	25 mo
09-13	*Calmare animali*	25 mo
14-17	*Comando*	25 mo
18-22	*Cura ferite leggere*	25 mo
23-27	*Devastazione*	25 mo
28-31	*Evoca alleato naturale I*	25 mo
32-35	*Evoca mostri I*	25 mo
36-38	*Individuazione del bene*	25 mo
39-41	*Individuazione del caos*	25 mo
42-44	*Individuazione del male*	25 mo
45-47	*Individuazione della legge*	25 mo
48-50	*Individuazione di calappi e trabocchetti*	25 mo
51-55	*Infliggi ferite leggere*	25 mo
56-60	*Intralciare*	25 mo
61-65	*Invisibilità agli animali*	25 mo
66-70	*Invisibilità ai non morti*	25 mo
71-75	*Luminescenza*	25 mo
76-78	*Pietra magica*	25 mo
79-83	*Randello incantato*	25 mo
84-87	*Santuario*	25 mo
88-90	*Zanna magica*	25 mo
91-100	Un incantesimo divino di 1° livello a scelta del DM	-

Incantesimi divini di 2° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-05	*Aiuto*	150 mo
06-10	*Allineamento imperscrutabile*	150 mo
11-15	*Arma spirituale*	150 mo
16-18	*Blocca animali*	150 mo
19-23	*Blocca persone*	150 mo
24-28	*Charme su persone o animali*	150 mo
29-31	*Cura ferite moderate*	150 mo
32-35	*Evoca alleato naturale II*	150 mo
36-39	*Evoca mostri II*	150 mo
40-41	*Evoca sciame*	150 mo
42-46	*Forza straordinaria*	150 mo
47-49	*Gelare il metallo*	150 mo
50-52	*Infliggi ferite moderate*	150 mo
53-55	*Lama infuocata*	150 mo
56-58	*Parlare con gli animali*	150 mo
59-63	*Pelle coriacea*	150 mo
64-68	*Presagio*	150 mo
69-73	*Riscaldare il metallo*	150 mo
74-78	*Ristorare inferiore*	150 mo
79-83	*Ritarda veleno*	150 mo
84-86	*Sfera infuocata*	150 mo
87-90	*Silenzio*	150 mo
91-100	Un incantesimo divino di 2° livello a scelta del DM	-

Incantesimi divini di 3° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-10	*Camminare sull'acqua*	375 mo
11-12	*Cerchio magico contro il bene*	375 mo
13-14	*Cerchio magico contro il caos*	375 mo
15-16	*Cerchio magico contro il male*	375 mo
17-18	*Cerchio magico contro la legge*	375 mo
19-20	*Crescita di spine*	375 mo
21-22	*Crescita vegetale*	375 mo
23-29	*Cura ferite gravi*	375 mo
30-33	*Dissolvi magie*	375 mo
34-35	*Dominare animali*	375 mo
36-38	*Epurare invisibilità*	375 mo
39-41	*Evoca alleato naturale III*	375 mo
42-44	*Evoca mostri III*	375 mo
45-46	*Infliggi ferite gravi*	375 mo
47-48	*Invocare il fulmine*	375 mo
49-52	*Localizza oggetto*	375 mo
53-55	*Luce incandescente*	375 mo
56-58	*Neutralizza veleno*	375 mo
59-61	*Parlare con i morti*	375 mo
62-64	*Preghiera*	375 mo
65-69	*Protezione dagli elementi*	375 mo
70-73	*Protezione dall'energia negativa*	375 mo
74-75	*Respirare sott'acqua*	375 mo

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
76-77	*Rimuovi cecità/sordità*	375 mo
78-80	*Rimuovi malattia*	375 mo
81-83	*Rimuovi maledizione*	375 mo
84-88	*Scolpire pietra*	375 mo
89-90	*Zanna magica superiore*	375 mo
91-100	Un incantesimo divino di 3° livello a scelta del DM	-

Incantesimi divini di 4° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-02	*Alleato planare inferiore*	700 mo
03-05	*Arma magica superiore*	700 mo
06-12	*Colpo infuocato*	700 mo
13-15	*Controllare acqua*	700 mo
16-22	*Cura ferite critiche*	700 mo
23-27	*Dissolvi magie*	700 mo
28-31	*Estinguere fuoco*	700 mo
32-33	*Evoca alleato naturale IV*	700 mo
34-37	*Evoca mostri IV*	700 mo
38-39	*Guscio anti-vegetali*	700 mo
40-42	*Immunità agli incantesimi*	700 mo
43-45	*Infliggi ferite critiche*	700 mo
46-52	*Libertà di movimento*	700 mo
53-60	*Linguaggi*	700 mo
61-67	*Neutralizza veleno*	700 mo
68-73	*Parassiti giganti*	700 mo
74-76	*Potere divino*	700 mo
77-78	*Ristorare*	800 mo
79-85	*Rivela bugie*	700 mo
86-87	*Rocce aguzze*	700 mo
88-90	*Stretta corrosiva*	700 mo
91-100	Un incantesimo divino di 4° livello a scelta del DM	-

Incantesimi divini di 5° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-03	*Cerchio di guarigione*	1.125 mo
04-09	*Colpo infuocato*	1.125 mo
10-12	*Comando superiore*	1.125 mo
13-18	*Comunione*	1.625 mo
19-20	*Controllare venti*	1.125 mo
21-27	*Cura ferite critiche*	1.125 mo
28-30	*Dissolvi il bene*	1.125 mo
31-34	*Dissolvi il male*	1.125 mo
35-37	*Distruggere viventi*	1.125 mo
38-39	*Evoca alleato naturale V*	1.125 mo
40-41	*Evoca mostri V*	1.125 mo
42-44	*Giusto potere*	1.125 mo
45-47	*Muro di fuoco*	1.125 mo
48-49	*Muro di pietra*	1.125 mo
50-59	*Muro di spine*	1.125 mo
60-64	*Piaga degli insetti*	1.125 mo
65	*Profanare*	6.125 mo *
66-67	*Resistenza agli incantesimi*	1.125 mo
68-74	*Rianimare morti*	1.625 mo
75-76	*Santificare*	6.125 mo *
77-83	*Spezzare incantamento*	1.125 mo
84-85	*Tempesta di ghiaccio*	1.125 mo
86-88	*Trasmutare roccia in fango*	1.125 mo
89-90	*Visione del vero*	1.375 mo
91-100	Un incantesimo divino di 5° livello a scelta del DM	-

*Permette a un incantesimo di livello inferiore o pari al 4° di essere legato all'area *santificata* o *profanata*.

Incantesimi divini di 6° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-08	*Alleato planare*	1.650 mo
09-14	*Banchetto degli eroi*	1.650 mo
15-20	*Barriera di lame*	1.650 mo
21-23	*Camminare nel vento*	1.650 mo
24-28	*Costrizione/Cerca*	1.650 mo
29-36	*Evoca mostri VI*	1.650 mo
37-42	*Ferire*	1.650 mo
43-49	*Guarigione*	1.650 mo
50-57	*Guscio anti-vita*	1.650 mo
58-63	*Muro di pietra*	1.650 mo
64-73	*Parola del ritiro*	1.650 mo
74-76	*Pietre parlanti*	1.650 mo
77-78	*Respingere legno*	1.650 mo
79-83	*Scopri il percorso*	1.650 mo
84-87	*Semi di fuoco*	1.650 mo
88-90	*Trasporto vegetale*	1.650 mo
91-100	Un incantesimo divino di 6° livello a scelta del DM	-

Incantesimi divini di 7° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-11	*Controllare tempo atmosferico*	2.275 mo
12-18	*Dettame*	2.275 mo
19-25	*Distruzione*	2.275 mo
26-29	*Evoca mostri VII*	2.275 mo
30-39	*Parola del caos*	2.275 mo
40-46	*Parola sacra*	2.275 mo
47-53	*Piaga strisciante*	2.275 mo
54-60	*Repulsione*	2.275 mo
61-67	*Resurrezione*	2.775 mo
68-74	*Rigenerazione*	2.275 mo
75-78	*Ristorare superiore*	4.775 mo
79-82	*Tempesta di fuoco*	2.275 mo
83-86	*Trasmutare metallo in legno*	2.275 mo
87-90	*Visione del vero*	2.525 mo
91-100	Un incantesimo divino di 7° livello a scelta del DM	-

Incantesimi divini di 8° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-09	*Aura sacra*	3.000 mo
10-15	*Aura sacrilega*	3.000 mo
16-21	*Campo anti-magia*	3.000 mo
22-26	*Dito della morte*	3.000 mo
27-32	*Esplosione solare*	3.000 mo
33-38	*Evoca mostri VIII*	3.000 mo
39-44	*Guarigione di massa*	3.000 mo
45-50	*Inversione della gravità*	3.000 mo
51-56	*Piaga strisciante*	3.000 mo
57-62	*Respingere metallo o pietra*	3.000 mo
63-68	*Rivela locazione*	3.000 mo
69-73	*Tempesta di fuoco*	3.000 mo
74-80	*Terremoto*	3.000 mo
81-90	*Turbine*	3.000 mo
91-100	Un incantesimo divino di 8° livello a scelta del DM	-

Incantesimi divini di 9° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-12	*Evoca mostri IX*	3.825 mo
13-24	*Implosione*	3.825 mo
25-36	*Miracolo*	28.825 mo *
37-46	*Resurrezione pura*	8.825 mo
47-58	*Risucchio di energia*	3.825 mo
59-65	*Sciame elementale*	3.825 mo
66-76	*Tempesta di vendetta*	3.825 mo
77-83	*Terremoto*	3.825 mo
84-90	*Trasformazione*	3.825 mo
91-100	Un incantesimo divino di 9° livello a scelta del DM	-

*Si suppone una richiesta potente ma con componenti materiali non superiori a 100 mo e senza alcun costo in PE aggiuntivo.

Attivazione: Per attivare una pergamena, un incantatore deve leggere l'incantesimo che vi è scritto sopra; per farlo, sono necessari alcuni passaggi e condizioni.

Decifrare la scrittura: La scrittura sulla pergamena deve essere decifrata prima che un personaggio ne possa fare uso o capisca con esattezza quale incantesimo contenga. Per farlo è necessario un incantesimo di *lettura del magico* o una prova riuscita di Sapienza Magica (CD 20 + il livello dell'incantesimo).

Decifrare una pergamena per determinarne il contenuto non attiva la magia in essa contenuta, a meno che non si tratti di una pergamena maledetta appositamente preparata per questo effetto. Un personaggio può decifrare la scrittura su una pergamena in anticipo in modo che poi possa procedere direttamente al suo utilizzo una volta che se ne verifichi l'occasione.

Attivare l'incantesimo: Per attivare una pergamena è necessario leggere l'incantesimo che vi è stato trascritto. Il personaggio deve essere in grado di vedere e di leggere la scrittura sulla pergamena.

L'attivazione di un incantesimo scritto su una pergamena non necessita di componenti materiali o focus (il creatore della pergamena le ha fornite quando ha scritto la pergamena). Va notato che alcuni incantesimi hanno effetto solo se lanciati su uno o più oggetti (ad esempio, *evocazioni istantanee di Drawmij* o *calappio*). In questi casi, chi usa la pergamena deve avere a disposizione l'oggetto destinato a ricevere l'incantesimo al momento dell'attivazione. L'attivazione di un incantesimo di una pergamena è comunque soggetta a interruzioni, proprio come il lancio di un normale incantesimo (vedi "Lanciare un incantesimo" nel Capitolo 8: "Combattimento", pagina 124 del *Manuale del Giocatore*).

Per avere la possibilità di attivare un incantesimo di una pergamena, l'incantatore deve soddisfare i seguenti requisiti:

- L'incantesimo deve essere del tipo appropriato (arcano o divino). Gli incantatori arcani (maghi, stregoni e bardi) non possono lanciare incantesimi divini da una pergamena e gli incantatori divini (chierici, druidi, paladini e ranger) non possono lanciare incantesimi arcani in questo modo. (Il tipo di pergamena creata da un personaggio è determinato dalla sua classe. I chierici, ad esempio, creano pergamene di incantesimi divini, i maghi di incantesimi arcani, e così via).
- Chi usa la pergamena deve avere l'incantesimo contenuto tra quelli della sua lista di classe (vedi Capitolo 11: "Incantesimi" nel *Manuale del Giocatore* per scoprire quali tipi di incantesimi possono lanciare le varie classi).
- Chi usa la pergamena deve avere il punteggio di caratteristica necessario per farlo (ad esempio, Intelligenza 15 per un mago che vuole lanciare un incantesimo di 5° livello).

Se tutti questi requisiti sono soddisfatti e il livello dell'incantatore di chi usa la pergamena è almeno pari a quello dell'incantesimo da lanciare, allora l'incantesimo può essere attivato automaticamente senza dover tentare una prova. Se i requisiti sono soddisfatti ma il livello dell'incantatore è inferiore a quello dell'incantesimo da lanciare, allora l'incantatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (CD = livello dell'incantesimo della pergamena +1) per riuscire comunque a lanciarlo. Se fallisce, deve effettuare una prova di Saggezza (CD 5) per evitare un malfunzionamento (vedi "Malfunzionamenti delle pergamene", più avanti). Un tiro naturale di 1 viene sempre considerato un fallimento, indipendentemente dai modificatori.



Avendo utilizzato una pergamena con un incantesimo superiore al suo livello di potere, Mialee ne subisce le dolorose conseguenze.

Determinare l'effetto: Un incantesimo di una pergamena attivato con successo funziona esattamente come un incantesimo preparato e lanciato normalmente. Si suppone che il livello dell'incantatore dell'incantesimo della pergamena sia sempre il livello minimo necessario per lanciare l'incantesimo per il personaggio che ha scritto la pergamena (di solito il doppio del livello dell'incantesimo meno 1), a meno che l'incantatore non desideri diversamente. Per esempio, un chierico di 10° livello potrebbe scegliere di creare una pergamena di *cura ferite critiche* a livello dell'incantatore 10 invece che al minimo richiesto dall'incantesimo (livello dell'incantatore 7), in modo da ottenere maggiori benefici dall'incantesimo della pergamena. (La pergamena, tuttavia, verrebbe a costare di più al momento in cui viene scritta).

La scrittura di un incantesimo attivato svanisce subito dalla pergamena.

Malfunzionamenti delle pergamene: Quando si verifica un malfunzionamento, l'incantesimo sulla pergamena ha un effetto inverso o comunque dannoso, determinato dal DM. Un flusso di energia magica incontrollata che infligge 1d6 danni per livello di incantesimo è l'effetto di base, che il DM può decidere di usare oppure scegliere dalla lista seguente:

- L'incantesimo colpisce l'incantatore o un suo alleato invece del bersaglio scelto, oppure un bersaglio casuale nelle vicinanze se l'incantatore aveva scelto se stesso come bersaglio.
- L'incantesimo ha effetto in un punto a caso entro il suo raggio di azione.
- L'effetto dell'incantesimo sul bersaglio è contrario rispetto a quello che avrebbe normalmente. Ad esempio, una *palla di fuoco* potrebbe generare un'esplosione di freddo che non infligge danni oppure un'ondata di energia guaritrice.
- L'incantatore subisce alcuni effetti minori, ma strani, correlati in qualche modo all'incantesimo. Ad esempio, una *palla di fuoco* potrebbe far uscire del fumo dalle orecchie dell'incantatore, *volare* potrebbe trasformare le braccia dell'incantatore in ali che non funzionano, *chiaroveggenza/chiaraudienza* potrebbe ingrandire gli occhi o le orecchie dell'incantatore di 10 volte. Molti effetti simili durano solo per un periodo pari alla durata originaria dell'incantesimo, oppure 2d10 minuti nel caso di un incantesimo istantaneo.
- Uno o più oggetti innocui compaiono nell'area dell'incantesimo. Ad esempio, una *palla di fuoco* potrebbe provocare una pioggia di torce accese su tutta l'area del bersaglio, mentre una *caduta morbida* potrebbe generare una pioggia di piume e un *passapareti* potrebbe provocare l'apparizione di una porta (finta).
- L'incantesimo ha effetto ritardato. Si attiva entro le 1d12 ore successive. Se il bersaglio inteso era l'incantatore, l'incantesimo ha effetto normalmente; altrimenti, l'incantesimo parte nella direzione generica in cui si trovava il bersaglio originale o il destinatario, fino ad arrivare al suo raggio di azione massimo, se questi si è allontanato ulteriormente.

Generazione casuale: Per generare pergamene casualmente si usa la Tabella 8-21: "Tipi di pergamene" per determinare se gli incantesimi sono di natura arcana o divina. Poi si determinano casualmente quanti incantesimi ci sono sulla pergamena, in base alla Tabella 8-22: "Numero di incantesimi su una pergamena". Per ogni incantesimo si tira sulla Tabella 8-23: "Livelli degli incantesimi su pergamena" per determinare il suo livello, e poi sull'appropriata Tabella 8-24: "Pergamene degli incantesimi arcani" o 8-25: "Pergamene degli incantesimi divini" per determinare l'incantesimo in particolare.

TABELLA 8-21: TIPI DI PERGAMENE

Tiro d%	Tipo
1-70	Arcana
71-100	Divina

TABELLA 8-22: NUMERO DI INCANTESIMI SU UNA PERGAMENA

Tipo di pergamena	Numero di incantesimi
Pergamena minore	1d3 incantesimi
Pergamena media	1d4 incantesimi
Pergamena maggiore	1d6 incantesimi

TABELLA 8-23: LIVELLI DEGLI INCANTESIMI SU PERGAMENA

Minore	Media	Maggiore	Livello dell'incantesimo	Livello dell'incantatore*
01-50	-	-	1°	1°
51-95	01-05	-	2°	3°
96-100	06-65	-	3°	5°
-	66-95	01-05	4°	7°
-	96-100	06-50	5°	9°
-	-	51-70	6°	11°
-	-	71-85	7°	13°
-	-	86-95	8°	15°
-	-	96-100	9°	17°

*Questi numeri presumono che il creatore della pergamena sia un druido, un chierico o un mago. Allo stesso modo, le tabelle per la generazione casuale delle pergamene presumono che la pergamena in questione sia stata preparata da un personaggio appartenente a queste classi. Nel caso di altre classi in grado di lanciare incantesimi (bardi, paladini, ranger e stregoni), il livello di esperienza a cui certi nuovi incantesimi diventano disponibili e il livello degli incantesimi stessi differiscono.

BASTONI

Un bastone è un lungo pezzo di legno in grado di contenere diversi incantesimi. A differenza delle bacchette (vedi "Bacchette" più avanti in questo capitolo), ogni bastone è di tipo specifico. Un incantatore non può porre al suo interno una qualunque combinazione di incantesimi, e al momento della sua creazione ha 50 cariche a disposizione.

Descrizione: Un tipico bastone è lungo dai 120 ai 210 cm, spesso dai 5 ai 7,5 cm, e pesa circa 2,25 kg. La maggior parte dei bastoni è di legno, ma alcuni di essi sono fatti d'osso, di metallo o perfino di vetro (anche se questo materiale è molto particolare per un bastone). Tendono ad avere una gemma o qualche altro oggetto su una delle due estremità, o dei rinforzi di metallo su uno o entrambi i lati. Vengono spesso decorati con rune e iscrizioni intarsiate. Un classico bastone potrebbe somigliare ad un bastone da passeggio, ad un bastone ferrato o ad un randello. Ha una CA di 7, 10 punti ferita, una durezza di 5 ed è necessaria una CD di 24 per romperlo.

Attivazione: I bastoni sfruttano il metodo ad attivazione di incantesimo, e quindi lanciare un incantesimo tramite un bastone è in genere un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. (Se invece l'incantesimo che viene lanciato ha un tempo di lancio superiore ad 1 azione, sarà quello il tempo necessario per lanciare l'incantesimo). Per essere in grado di attivare un bastone, un personaggio deve tenerlo almeno con una mano (o quello che svolge le funzioni delle mani, nel caso di creature non umanoidi).

Generazione casuale: Per generare casualmente dei bastoni, si usa la Tabella 8-26: "Bastoni".

TABELLA 8-26: BASTONI

Medio	Maggiore	Bastone	Prezzo di mercato
01-10	-	*Alterazione della taglia*	6.500 mo
11-20	01-05	*Charme*	12.000 mo
21-30	06-15	*Guarigione*	33.000 mo
31-40	16-30	*Fuoco*	29.000 mo
41-50	31-40	*Sciame di insetti*	20.000 mo
51-60	41-50	*Gelo*	70.000 mo
61-70	51-60	*Terra e pietra*	85.000 mo
71-80	61-70	*Difesa*	80.000 mo
81-89	71-80	*Boschi*	90.000 mo
90-95	81-90	*Vita*	130.000 mo
96-100	91-96	*Passaggio*	180.000 mo
-	97-100	*Potere*	200.000 mo

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01-30 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 31-100 indica che l'oggetto non possiede qualità speciali.

Descrizione dei bastoni

I bastoni possono rivelarsi di grande utilità per la loro capacità di riunire diversi poteri in un solo oggetto. Sono quindi molto ricercati dagli incantatori, sia per questo motivo che per l'innegabile attrattiva che molti di essi possiedono. I bastoni standard sono descritti a seguire.

Alterazione della taglia: Questo bastone di legnoscuro forte e robusto consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Ingrandire* (1 carica)
- *Ridurre* (1 carica)

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *ingrandire, ridurre; Prezzo di mercato:* 6.500 mo.

Boschi: Sembra che questo oggetto sia cresciuto spontaneamente modellandosi nella sua forma attuale. Questo bastone di quercia, frassino o tasso consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Amicizia con gli animali* (1 carica)
- *Pelle coriacea* (1 carica)
- *Parlare con gli animali* (1 carica)
- *Muro di spine* (1 carica)
- *Evoca alleato naturale* VI (2 cariche)

Inoltre, il bastone può essere usato come arma, funzionando come *bastone ferrato+2*. Il *bastone dei boschi* permette anche a chi lo impugna di usare l'incantesimo *passare senza tracce* a volontà, senza alcun costo in cariche.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, Creare Armi e Armature Magiche, *passare senza tracce, amicizia con gli animali, pelle coriacea, parlare con gli animali, muro di spine, evoca alleato naturale* VI; *Prezzo di mercato:* 90.000 mo.

Charme: È solitamente fatto di legno nodoso, ornato e intarsiato con cura. Questo bastone consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Charme* (1 carica, CD 11)
- *Charme sui mostri* (2 cariche, CD 16)

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *charme, charme sui mostri; Prezzo di mercato:* 12.000 mo.

Difesa: Il *bastone della difesa* è di aspetto semplice e mostra il suo vero potere quando viene usato per difendersi. Consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Scudo* (1 carica)
- *Scudo della fede* (bonus di deviazione +5 alla CA) (1 carica)
- *Scudo su altri* (1 carica)
- *Scudo della legge* (2 cariche)

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *scudo, scudo della fede, scudo su altri, scudo della legge*; il creatore deve essere legale; *Prezzo di mercato:* 80.000 mo

Fuoco: Fatto di un legno di colore ambrato con rinforzi in ottone, questo bastone consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Mani brucianti* (1 carica, CD 11)
- *Palla di fuoco* (8d6, CD 14) (1 carica)
- *Muro di fuoco* (2 cariche, CD 16)

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *mani brucianti,*



Bastone del gelo

palla di fuoco, muro di fuoco; *Prezzo di mercato*: 29.000 mo.

Gelo: Su entrambe le estremità di questo bastone si trova un diamante purissimo. Questo bastone coperto di rune consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Tempesta di ghiaccio* (1 carica, CD 16)
- *Muro di ghiaccio* (1 carica, CD 16)
- *Cono di freddo* (10d6, CD 17) (1 carica)

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti*: Creare Bastoni, *tempesta di ghiaccio, muro di ghiaccio, cono di freddo*; *Prezzo di mercato*: 70.000 mo.

Guarigione: Questo bastone color bianco cenere, con delle rune argentate intarsiate, consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:



Bastone di terra e pietra

- *Ristorare inferiore* (1 carica)
- *Cura ferite gravi* (1 carica)
- *Rimuovi cecità/sordità* (1 carica)
- *Rimuovi malattia* (1 carica)

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti*: Creare Bastoni, *ristorare inferiore, cura ferite gravi, rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia*; *Prezzo di mercato*: 33.000 mo.

Passaggio: Questo potente oggetto consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Porta dimensionale* (1 carica)
- *Passapareti* (1 carica)
- *Porta in fase* (2 cariche)
- *Teletrasporto senza errore* (2 cariche)
- *Proiezione astrale* (2 cariche)

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti*: Creare Bastoni, *porta dimensionale, passapareti, porta in fase, teletrasporto senza errore, proiezione astrale*; *Prezzo di mercato*: 180.000 mo.

Potere: Il *bastone del potere* è un oggetto magico molto potente, con capacità offensive e difensive. Di solito, ad una delle estremità presenta una gemma purissima e ha il manico dritto e liscio. Possiede i seguenti poteri:

- *Dardo incantato* (5 dardi) (1 carica)
- *Raggio di indebolimento* (intensificato al 5° livello, CD 17) (1 carica)
- *Fiamma perenne* (1 carica)
- *Levitazione* (1 carica)
- *Fulmine* (intensificato al 5° livello, 10d6, CD 17) (1 carica)
- *Palla di fuoco* (intensificata al 5° livello, 10d6, CD 17) (1 carica)
- *Cono di freddo* (15d6, CD 15) (2 cariche)
- *Blocca mostri* (CD 14, 2 cariche)
- *Muro di forza* (una semisfera di 3 metri di diametro attorno all'incantatore) (2 cariche)
- *Globo di invulnerabilità* (2 cariche)

Chi impugna un *bastone del potere* guadagna un bonus di fortuna +2 alla CA e ai tiri salvezza. Il bastone è anche un *bastone ferrato*+2 che può essere usato per punire i propri avversari. Se viene spesa 1 carica, con un'azione gratuita, è possibile infliggere il doppio dei danni (x3 in caso di colpo critico) ai propri avversari per 1 round.

Un *bastone del potere* può essere anche spezzato per ottenere un colpo definitivo. L'atto di spezzare il bastone deve essere volontario e dichiarato da chi lo impugna. A questo punto tutte le cariche ancora presenti all'interno verranno immediatamente rilasciate in una sfera del raggio di 9 metri. Chiunque si trovi entro 3 metri dal bastone rotto subisce un numero di danni in punti ferita pari ad 8 volte il numero di cariche rimaste al suo interno; quelli che si trovano tra 3 e 6 metri da esso subiscono danni pari a 6 volte il numero di cariche, e quelli tra 6 e 9 metri pari a 4 volte. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 16) effettuato con successo dimezza i danni subiti.

Il personaggio che spezza il bastone ha una probabilità del 50% di essere trasferito su un altro piano di esistenza, ma in caso contrario l'improvvisa esplosione causata dal rilascio dell'energia magica lo distrugge istantaneamente. La capacità di compiere un colpo definitivo è una prerogativa esclusiva di certi oggetti, come il *bastone dei magi* (vedi "Artefatti minori") e il *bastone del potere*.

Una volta che tutte le cariche sono state usate, rimane un semplice *bastone ferrato*+2.



Bastone dello sciame di insetti

(Una volta privo di cariche non può essere spezzato per un colpo definitivo).

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti*: Creare Bastoni, Creare Armi e Armature Magiche, *dardo incantato, raggio di indebolimento* intensificato, *fiamma perenne, levitazione, fulmine* intensificato, *palla di fuoco* intensificata, *cono di freddo, blocca mostri, muro di forza, globo di invulnerabilità*; *Prezzo di mercato*: 200.000 mo.

Sciame di insetti: Questo bastone di legnoscuro contorto con macchie scure che ricordano insetti striscianti (che di tanto in tanto sembrano muoversi), permette l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Evoca sciame* (1 carica)
- *Piaga degli insetti* (2 cariche)

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti*: Creare Bastoni, *evoca sciame, piaga degli insetti*; *Prezzo di mercato*: 20.000 mo.

Terra e pietra: Questo bastone ha ad una delle sue estremità uno smeraldo delle dimensioni di un pugno che brilla di incredibile potere. Consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Passapareti* (1 carica)
- *Muovere il terreno* (1 carica)

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *passapareti, muovere il terreno; Prezzo di mercato:* 85.000 mo.

Vita: Questo bastone è fatto di legno di quercia avvolto in una lamina d'oro. Consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Guarigione* (1 carica)
- *Resurrezione* (1 carica)

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Bastoni, *guarigione, resurrezione; Prezzo di mercato:* 130.000 mo.

BACCHETTE

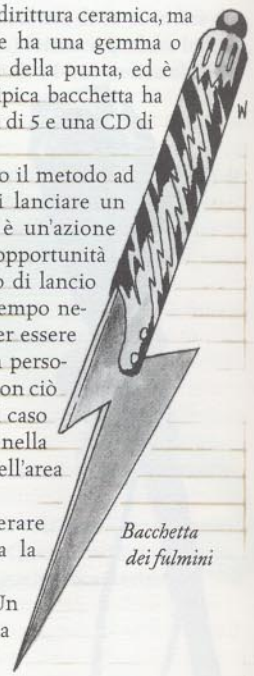
Una bacchetta è un bastone sottile che contiene un singolo incantesimo. Ogni bacchetta al momento della sua creazione contiene 50 cariche, e ogni carica permette di usare una sola volta l'incantesimo all'interno della bacchetta. Una bacchetta che finisce le proprie cariche diventa semplicemente un bastoncino senza valore.

Descrizione: Una bacchetta è di solito lunga dai 15 ai 30 cm, ha uno spessore di mezzo centimetro e non pesa più di 30 grammi. La maggior parte delle bacchette è fatta di legno, ma alcune sono d'osso. Altre sono di metallo, vetro o addirittura ceramica, ma si tratta di casi particolari. In genere ha una gemma o qualcosa di simile in corrispondenza della punta, ed è decorata con iscrizioni o rune. Una tipica bacchetta ha una CA di 7, 5 punti ferita, una durezza di 5 e una CD di 16 per romperla.

Attivazione: Le bacchette sfruttano il metodo ad attivazione di incantesimo, e quindi lanciare un incantesimo tramite una bacchetta è un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità (se invece l'incantesimo ha un tempo di lancio superiore ad 1 azione, sarà quello il tempo necessario per lanciare l'incantesimo). Per essere in grado di attivare una bacchetta, un personaggio deve tenerla con una mano (o con ciò che svolge le funzioni delle mani, nel caso di creature non umanoidi) e puntarla nella direzione generica del bersaglio o dell'area desiderati.

Generazione casuale: Per generare casualmente della bacchette, si usa la Tabella 8-27: "Bacchette".

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01-30 indica che qualcosa



Bacchetta dei fulmini

TABELLA 8-27: BACCHETTE

Minore	Media	Maggiore	Bacchetta	Prezzo di mercato
01-05	-	-	*Individuazione del magico*	375 mo
06-10	-	-	*Luce*	375 mo
11-15	-	-	*Individuazione delle porte segrete*	750 mo
16-20	-	-	*Spruzzo colorato*	750 mo
21-25	-	-	*Mani brucianti*	750 mo
26-30	01-03	-	*Charme*	750 mo
31-35	04-06	-	*Ingrandire*	750 mo
36-40	07-09	-	*Dardo incantato* (incantatore di 1° livello)	750 mo
41-45	10-12	-	*Stretta folgorante*	750 mo
46-50	13-15	-	*Evoca mostri I*	750 mo
51-55	16-18	-	*Cura ferite leggere*	750 mo
56-58	19-21	-	*Dardo incantato* (incantatore di 3° livello)	2.250 mo
59	22-23	01-02	*Dardo incantato* (incantatore di 5° livello)	3.750 mo
60-63	24-26	03	*Levitazione*	4.500 mo
64-66	27-29	04	*Evoca mostri II*	4.500 mo
67-69	30-32	05	*Silenzio*	4.500 mo
70-72	33-35	06	*Scassinare*	4.500 mo
73-75	36-38	07	*Luce diurna*	4.500 mo
76-78	39-41	08-10	*Invisibilità*	4.500 mo
79-81	42-44	11-12	*Frantumare*	4.500 mo
82-84	45-48	13-15	*Forza straordinaria*	4.500 mo
85-87	49-50	16-17	*Immagine speculare*	4.500 mo
88-90	51-53	18-19	*Tocco del ghoul*	4.500 mo
91-93	54-60	20-21	*Cura ferite moderate*	4.500 mo
94-96	61-63	22-23	*Blocca persone*	4.500 mo
97-98	64-66	24-25	*Freccia acida di Melf*	4.500 mo
99	67-69	26-27	*Ragnatela*	4.500 mo
100	70-71	28-30	*Oscurità*	4.500 mo
-	72	31-33	*Dardo incantato* (incantatore di 7° livello)	5.250 mo
-	-	34-36	*Dardo incantato* (incantatore di 9° livello)	6.750 mo
-	73-75	37-39	*Palla di fuoco* (incantatore di 3° livello)	11.250 mo
-	76-80	40-41	*Fulmine* (incantatore di 3° livello)	11.250 mo
-	81-82	42-43	*Evoca mostri III*	11.250 mo
-	83-84	44-45	*Estremità affilata*	11.250 mo
-	85-86	46-47	*Immagine maggiore*	11.250 mo
-	87-88	48-49	*Lentezza*	11.250 mo
-	89-90	50-51	*Suggestione*	11.250 mo
-	91-92	52-53	*Dissolvi magie*	11.250 mo
-	93-94	54-55	*Cura ferite gravi*	11.250 mo
-	95	56-57	*Contagio*	11.250 mo
-	96	58	*Charme* (intensificato ad incantesimo di 3° livello)	11.250 mo
-	97	59	*Palla di fuoco* (incantatore di 6° livello)	13.500 mo
-	98-99	60-61	*Luce incandescente* (incantatore di 6° livello)	13.500 mo
-	100	62-63	*Fulmine* (incantatore di 6° livello)	13.500 mo
-	-	64-65	*Palla di fuoco* (incantatore di 8° livello)	18.000 mo
-	-	66-67	*Fulmine* (incantatore di 8° livello)	18.000 mo
-	-	68-69	*Charme sui mostri*	21.000 mo
-	-	70-71	*Paura*	21.000 mo
-	-	72-73	*Invisibilità migliorata*	21.000 mo
-	-	74-75	*Autometamorfosi*	21.000 mo
-	-	76-77	*Metamorfosi*	21.000 mo
-	-	78-79	*Tempesta di ghiaccio*	21.000 mo
-	-	80-81	*Evoca mostri IV*	21.000 mo
-	-	82-83	*Muro di ghiaccio*	21.000 mo
-	-	84	*Muro di fuoco*	21.000 mo
-	-	85	*Raggio di indebolimento* (intensificato ad incantesimo di 4° livello)	21.000 mo
-	-	86	*Veleno*	21.000 mo
-	-	87	*Suggestione* (intensificato ad incantesimo di 4° livello)	21.000 mo
-	-	88-89	*Neutralizza veleno*	21.000 mo
-	-	90	*Infliggi ferite critiche*	21.000 mo
-	-	91-92	*Cura ferite critiche*	21.000 mo
-	-	93	*Ristorare*	21.100 mo
-	-	94	*Palla di fuoco* (incantatore di 10° livello)	22.500 mo
-	-	95	*Fulmine* (incantatore di 10° livello)	22.500 mo
-	-	96	*Punizione sacra* (incantatore di 8° livello)	24.000 mo
-	-	97	*Martello del caos* (incantatore di 8° livello)	24.000 mo
-	-	98	*Influenza sacrilega* (incantatore di 8° livello)	24.000 mo
-	-	99	*Ira dell'ordine* (incantatore di 8° livello)	24.000 mo
-	-	100	*Pelle di pietra*	37.700 mo*

* Il costo di creazione di una *bacchetta della pelle di pietra* è di 10.500 mo, 840 PE, oltre a 12.500 mo per le componenti materiali.

(un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 31-100 indica che l'oggetto non possiede qualità speciali.

Descrizione delle bacchette

Le bacchette non sono altro che oggetti creati per accumulare incantesimi, e non hanno quindi bisogno di descrizioni. Fare riferimento alle descrizioni dei relativi incantesimi nel Capitolo 11: "Incantesimi" del *Manuale del Giocatore* per eventuali dettagli.

OGGETTI MERAVIGLIOSI

Questa è una categoria che comprende tutti gli oggetti che non fanno parte degli altri gruppi. Chiunque è in grado di usare un oggetto meraviglioso (a meno che non sia specificato diversamente nella descrizione).

Descrizione: Variabile.

Attivazione: Solitamente sono attivati ad uso o con una parola di comando, ma i dettagli cambiano da oggetto ad oggetto.

Generazione casuale: Per generare casualmente oggetti meravigliosi, tirare sulle Tabelle 8-28: "Oggetti meravigliosi minori", 8-29: "Oggetti meravigliosi medi" o 8-30: "Oggetti meravigliosi maggiori". (Queste tabelle si trovano a pagina 207-209).

Qualità speciali: Tirare un d%. Un risultato di 01 indica che l'oggetto è intelligente, 02-31 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione, ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 32-100 indica che l'oggetto non possiede qualità speciali. Gli oggetti intelligenti hanno capacità extra, e a volte poteri straordinari e scopi specifici. Utilizzare la Tabella 8-31: "Intelligenza, Carisma, Saggezza e capacità degli oggetti" come indicato nel caso in cui l'oggetto sia intelligente. Gli oggetti meravigliosi dotati di cariche non sono mai intelligenti.

Tabella 8-28: Oggetti meravigliosi minori

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01	*Pietra magica (grigio opaco)*	25 mo
02	*Piuma di Quaal (ancora)*	50 mo
03	*Torcia perenne*	90 mo
04	*Piuma di Quaal (albero)*	100 mo
05	*Piuma di Quaal (ventaglio)*	200 mo
06	*Polvere nascondi tracce*	250 mo
07	*Piuma di Quaal (uccello)*	300 mo
08	*Piuma di Quaal (barca cigno)*	450 mo
09	*Polvere dell'illusione*	500 mo
10	*Collana del rosario (benedizione)*	500 mo
11	*Piuma di Quaal (frusta)*	500 mo
12	*Scarabeo dell'anatema dei golem (carne)*	800 mo
13	*Borsa dei trucchi (grigia)*	900 mo
14	*Polvere prosciugante*	900 mo
15	*Bracciali dell'armatura (+1)*	1.000 mo
16	*Mantello della resistenza (+1)*	1.000 mo
17	*Lenti dell'aquila*	1.000 mo
18	*Occhiali della visione dettagliata*	1.000 mo
19	*Mano del mago*	1.000 mo
20	*Perla del potere (incantesimo di 1° livello)*	1.000 mo
21	*Filatterio della fedeltà*	1.000 mo
22	*Scarabeo dell'anatema dei golem (argilla)*	1.000 mo
23	*Pietra dell'allarme*	1.000 mo
24	*Flauto dei topi*	1.150 mo
25	*Scarabeo dell'anatema dei golem (pietra)*	1.200 mo
26	*Fermaglio dello scudo*	1.500 mo
27	*Scarabeo dell'anatema dei golem (ferro)*	1.600 mo
28	*Collana delle palle di fuoco (tipo I)*	1.650 mo
29	*Flauto dei suoni*	1.800 mo
30	*Faretra di Ehlonna*	1.800 mo
31	*Scarabeo dell'anatema dei golem (carne e argilla)*	1.800 mo
32	*Ferri della velocità*	1.900 mo
33	*Amuleto dell'armatura naturale (+1)*	2.000 mo
34	*Biglia di forza*	2.000 mo
35	*Stivali elfici*	2.000 mo
36	*Mantello elfico*	2.000 mo
37	*Cappello del camuffamento*	2.000 mo
38	*Zainetto pratico di Heward*	2.000 mo
39	*Corno della nebbia*	2.000 mo
40	*Pantofole del ragno*	2.000 mo
41	*Solvente universale*	2.000 mo
42	*Veste della fuga*	2.000 mo
43	*Polvere dell'apparizione*	2.100 mo
44	*Guanto della conservazione*	2.200 mo
45	*Colla meravigliosa*	2.400 mo
46	*Candela della verità*	2.500 mo
47	*Borsa conservante (borsa 1)*	2.500 mo
48	*Stivali dell'inverno*	2.500 mo
49	*Stivali molleggiati*	2.500 mo
50	*Scarabeo dell'anatema dei golem (tutti i golem)*	2.500 mo
51	*Elmo della comprensione dei linguaggi e della lettura del magico*	2.600 mo
52	*Collana delle palle di fuoco (tipo II)*	2.700 mo
53	*Borsa dei trucchi (ruggine)*	3.000 mo
54	*Campana dell'apertura*	3.000 mo
55	*Corda per scalare*	3.000 mo
56	*Ferri dello zefiro*	3.000 mo
57	*Polvere della sparizione*	3.500 mo
58	*Lente dell'individuazione*	3.500 mo
59	*Statuine del potere meraviglioso (corvo d'argento)*	3.800 mo
60	*Bracciali dell'armatura (+2)*	4.000 mo
61	*Mantello della resistenza (+2)*	4.000 mo
62	*Guanti catturafrecce*	4.000 mo
63	*Pietra magica (prisma rosa polvere)*	4.000 mo
64	*Unguento di Keoghtom*	4.000 mo
65	*Perla del potere (incantesimo di 2° livello)*	4.000 mo
66	*Talismano anti-veleno*	4.000 mo
67	*Balsamo della pietra*	4.000 mo
68	*Guanti del potere orchesco*	4.000 mo
69	*Amuleto della salute (+2)*	4.000 mo
70	*Guanti della Destrezza (+2)*	4.000 mo
71	*Fascia dell'intelletto (+2)*	4.000 mo
72	*Talismano della Saggezza (+2)*	4.000 mo
73	*Mantello del Carisma (+2)*	4.000 mo
74	*Collana delle palle di fuoco (tipo III)*	4.350 mo
75	*Diadema della persuasione*	4.500 mo
76	*Braccialetto dell'amicizia*	4.550 mo
77	*Incenso della meditazione*	4.900 mo
78	*Borsa conservante (borsa 2)*	5.000 mo
79	*Pietra magica (fuso trasparente)*	5.000 mo
80	*Collana del rosario (karma)*	5.000 mo
81	*Bracciali dell'arciere*	5.100 mo
82	*Bottiglia del fumo perenne*	5.200 mo
83	*Collana delle palle di fuoco (tipo IV)*	5.400 mo
84	*Cucchiaio di Murlynd*	5.500 mo
85	*Pigmenti meravigliosi di Nolzur*	5.500 mo
86	*Ventaglio*	5.500 mo
87	*Ali del volo*	5.500 mo
88	*Veste del druido*	5.800 mo
89	*Mantello dell'aracnide*	6.000 mo
90	*Guanti del nuotare e scalare*	6.000 mo
91	*Corno del bene/del male*	6.000 mo
92	*Collana delle palle di fuoco (tipo V)*	6.150 mo
93	*Borsa dei trucchi (marrone)*	6.300 mo
94	*Diadema incandescente, minore*	6.480 mo
95	*Flauto incantatore*	6.500 mo
96	*Tunica degli oggetti utili*	7.000 mo
97	*Mano della gloria*	7.200 mo
98	*Borsa conservante (borsa 3)*	7.400 mo
99	A scelta del DM	-
100	A scelta del DM	-

Tabella 8-29: Oggetti meravigliosi medi

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01	*Stivali della levitazione*	7.500 mo
02	*Arpa dello charme*	7.500 mo
03	*Talismano della salute*	7.500 mo
04	*Candela dell'invocazione*	7.800 mo
05	*Amuleto dell'armatura naturale (+2)*	8.000 mo

06	*Stivali della velocità*	8.000 mo
07	*Pietra magica (romboide blu scuro)*	8.000 mo
08	*Pietra magica (sfera rosso scuro)*	8.000 mo
09	*Pietra magica (sfera blu incandescente)*	8.000 mo
10	*Pietra magica (romboide blu chiaro)*	8.000 mo
11	*Pietra magica (romboide rosa)*	8.000 mo
12	*Pietra magica (sfera rosa e verde)*	8.000 mo
13	*Pietra magica (sfera blu e scarlatta)*	8.000 mo
14	*Occhiali della notte*	8.000 mo
15	*Collana delle palle di fuoco (tipo VI)*	8.100 mo
16	*Cintura del monaco*	9.000 mo
17	*Bracciali dell'armatura (+3)*	9.000 mo
18	*Mantello della resistenza (+3)*	9.000 mo
19	*Caraffa dell'acqua eterna*	9.000 mo
20	*Perla del potere (incantesimo di 3° livello)*	9.000 mo
21	*Talismano della sfera*	9.000 mo
22	*Statuine del potere meraviglioso (gufo di serpentino)*	9.100 mo
23	*Collana delle palle di fuoco (tipo VII)*	9.150 mo
24	*Mazzo delle illusioni*	9.200 mo
25	*Libro benedetto di Boccob*	9.500 mo
26	*Borsa conservante (borsa 4)*	10.000 mo
27	*Statuine del potere meraviglioso (grifone di bronzo)*	10.000 mo
28	*Statuine del potere meraviglioso (mosca d'ebano)*	10.000 mo
29	*Collana del rosario (guarigione)*	10.000 mo
30	*Tunica del mimetismo*	10.000 mo
31	*Pietra della buona fortuna (pietrafortuna)*	10.000 mo
32	*Cavallo di pietra (palafreno)*	10.000 mo
33	*Barca pieghevole*	10.500 mo
34	*Amuleto scaccia non morti*	11.000 mo
35	*Guanto corrosivo*	11.500 mo
36	*Stivali alati*	12.000 mo
37	*Corno della distruzione*	12.000 mo
38	*Pietra magica (prisma porpora vibrante)*	12.000 mo
39	*Medaglione dei pensieri*	12.000 mo
40	*Flauto del dolore*	12.000 mo
41	*Cappa del saltimbanco*	12.960 mo
42	*Lira della costruzione*	13.000 mo
43	*Buco portatile*	14.000 mo
44	*Bottiglia d'aria*	14.500 mo
45	*Cavallo di pietra (destriero)*	14.800 mo
46	*Cintura nanica*	14.900 mo
47	*Pietra magica (fuso iridescente)*	15.000 mo
48	*Collana del rosario (punizione)*	15.000 mo
49	*Talismano della rimarginazione*	15.000 mo
50	*Fodero delle estremità affilate*	15.000 mo
51	*Scopa volante*	15.100 mo
52	*Corno dei tritoni*	15.100 mo
53	*Gemma della luminosità*	15.200 mo
54	*Perla delle sirene*	15.300 mo
55	*Statuine del potere meraviglioso (cane d'onice)*	15.500 mo
56	*Campana dell'interruzione*	15.800 mo
57	*Bracciali dell'armatura (+4)*	16.000 mo
58	*Mantello della resistenza (+4)*	16.000 mo
59	*Perla del potere (incantesimo di 4° livello)*	16.000 mo
60	*Cintura della forza da gigante (+4)*	16.000 mo
61	*Guanti della Destrezza (+4)*	16.000 mo
62	*Amuleto della salute (+4)*	16.000 mo
63	*Fascia dell'intelletto (+4)*	16.000 mo
64	*Talismano della Saggezza (+4)*	16.000 mo
65	*Mantello del Carisma (+4)*	16.000 mo
66	*Statuine del potere meraviglioso (leoni d'oro)*	16.500 mo
67	*Statuine del potere meraviglioso (elefante di marmo)*	17.000 mo
68	*Amuleto dell'armatura naturale (+3)*	18.000 mo
69	*Tappeto volante (150x90 cm)*	18.000 mo
70	*Collana dell'adattamento*	19.000 mo
71	*Mantello della manta*	20.000 mo
72	*Pietra magica (prisma verde chiaro)*	20.000 mo
73	*Pietra magica (ellissoide lavanda chiaro)*	20.000 mo
74	*Pietra magica (fuso madreperla)*	20.000 mo
75	*Statuine del potere meraviglioso (capre d'avorio)*	21.000 mo
76	*Corda per intralciare*	21.000 mo
77	*Cubo della resistenza al gelo*	22.000 mo
78	*Zappa dei titani*	23.000 mo
79	*Diadema incandescente, maggiore*	23.760 mo
80	*Mantello del pipistrello*	24.000 mo
81	*Elmo del movimento subacqueo*	24.000 mo
82	*Lenti della devastazione*	24.500 mo
83	*Mantello della distorsione, minore (20% di mancare)*	25.000 mo
84	*Mantello della resistenza (+5)*	25.000 mo
85	*Maschera del teschio*	25.000 mo
86	*Maglio dei titani*	25.000 mo
87	*Perla del potere (incantesimo di 5° livello)*	25.000 mo
88	*Bracciali dell'armatura (+5)*	25.000 mo
89	*Manette dimensionali*	26.000 mo
90	*Fasce metalliche di Bilarro*	26.000 mo
91	*Tunica dei colori scintillanti*	27.000 mo
92	*Manuale della salute +1*	27.500 mo
93	*Manuale dell'esercizio fisico +1*	27.500 mo
94	*Manuale della velocità di azione +1*	27.500 mo
95	*Tomo del chiaro pensiero +1*	27.500 mo
96	*Tomo del comando e dell'influenza +1*	27.500 mo
97	*Tomo della comprensione +1*	27.500 mo
98	*Statuine del potere meraviglioso (stallone di ossidiana)*	28.500 mo
99	*Tappeto volante (120x180 cm)*	29.000 mo
100	A scelta del DM	-

Tabella 8-30: Oggetti meravigliosi maggiori

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01-02	*Lanterna della rivelazione*	30.000 mo
03-04	*Collana del rosario (camminare nel vento)*	30.000 mo
05-06	*Tamburi del panico*	30.000 mo
07-08	*Elmo della telepatia*	31.000 mo
09-10	*Amuleto dell'armatura naturale (+4)*	32.000 mo
11-12	*Amuleto anti-individuazione e localizzazione*	35.000 mo
13-14	*Bracciali dell'armatura (+6)*	36.000 mo
15	*Cintura della forza da gigante (+6)*	36.000 mo
16	*Guanti della Destrezza (+6)*	36.000 mo
17	*Amuleto della salute (+6)*	36.000 mo
18	*Fascia dell'intelletto (+6)*	36.000 mo
19	*Talismano della Saggezza(+6)*	36.000 mo
20	*Mantello del Carisma (+6)*	36.000 mo
21-22	*Perla del potere (incantesimo di 6° livello)*	36.000 mo
23-24	*Globo delle tempeste*	38.000 mo
25-26	*Scarabeo di protezione*	38.000 mo
27-28	*Pietra magica (ellissoide lavanda e verde)*	40.000 mo
29-30	*Anelli dei portali*	40.000 mo
31	*Tappeto volante (150x210 cm)*	41.000 mo
32	*Sfera di cristallo*	42.000 mo
33	*Elmo del teletrasporto*	48.600 mo
34	*Bracciali dell'armatura (+7)*	49.000 mo
35	*Perla del potere (incantesimo di 7° livello)*	49.000 mo
36	*Amuleto dell'armatura naturale (+5)*	50.000 mo
37	*Mantello della distorsione, maggiore (50% di mancare)*	50.000 mo
38	*Sfera di cristallo con vedere invisibilità*	50.000 mo
39	*Corno del Valhalla*	50.000 mo
40	*Collana del rosario (evocazione)*	50.000 mo
41	*Sfera di cristallo con individuazione dei pensieri*	51.000 mo
42	*Mantello della forma eterea*	52.000 mo
43	*Tappeto volante (180x270 cm)*	53.000 mo
44	*Fortezza istantanea di Daern*	55.000 mo
45	*Manuale della salute +2*	55.000 mo
46	*Manuale dell'esercizio fisico +2*	55.000 mo
47	*Manuale della velocità di azione +2*	55.000 mo
48	*Tomo del chiaro pensiero +2*	55.000 mo
49	*Tomo del comando e dell'influenza +2*	55.000 mo
50	*Tomo della comprensione +2*	55.000 mo
51	*Lenti dello charme*	56.000 mo
52	*Tunica delle stelle*	58.000 mo
53	*Teschioscuro*	60.000 mo
54	*Cubo della forza*	62.000 mo

55	*Bracciali dell'armatura (+8)*	64.000 mo
56	*Perla del potere (incantesimo di 8° livello)*	64.000 mo
57	*Sfera di cristallo con telepatia*	70.000 mo
58	*Perla del potere (2 incantesimi)*	70.000 mo
59	*Gemma della visione*	75.000 mo
60	*Tunica dell'arcimago*	75.000 mo
61	*Vesti della fede*	76.000 mo
62	*Amuleto dei Piani*	80.000 mo
63	*Sfera di cristallo con visione del vero*	80.000 mo
64	*Perla del potere (incantesimo di 9° livello)*	81.000 mo
65	*Pozzo dei mondi*	82.000 mo
66	*Manuale della salute +3*	82.500 mo
67	*Manuale dell'esercizio fisico +3*	82.500 mo
68	*Manuale della velocità di azione +3*	82.500 mo
69	*Tomo del chiaro pensiero +3*	82.500 mo
70	*Tomo del comando e dell'influenza +3*	82.500 mo
71	*Tomo della comprensione +3*	82.500 mo
72	*Manto della resistenza agli incantesimi*	90.000 mo
73	*Tunica degli occhi*	90.000 mo
74	*Specchio dell'antagonismo*	92.000 mo
75	*Diamante del caos*	93.000 mo
76	*Lenti della pietrificazione*	98.000 mo
77	*Boccia del comando degli elementali dell'acqua*	100.000 mo
78	*Braciere del comando degli elementali del fuoco*	100.000 mo
79	*Incensiere del controllo degli elementali dell'aria*	100.000 mo
80	*Pietra del controllo degli elementali della terra*	100.000 mo
81	*Manuale della salute +4*	110.000 mo
82	*Manuale dell'esercizio fisico +4*	110.000 mo
83	*Manuale della velocità di azione +4*	110.000 mo
84	*Tomo del chiaro pensiero +4*	110.000 mo
85	*Tomo del comando e dell'influenza +4*	110.000 mo
86	*Tomo della comprensione +4*	110.000 mo
87	*Apparato di Kwalish*	130.000 mo
88	*Manuale della salute +5*	137.500 mo
89	*Manuale dell'esercizio fisico +5*	137.500 mo
90	*Manuale della velocità di azione +5*	137.500 mo
91	*Tomo del chiaro pensiero +5*	137.500 mo
92	*Tomo del comando e dell'influenza +5*	137.500 mo
93	*Tomo della comprensione +5*	137.500 mo
94	*Bottiglia dell'efreeti*	150.000 mo
95	*Specchio imprigionante*	152.000 mo
96	*Cubo dei portali*	156.000 mo
97	*Elmo della luminosità*	157.000 mo
98	*Ampolla di ferro*	170.000 mo
99	*Specchio dell'abilità mentale*	175.000 mo
100	A scelta del DM	-

Descrizione degli oggetti meravigliosi

Gli oggetti meravigliosi possono essere creati con gli scopi più disparati: da creare una leggera brezza ad aumentare i punteggi delle proprie caratteristiche. Segue la descrizione degli oggetti standard.

Ali del volo: Le ali di questo tipo potrebbero apparire come un vecchio mantello di stoffa nera, o come una elegante cappa di lunghe piume azzurre. Quando chi lo indossa pronuncia la parola di comando, il mantello si trasforma in un paio di ali di grandi dimensioni (da pipistrello o da uccello, con un'apertura di 6 metri) che gli permettono di *volare* come sotto l'effetto dell'incantesimo.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *volare*; *Prezzo di mercato:* 5.500 mo; *Peso:* 0,9 kg.

Ampolla di ferro: Questi contenitori speciali sono in genere coperti di rune argentate e chiusi da un tappo di ottone inscritto con sigilli, glifi e simboli particolari. Pronunciando la parola di comando è possibile costringere una creatura di un altro piano ad entrare nel contenitore, sempre che fallisca un tiro salvezza sulla Volontà (CD 19). Il raggio di azione di questo effetto è di 18 metri. È possibile intrappolare al suo interno una sola creatura alla volta. Se si toglie il tappo, la creatura viene liberata.

Se l'individuo che libera la creatura pronuncia la parola di comando, può costringerla a servirlo per un'ora. Se viene liberata senza la parola di comando, la creatura si comporta secondo la sua natura (in genere attaccando la persona che l'ha intrappolata, a meno che non abbia una buona ragione per non farlo). Un eventuale tentativo di costringere la creatura a tornare all'interno del contenitore garantisce a quest'ultima un bonus di +2 al suo tiro salvezza e la rende definitivamente infuriata e ostile. Quando viene trovata un'ampolla di questo, può contenere una qualsiasi delle seguenti creature:

d%	Contenuto
01-50	Vuota
51-54	Elementale dell'aria Grande
55-58	Falcofreccia
59-62	Elementale della terra Grande
63-66	Xorn
67-70	Elementale del fuoco Grande
71-74	Salamandra
75-78	Elementale dell'acqua Grande
79-82	Tojanida adulto
83-84	Slaad rosso
85-86	Sorvegliante formian (solo)
87	Demone (vrock)
88	Demone (hezrou)
89	Demone (glabrezu)
90	Demone (succube)
91	Diavolo (osyluth)
92	Diavolo (barbazu)
93	Diavolo (erinni)
94	Diavolo (cornugon)
95	Celestiale (avoral)
96	Celestiale (ghaele)
97	Capitano formian
98	Slaad blu
99	Rakshasa
100	Demone (balor) o diavolo (diavolo della fossa), stessa probabilità per entrambi

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *intrappolare l'anima*; *Prezzo di mercato:* 170.000 mo (vuota); *Peso:* 0,45kg.

Amuleto anti-individuazione e localizzazione: Questo amuleto d'argento protegge chi lo indossa dallo scrutamento e dall'individuazione magica, proprio come l'incantesimo *anti-individuazione*. Nel caso in cui venga lanciato un incantesimo divinatorio sul soggetto, chi lo ha lanciato deve riuscire in una prova di livello dell'incantatore (1d20+ il livello dell'incantatore) contro una CD di 19 (come se l'incantatore avesse lanciato *anti-individuazione* su di sé).

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *anti-individuazione*; *Prezzo di mercato:* 35.000 mo; *Peso:* -.

Amuleto dei Piani: Questo strano oggetto sembra essere un amuleto nero di forma circolare, anche se chiunque lo esamini da vicino si renderà conto che sulla sua superficie ci sono vortici di colori scuri. Permette a chi lo indossa di utilizzare l'incantesimo *spostamento planare*. Tuttavia, questo è un oggetto difficile da controllare e chi lo usa deve effettuare una prova di Intelligenza (CD 15) affinché l'amuleto lo trasporti nel piano (e nella locazione specificata all'interno del piano) desiderato. Se il tiro fallisce, l'amuleto trasporterà il soggetto e quelli che viaggiano con lui in un luogo determinato casualmente all'interno di quel piano (risultato di 01-60 con un d%) o addirittura in un piano a caso (61-100).

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *spostamento planare*; *Prezzo di mercato:* 80.000 mo; *Peso:* -.

Amuleto dell'armatura naturale: Questo amuleto, di solito fatto con le ossa o le scaglie di qualche bestia, rende più duro e resistente il corpo e la carne di chi lo indossa, conferendo un bonus di armatura naturale alla CA che può variare da +1 a +5, a seconda del tipo di amuleto.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *pelle coriacea*, il livello dell'incantatore del creatore deve almeno essere pari a tre volte il bonus dell'amuleto; *Prezzo di mercato:* 2.000 mo (+1), 8.000 mo (+2), 18.000 mo (+3), 32.000 mo (+4) o 50.000 mo (+5); *Peso:* -.

Amuleto della salute: Consiste in un disco dorato appeso ad una catena. Di solito presenta l'immagine di un leone o di qualche altro animale possente. L'amuleto garantisce a chi lo indossa un bonus di potenziamento alla Costituzione di +2, +4 o +6.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *vigore*; *Prezzo di mercato:* 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4) o 36.000 mo (+6); *Peso:* -.

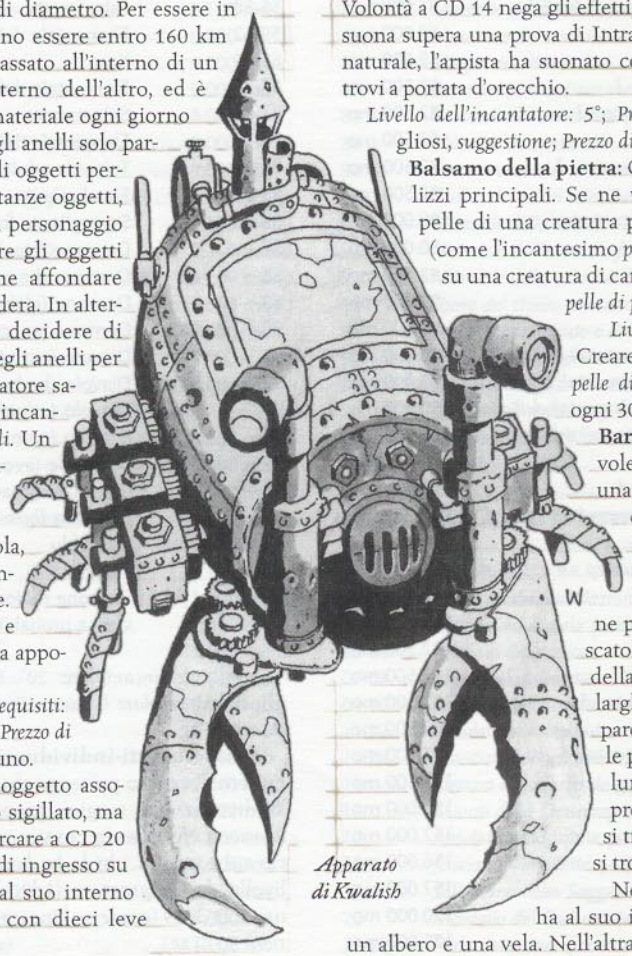
Amuleto scaccia non morti: Questo oggetto sacro permette a un chierico o a un paladino di scacciare i non morti come se avesse quattro livelli in più rispetto al suo livello reale.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, chierico di 10° livello; *Prezzo di mercato:* 11.000 mo; *Peso:* -.

Anelli dei portali: Vengono sempre trovati a coppie: sono due anelli di ferro, di circa 35 cm di diametro. Per essere in grado di funzionare gli anelli devono essere entro 160 km l'uno dall'altro. Quello che viene passato all'interno di un anello appare magicamente all'interno dell'altro, ed è possibile trasferire fino a 45 kg di materiale ogni giorno (gli oggetti che hanno attraversato gli anelli solo parzialmente non contano). Questi utili oggetti permettono di trasportare a grandi distanze oggetti, messaggi o addirittura attacchi. Un personaggio può allungare la mano per afferrare gli oggetti dall'altra parte dell'anello o anche affondare un'arma in un avversario, se lo desidera. In alternativa, un personaggio potrebbe decidere di mettere la testa all'interno di uno degli anelli per dare un'occhiata in giro. Un incantatore sarebbe anche in grado di lanciare un incantesimo attraverso gli *anelli dei portali*. Un personaggio di taglia Piccola dovrebbe fare una prova di Artista della Fuga (CD 13) per passarci attraverso. Le creature di taglia Minuscola, Minuta e Piccolissima possono invece passarci attraverso facilmente. Ogni anello ha un "lato di ingresso" e un "lato di uscita", contrassegnati da appositi simboli.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *portale*; *Prezzo di mercato:* 40.000 mo; *Peso:* 0,45 kg ognuno.

Apparato di Kwalish: Questo oggetto assomiglia ad un grosso barile di ferro sigillato, ma nasconde una maniglia segreta (Cercare a CD 20 per trovarla) che apre un portello di ingresso su uno dei due lati. Chiunque entri al suo interno troverà un pannello di comando con dieci leve (senza alcun segno distintivo):



Apparato di Kwalish

Leva (1d10)	Funzione della leva
1	Estendere/ritrarre le zampe e la coda
2	Aprire/chiudere l'oblò frontale
3	Aprire/chiudere gli oblò laterali
4	Estendere/ritrarre le pinze e le antenne
5	Chiudere le pinze
6	Muoversi avanti/indietro
7	Girare a destra/a sinistra
8	Aprire/chiudere gli "occhi" con *fiamma perenne* al loro interno
9	Affiorare/immergersi in acqua
10	Aprire/chiudere portello

L'apparato ha le seguenti caratteristiche:

Velocità:	3 m in avanti, 6 m all'indietro
CA:	20 (-1 di taglia, 11 naturale)
Punti ferita:	200
Attacchi:	2 pinze, +12 in mischia
Danno:	2d8 ognuna
Qualità speciali:	Durezza 15

Azionare una leva è un'azione di round completo, e nessuna leva può essere azionata più di una volta per round. Comunque, visto che al suo interno possono entrare due personaggi di taglia Media, l'apparato può muoversi e attaccare nello stesso round. In acqua l'apparato mantiene la sua funzionalità fino a 270 metri di profondità. Ha al suo interno abbastanza aria per permettere ad un equipaggio di due persone di sopravvivere per 1d4+1 ore (il doppio nel caso di un solo occupante). Quando viene attivato, l'apparato assomiglia ad un crostaceo gigante.

Livello dell'incantatore: 19°, *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*, 8 gradi di Conoscenza (architettura e ingegneria); *Prezzo di mercato:* 130.000 mo; *Peso:* 225 kg.

Arpa dello charme: Questo strumento consiste in un'arpa dorata la cui superficie è piena di decorazioni. Finché viene suonata, consente di lanciare l'incantesimo *suggestione* (tiro salvezza sulla Volontà a CD 14 nega gli effetti) una volta ogni 10 minuti, se chi la suona supera una prova di Intrattenere (CD 15). Se si ottiene un 1 naturale, l'arpista ha suonato così male da inimicarsi chiunque si trovi a portata d'orecchio.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *suggestione*; *Prezzo di mercato:* 7.500 mo; *Peso:* 2,25 kg.

Balsamo della pietra: Questo strano unguento ha due utilizzi principali. Se ne vengono applicati 30 grammi alla pelle di una creatura pietrificata, la fa ritornare di carne (come l'incantesimo *pietra in carne*). Se viene invece usato su una creatura di carne, la protegge come l'incantesimo *pelle di pietra*.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *pietra in carne, pelle di pietra*; *Prezzo di mercato:* 4.000 mo ogni 30 gr; *Peso:* -.

Barca pieghevole: Una barca pieghevole a prima vista non sembra altro che una piccola scatola di legno. È lunga circa 30 centimetri, larga 15 e profonda altrettanto. Può essere usata per contenere oggetti come qualunque altra scatola, ma quando viene pronunciata la parola di comando, la scatola si apre fino a diventare una barca della lunghezza di 3 metri per 120 cm di larghezza e 60 cm di profondità. Un'altra parola di comando (diversa dalla prima) le permette di diventare una nave della lunghezza di 7,2 metri, larga 240 cm e profonda 180 cm. Qualunque oggetto si trovasse in precedenza al suo interno si troverà sul fondo della barca.

Nella sua forma più piccola, la barca ha al suo interno un paio di remi, un'ancora, un albero e una vela. Nell'altra versione ha un piccolo ponte, due file di panche per i rematori, cinque paia di remi, un timone, un'ancora, una cabina di ponte e un albero con una vela quadrata. La barca può contenere tre o quattro passeggeri, mentre la nave è in grado di portarne quindici senza problemi.

Una terza parola di comando trasformerà la barca o la nave di nuovo in una scatola. Le parole di comando possono essere inscritte (visibili o invisibili) sulla scatola stessa, oppure da qualche altra parte: forse proprio in un oggetto all'interno della scatola.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *fabbricare*, 2 gradi di Artigianato (costruire imbarcazioni); *Prezzo di mercato:* 10.500 mo; *Peso:* 1,8 kg

Biglia di forza: Questa piccola sfera sembra essere una perla opaca. Se colpita con forza, esplode in un'onda di forza che infligge 5d6 danni a tutte le creature entro un raggio di 3 metri. Ad ogni vittima è concesso un tiro salvezza sui Riflessi (CD 16). Chi fallisce viene intrappolato in una sfera di forza con un raggio di 3 metri, incapace di fuggire se non con i metodi che sono in grado di oltrepassare o distruggere un *muro di forza*. La sfera rimane attiva per 3d6 minuti, dopodiché scompare. L'esplosione consuma definitivamente la perla, rendendola a tutti gli effetti un oggetto a uso singolo.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *muro di forza*; *Prezzo di mercato:* 2.000 mo; *Peso:* -.

Boccia del comando degli elementali dell'acqua: Questo ampio contenitore è in genere fatto di pietre mediamente preziose blu o verdi (malachite, lapislazzuli, azzurrite, turchese, crisolito, o a volte giada). Ha un diametro di circa 30 centimetri, una profondità pari alla metà ed è decisamente fragile. Quando questa boccia viene riempita di acqua fresca e vengono pronunciate le parole di

comando, al suo interno appare un elementale dell'acqua di taglia Grande. Le parole di convocazione richiedono 1 round completo per essere pronunciate. A tutti gli effetti la boccia funziona esattamente come l'incantesimo *evoca mostri VI*. Può essere chiamato solo un elementale alla volta. Per convocare un altro elementale è necessario che la boccia venga riempita di nuovo d'acqua, cosa che non può essere fatta finché il primo elementale non scompare (viene dissolto, liquidato o ucciso). Se viene usata dell'acqua salata, l'elementale sarà di taglia Enorme invece che Grande (come se fosse stato lanciato l'incantesimo *evoca mostri VII*). Vedi il *Manuale dei Mostri* per ulteriori dettagli sugli elementali dell'acqua.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VI*, *evoca mostri VII*; *Prezzo di mercato:* 100.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Borsa conservante: A prima vista sembra essere un comune sacco di tela di 60x120 cm. In realtà, la *borsa conservante* contiene uno spazio non-dimensionale: all'interno è più grande che all'esterno. A prescindere da cosa venga messo al suo interno, pesa sempre allo stesso modo. Il peso massimo e i limiti di peso e volume del contenuto dipendono dal tipo di borsa, come mostrato nella tabella che segue:

Tipo di borsa	Peso della borsa	Limite di peso del contenuto	Limite di volume del contenuto	Prezzo di mercato
Borsa 1	6,75 kg	112,5 kg	810 dm^3	2.500 mo
Borsa 2	11,25 kg	225 kg	1.890 dm^3	5.000 mo
Borsa 3	15,75 kg	450 kg	4.050 dm^3	7.400 mo
Borsa 4	27 kg	675 kg	6.750 dm^3	10.000 mo

Se la borsa viene sovraccaricata o bucata da oggetti appuntiti (dal interno o dall'esterno), si rompe e diventa inutilizzabile. Tutto il suo contenuto è perso per sempre. Se una *borsa conservante* viene rivoltata, il suo contenuto cade fuori, intatto, ma la borsa dovrà essere rivoltata di nuovo prima di poter essere usata un'altra volta. Se all'interno della borsa vengono poste delle creature viventi, queste saranno in grado di sopravvivere per un massimo di dieci minuti, dopodiché soffocheranno. Trovare un oggetto specifico all'interno di una *borsa conservante* è un'azione equivalente al movimento, a meno che la borsa non contenga più materiale di un normale zaino, nel qual caso richiede un'azione di round completo.

Se una *borsa conservante* viene posta all'interno di un *buco portatile*, si crea nello spazio una frattura che porta al Piano Astrale. La borsa e il buco vengono risucchiati nel vuoto, persi per sempre. Se un *buco portatile* viene posto all'interno di una *borsa conservante* si apre comunque un portale che conduce al Piano Astrale. Il buco, la borsa e qualunque creatura entro un raggio di 3 metri vengono risucchiati al suo interno, distruggendo nel processo il *buco portatile* e la *borsa conservante*.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scrigno segreto di Leomund*.

Borsa dei trucchi: Questo piccolo sacchetto sembra vuoto e perfettamente normale. Tuttavia, chiunque infili la mano al suo interno avverte la presenza di una piccola palla di pelo. Se la palla viene rimossa e scagliata ad una distanza di 6 metri, si trasforma in un animale che obbedisce al personaggio che lo ha estratto dalla borsa per 10 minuti (oppure finché non verrà ucciso, o non gli verrà ordinato di tornare dentro la borsa), dopodiché scompare. I tipi di borsa si differenziano in base al colore, e ognuna di esse produce una serie differente di animali. Utilizzare le seguenti tabelle per determinare quali animali possono essere estratti:

Grigia		*Ruggine*		*Marrone*	
d%	Animale	d%	Animale	d%	Animale
01-30	Pipistrello	01-30	Ghiottone	01-30	Orso bruno
31-60	Topo	31-60	Lupo	31-60	Leone
61-75	Gatto	61-85	Cinghiale	61-80	Cavallo da guerra
76-90	Donnola	86-100	Orso nero	81-90	Tigre
91-100	Tasso			91-100	Rinoceronte

L'animale estratto è sempre determinato casualmente e ne può esistere solo uno alla volta. Dalla borsa può venire estratto un massimo di dieci animali ogni settimana.

Livello dell'incantatore: 3° (grigia), 5° (ruggine), 9° (marrone); *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca alleato naturale II* (grigia), *evoca alleato naturale III* (ruggine), *evoca alleato naturale V* (marrone); *Prezzo di mercato:* 900 mo (grigia); 3.000 mo (ruggine); 6.300 mo (marrone); *Peso:* -.

Bottiglia d'aria: Questo oggetto sembra una normale bottiglia con un tappo. Quando viene portata all'interno di un ambiente privo di aria (come ad esempio sott'acqua o nel vuoto) è in grado di mantenere l'aria al suo interno rinnovandola costantemente. Questo vuol dire che è possibile prendere aria dalla bottiglia per respirare. La bottiglia in questione può essere anche condivisa tra più personaggi. Prendere aria è considerata un'azione standard, ma il personaggio potrà poi agire finché riuscirà a trattenere il fiato.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare venti*; *Prezzo di mercato:* 14.500 mo; *Peso:* 0,9 kg.

Bottiglia del fumo perenne: Questa bottiglia metallica è simile nell'aspetto ad una *bottiglia dell'efreeti*, a parte il fatto che produce solo fumo. Quando il tappo viene rimosso, dalla bottiglia fuoriesce una grande quantità di fumo che oscura completamente la visuale nel raggio di 15 metri in 1 solo round. Se non viene chiusa, il fumo continua a spandersi alla velocità di 3 metri per round fino a raggiungere un'ampiezza di 30 m. Quest'area rimarrà oscurata dal fumo fino a che la bottiglia non verrà chiusa. Dovrà essere chiusa tramite una parola di comando, dopodiché il fumo si potrà dissolversi normalmente.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *pirotecnica*; *Prezzo di mercato:* 5.200 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Bottiglia dell'efreeti: Questo oggetto è in genere fatto di rame o bronzo, con un tappo di piombo coperto di rune e sigilli magici. A volte è possibile accorgersi che ne esce un sottile filo di fumo. La bottiglia può essere aperta una volta al giorno. Quando viene aperta, l'efreeti imprigionato al suo interno ne esce immediatamente. C'è una probabilità del 10% (un risultato di 01-10 su un d%) che la creatura sia impazzita e che attacchi immediatamente non appena libera. C'è anche una probabilità del 10% (91-100) che l'efreeti all'interno della bottiglia sia in grado di esaudire tre *desideri*. In entrambi i casi, quando questo sarà avvenuto, la creatura svanisce per sempre. Nel restante 80% dei casi (11-90), l'efreeti all'interno della bottiglia serve lealmente il personaggio che l'ha liberato per 10 minuti al giorno (o fino alla sua morte), eseguendo il suo volere. (Vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche dell'efreeti.) Ogni nuovo giorno che la bottiglia viene aperta bisogna tirare di nuovo per vedere quali saranno gli effetti.

Livello dell'incantatore: 14°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VII*; *Prezzo di mercato:* 150.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Braccialetto dell'amicizia: Questo braccialetto magico d'argento ha sette ciondoli. Il possessore può designare una persona a lui conosciuta legandola così ad uno di questi ciondoli. (Questo vincolo richiede un'azione standard, ma una volta creato dura per sempre o finché non viene cambiato). Quando viene afferrato uno dei ciondoli e viene pronunciato il nome della persona ad esso legata, quella persona viene trasportata nel luogo in cui si trova il braccialetto (un'altra azione standard) con tutto il suo equipaggiamento. I personaggi non consenzienti hanno diritto ad un tiro salvezza sulla Volontà (CD 19). Una volta che un ciondolo è stato attivato scompare, e questa è la ragione per cui quando questi braccialetti vengono scoperti difficilmente hanno ancora tutti i ciondoli a disposizione.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *rifugio*; *Prezzo di mercato:* 4.550 mo; *Peso:* -.

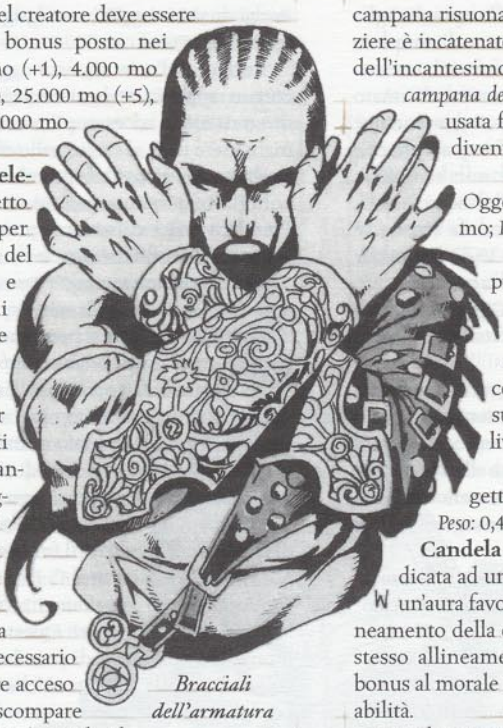
Bracciali dell'arciere: Questi bracciali a prima vista sembrano dei semplici indumenti protettivi. Invece rendono chi li indossa capace di usare qualunque arco (balestre escluse) come se fosse competente nel suo utilizzo. Se il personaggio in questione è già competente nell'uso di un certo tipo di arco, guadagna un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire e un bonus di competenza +1 ai danni inflitti con quello specifico tipo di arco. Il bonus ai danni si applica solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Entrambi i bracciali devono essere indossati affinché questo effetto magico funzioni.

Livello dell'incantatore: 4°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Armi e Armature Magiche; *Prezzo di mercato:* 5.100 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Bracciali dell'armatura: Questi oggetti hanno l'aspetto di protezioni per i polsi e per gli avambracci. Circondano chi li indossa con un campo di forza invisibile ma tangibile, conferendogli un bonus di armatura che varia da +1 a +8, come se stesse indossando un'armatura. Entrambi i bracciali devono essere indossati affinché questo effetto magico funzioni.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi,

armatura magica, il livello di classe del creatore deve essere almeno il doppio di quello del bonus posto nei bracciali; *Prezzo di mercato:* 1.000 mo (+1), 4.000 mo (+2), 9.000 mo (+3), 16.000 mo (+4), 25.000 mo (+5), 36.000 mo (+6), 49.000 mo (+7), 64.000 mo (+8); *Peso:* 0,45 kg.



Bracciali dell'armatura

Braciere del comando degli elementali del fuoco: Questo oggetto sembra un normale contenitore per carboni ardenti. Quando all'interno del braciere viene acceso il fuoco e vengono pronunciate le parole di convocazione appropriate, appare un elementale del fuoco di taglia Grande. Le parole di convocazione richiedono 1 round completo per essere pronunciate. A tutti gli effetti il braciere funziona come l'incantesimo *evoca mostri VI*. Se viene aggiunto dello zolfo, l'elementale è di taglia Enorme invece che Grande, e il braciere funziona come l'incantesimo *evoca mostri VII*. Può essere convocato solo un elementale alla volta. Per convocarne un altro è necessario un nuovo fuoco, che non può essere acceso fino a che il primo elementale non scompare (viene dissolto, liquidato o ucciso). Vedi il *Manuale dei Mostri* per ulteriori dettagli sugli elementali del fuoco.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VI*, *evoca mostri VII*; *Prezzo di mercato:* 100.000 mo; *Peso:* 2,25 kg.

Buco portatile Un buco portatile sembra un disco di stoffa nera tessuto con la tela di un ragno-fase intrecciata con fili di ether e raggi di luce stellare. Quando viene aperto, un buco portatile è largo 180 cm, ma può essere ripiegato su se stesso fino a raggiungere le dimensioni di un fazzoletto. Quando viene posto su una superficie, crea su di essa uno spazio extradimensionale di 3 metri di profondità. Questo buco può essere chiuso dall'esterno o dall'interno semplicemente sollevando i lembi del disco di stoffa e ripiegandoli su se stessi. In questo modo l'entrata svanisce, ma qualunque cosa fosse già al suo interno rimane dov'è.

L'unica aria all'interno del buco è quella che entra quando viene aperto. Contiene abbastanza aria perché al suo interno possa sopravvivere una creatura di taglia Media o due creature di taglia Piccola per 10 minuti (vedi "Soffocamento", pagina 88). La stoffa non si appesantisce, anche se al suo interno è stata riempita (con dell'oro, ad esempio). Ogni *buco portatile* si apre su di uno specifico spazio extradimensionale. Se all'interno di un *buco portatile* viene posta una *borsa conservante*, in quel posto si apre uno strappo che conduce al Piano Astrale. Sia la borsa che il buco vengono risucchiati nel vuoto e persi per sempre. Se invece viene posto un *buco portatile* all'interno di una *borsa conservante*, si apre un portale per il Piano Astrale. Il buco, la borsa e tutte le creature nel raggio di 3 metri vengono risucchiate al suo interno, i primi due distrutti dal procedimento.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *spostamento planare*; *Prezzo di mercato:* 14.000 mo; *Peso:* -.

Campana dell'apertura: Una *campana dell'apertura* è un cilindro di mithral della lunghezza di circa 30 centimetri. Quando viene colpita, emette delle vibrazioni magiche che aprono immediatamente serrature, coperchi, porte, battenti e portali. L'oggetto funziona anche con sbarre, catene, manette, chiavistelli e così via. La *campana dell'apertura* può dissolvere automaticamente l'incantesimo *blocca porte* o una *serratura arcana* lanciato da un mago di livello inferiore al 15°.

La campana deve essere puntata verso l'oggetto o la porta che devono essere aperti (la cui presenza deve essere conosciuta e visibile a chi la usa). Quando la campana viene colpita ne esce una nota acuta, e nel corso di 1 round la serratura, la catena, la porta segreta o il lucchetto bersaglio vengono aperti. Ogni volta che la campana risuona viene aperto un tipo di chiusura, quindi se un forziere è incatenato, ha una serratura, un lucchetto ed è sotto l'effetto dell'incantesimo *serratura arcana* sono necessari 4 utilizzi della *campana dell'apertura* perché si apra. Una campana può essere usata fino ad un massimo di 50 volte prima che si rompa diventando inutilizzabile.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scassinare*; *Prezzo di mercato:* 3.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Campana dell'interruzione: Questo strumento può venire colpito solo una volta ogni 10 minuti, e la sua nota dura per 3 minuti. Mentre continua a risuonare, entro un raggio di 9 metri non può essere lanciato alcun incantesimo che richieda una componente verbale, a meno che l'incantatore non superi una prova di concentrazione (CD = 15 + il livello dell'incantesimo).

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *grido*; *Prezzo di mercato:* 15.800 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Candela dell'invocazione: Ognuna di queste candele è dedicata ad uno dei nove allineamenti. Accendere la candela crea un'aura favorevole per l'individuo che lo fa, almeno finché l'allineamento della candela è corrispondente al suo. I personaggi dello stesso allineamento della candela entro 9 metri aggiungono un bonus al morale di +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità.

Un chierico il cui allineamento sia lo stesso della candela può agire come se fosse di 2 livelli più alto per quanto riguarda l'assegnazione degli incantesimi giornalieri, se accende la candela prima o durante la loro preparazione. Può anche lanciare incantesimi che normalmente gli sono preclusi come se fosse di livello superiore, ma solo fino a quando la candela continua a bruciare. Con alcune eccezioni (vedi sotto), la candela brucia per 4 ore.

In aggiunta, accendere la candela permette anche al suo possessore di lanciare l'incantesimo *portale*, e la creatura che gli risponde è dell'allineamento della candela accesa, che viene completamente consumata nel processo. È possibile spegnerla semplicemente soffiandoci sopra, e in genere chi la utilizza la tiene all'interno di una lanterna per proteggerla dalle correnti improvvise e da altre cose del genere, anche perché questo non interferisce in alcun modo con le sue proprietà magiche.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *portale*, il creatore deve essere dello stesso allineamento della candela creata; *Prezzo di mercato:* 7.800 mo; *Peso:* 0,22 kg.

Candela della verità: Quando viene accesa, questa candela bianca ha gli stessi effetti dell'incantesimo *zona di verità* in un raggio di 9 metri centrato su di essa. L'effetto dura un'ora, man mano che la candela si consuma. Se viene spenta prima del tempo, i suoi effetti svaniranno e la candela sarà stata sprecata.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *zona di verità*; *Prezzo di mercato:* 2.500 mo; *Peso:* 0,22 kg.

Cappa del saltimbanco: A comando, questa cappa rosso e oro permette a chi la indossa di usare l'incantesimo *porta dimensionale* una volta al giorno. Quando chi la indossa svanisce lascia dietro di sé una nube di fumo, e appare allo stesso modo una volta arrivato a destinazione.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *porta dimensionale*; *Prezzo di mercato:* 12.960 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Cappello del camuffamento: Questo cappello in apparenza normale permette a chi lo indossa di modificare il suo aspetto come per l'incantesimo *cambiare*



Buco portatile

sembianze. Il cappello stesso può essere trasformato in vari modi come parte del travestimento (un pettine, un nastro, una fascia, un berretto, una cuffia, un velo, un elmo e via dicendo).

Livello dell'incantatore: 2°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *cambiare sembianze*; *Prezzo di mercato*: 2.000 mo; *Peso*: -.

Caraffa dell'acqua eterna: Se viene rimosso il tappo di questa ampolla dall'aspetto apparentemente ordinario e viene pronunciata una parola di comando, ne fuoriesce un flusso d'acqua fresca o salata. A seconda della parola di comando usata è possibile determinare il tipo, il volume e la velocità dell'acqua:

- *Flusso*: Fuoriescono 4,5 l per round
- *Fontana*: Un getto d'acqua lungo 1,5 metri a 22,5 l per round
- *Geyser*: Un getto d'acqua lungo 6 metri e largo 30 cm a 135 l per round

Il geyser ha un notevole effetto di rinculo su chi tiene la bottiglia e richiede una prova di Forza (CD 12) per evitare di essere buttati a terra. La forza del geyser infligge 1d4 danni ma può colpire un solo bersaglio per round. Per fermare il flusso deve essere di nuovo pronunciata la parola di comando.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare acqua*; *Prezzo di mercato*: 9.000 mo; *Peso*: 0,9 kg.

Cavallo di pietra: Ognuno di questi oggetti ha l'aspetto di una rozza statua di cavallo a dimensioni reali, scavata nella nuda roccia. Con una parola di comando è possibile dare vita alla statua, permettendole di trasportare del carico e anche di attaccare come se fosse un vero cavallo di tipo appropriato a quello raffigurato.

Un *cavallo di pietra* può trasportare 450 kg senza stancarsi, e non ha bisogno di riposare né di essere nutrito. I danni inflitti al cavallo possono essere riparati tramite l'uso dell'incantesimo *pietra in carne*, trasformandolo in questo modo in un normale cavallo che può essere curato normalmente. Quando è stato guarito completamente dalle sue ferite, il cavallo torna alla sua forma di pietra. Nella sua forma di pietra, può mangiare gemme che gli consentono di guarire 1 danno per ogni 50 mo di minerali preziosi consumati.

Ci sono due tipi di *cavalli di pietra*:

Palafreno: Questo *cavallo di pietra* ha le stesse statistiche di un cavallo pesante, oltre ad una durezza di 10.

Destriero: Questo *cavallo di pietra* ha le stesse statistiche di un cavallo da guerra pesante, oltre ad una durezza di 10.

Livello dell'incantatore: 14°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *carne in pietra, animare oggetti*; *Prezzo di mercato*: 10.000 mo (palafreno) o 14.800 mo (destriero); *Peso*: 2.700 kg.

Cintura del monaco: Questa semplice cintura di corda, quando viene avvolta attorno alla vita di un personaggio, gli conferisce una grande capacità nel combattimento senz'armi. Quando chi la indossa combatte a mani nude, la cintura gli conferisce la capacità di usare entrambe le mani come se possedesse i talenti Ambidestria e Combattere con Due Armi. Può anche compiere un attacco stordente (come un monaco) una volta al giorno. Se viene indossata da un monaco, la cintura gli garantisce un ulteriore attacco stordente al giorno, e la possibilità di usare l'incantesimo *velocità* una volta al giorno, fino ad un massimo di 10 round consecutivi.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *velocità, giusto potere* o *trasformazione di Tenser*; *Prezzo di mercato*: 9.000 mo; *Peso*: 0,45 kg.

Cintura della forza da gigante: Questa larga cintura è fatta di pelle rinforzata con bande di ferro. La cintura aggiunge al punteggio di Forza di chi la indossa un bonus di potenziamento +4 o +6.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *forza straordinaria*; *Prezzo di mercato*: 16.000 mo (+4) o 36.000 (+6); *Peso*: 0,45 kg.

Cintura nanica: Questa cintura dona a chi la indossa un bonus di competenza +4 a tutte le prove di Carisma (come le prove di Carisma per l'attitudine dei PNG) e a tutte le prove di abilità legate al Carisma come Camuffamento, Diplomazia, Intimidire, Intrattenere, Raccogliere Informazioni e Raggirare quando deve trattare con dei nani, un bonus di competenza +2 agli stessi tiri se invece deve trattare con degli gnomi o degli halfling e una penalità di competenza di -2 alle stesse prove quando deve trattare con chiunque altro. Chi la indossa può parlare, capire e leggere il Nanico. Se non è un nano, guadagna la scurovisione (fino a 18 metri), la capacità nanica di esperti minatori, un bonus di potenziamento +2 alla Costituzione e un bonus di resistenza +2 contro gli incantesimi, i veleni e gli effetti magici.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *linguaggi*, e *autometamorfosi* oppure il creatore deve essere un nano; *Prezzo di mercato*: 14.900 mo; *Peso*: 0,45 kg.

Colla meravigliosa: Questa chiara sostanza ambrata è densa e vischiosa. A causa delle sue particolari proprietà, può essere solo contenuta in un'ampolla che all'interno sia stata cosparsa con 30 grammi di *olio della scivolosità*, e ogni volta che il collante viene versato dall'ampolla è necessario aggiungere una nuova applicazione di *olio della scivolosità* entro 1 round per evitare che aderisca al lato del contenitore. Un'ampolla di *colla meravigliosa*, quando viene trovata, contiene una quantità variabile di materiale da 30 a 210 grammi (1d8-1 x 30 gr, con un minimo di 30 gr), poiché gli ultimi 30 grammi di spazio all'interno del contenitore sono occupati dall'*olio della scivolosità*.

30 grammi di questo collante sono in grado di coprire 0,09 m² di superficie, unendo definitivamente due materiali con una forza di coesione impressionante. La colla ha bisogno di 1 round per fare effetto. Se i due oggetti vengono separati prima che la colla abbia modo di solidificarsi, quell'applicazione di colla perde la sua efficacia. Se invece le viene permesso di solidificarsi, ulteriori tentativi di separare i due oggetti risultano necessariamente nella rottura di uno o dell'altro, a meno che sul punto in cui la colla ha fatto effetto non venga applicato del *solvente universale* (la *colla meravigliosa* può venire dissolta dal *solvente universale*).

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *rendere integro*; *Prezzo di mercato*: 2.400 mo (per ogni 30 gr); *Peso*: -.



Cintura della forza da gigante

Collana del rosario: Una collana di questo tipo sembra un gioiello senza valore fino a che non viene posta attorno al collo di un personaggio che lancia un incantesimo divino. La *collana del rosario* è composta di 1d6+24 pietre semipreziose (del valore totale di 1.000 mo), oltre ad una perla speciale:

Tipo di perla speciale	Capacità della perla speciale
Perla della benedizione	Chi la indossa può lanciare *benedizione*.
Perla della guarigione	Chi la indossa può lanciare *rimuovi cecità, rimuovi malattie* o *cura ferite gravi*.
Perla del karma	Chi la indossa può lanciare incantesimi a livello dell'incantatore +4 (per quanto riguarda raggio di azione, durata, ecc.). L'effetto dura 10 minuti.
Perla della punizione	Chi la indossa può lanciare *punizione sacra, martello del caos, ira dell'ordine* o *influenza sacrilega*, se appropriati al suo allineamento.
Perla dell'evocazione	È in grado di chiamare a sé la divinità di chi la indossa (probabilità del 90%) perché appaia in forma materiale (ed è meglio che sia stata chiamata per una buona ragione). Utilizzabile solo una volta.
Perla di camminare nel vento	Chi la indossa può lanciare *camminare nel vento*.

Le perle speciali possono essere usate una volta al giorno, ad eccezione della *perla dell'evocazione*. Se il fedele usa la perla per evocare la sua divinità per scopi frivoli, la divinità si prende gli oggetti del personaggio e pone su di lui una *costrizione* come punizione, quanto meno. Se la perla speciale viene tolta dalla collana, perde il suo potere magico. A volte vengono trovate collane che possiedono più di una perla speciale.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *portale, camminare nel vento* e uno dei seguenti incantesimi: *benedizione, rimuovi cecità, rimuovi malattie, cura ferite gravi, punizione sacra, martello del caos, ira dell'ordine* o *influenza sacrilega* (a seconda di quale

sia il più appropriato); *Prezzo di mercato:* 500 mo (*perla della benedizione*), 5.000 mo (*perla del karma*), 10.000 mo (*perla della guarigione*), 15.000 mo (*perla della punizione*), 30.000 mo (*perla di camminare nel vento*) o 50.000 mo (*perla dell'evocazione*), più 1.000 mo per le pietre non magiche di ogni collana; *Peso:* -.

Collana dell'adattamento: Questa collana consiste in una catena pesante con un medaglione di platino. Il potere magico della collana avvolge chi la indossa con una zona d'aria fresca, rendendolo immune a tutti i gas e permettendogli di respirare sia sott'acqua che nel vuoto.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *respirare sott'acqua*; *Prezzo di mercato:* 19.000 mo; *Peso:* -.

Collana delle palle di fuoco: A prima vista questo oggetto sembra un semplice medaglione o un gioiello senza valore. Se un personaggio se lo mette intorno al collo, comunque, tutti potranno vedere la collana per ciò che realmente è: una catena d'oro da cui pendono diverse sfere dorate. Le sfere possono venire staccate da chi le indossa (e solo da chi le indossa) per essere scagliate fino a 21 metri di distanza. Quando una sfera arriva a toccare il suolo, esplode in una *palla di fuoco* (CD 14). Il numero delle sfere di ogni collana e i rispettivi Dadi Vita di danni sono i seguenti:

Collana	10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6	Prezzo di mercato
Tipo I	-	-	-	-	-	1	-	2	-	1.650 mo
Tipo II	-	-	-	-	1	-	2	-	2	2.700 mo
Tipo III	-	-	-	1	-	2	-	4	-	4.350 mo
Tipo IV	-	-	1	-	2	-	2	-	4	5.400 mo
Tipo V	-	1	-	2	-	2	-	2	-	6.150 mo
Tipo VI	1	-	2	-	2	-	4	-	-	8.100 mo
Tipo VII	1	2	-	2	-	2	-	2	-	9.150 mo

Ad esempio, una collana di tipo III ha sette sfere: una *palla di fuoco* a 7 dadi, due a 5 dadi, e quattro a 3 dadi.

Più dadi di danni infligge una sfera, più è grande. Se la collana viene portata da un personaggio che fallisce un tiro salvezza contro un attacco di fuoco magico, anche l'oggetto deve effettuare un tiro salvezza (con un bonus di +7) o tutte le sfere rimanenti esploderanno contemporaneamente, con effetti assolutamente deleteri per chi le portava al collo.

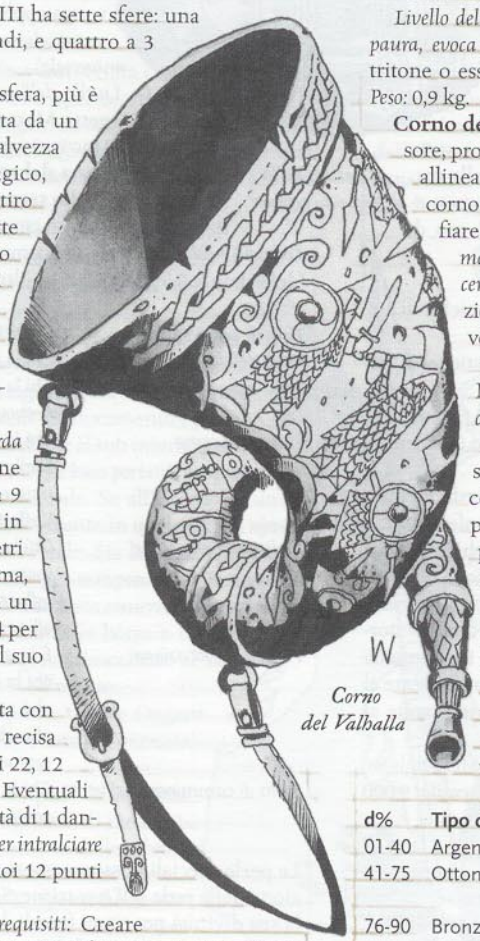
Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *palla di fuoco*; *Peso:* 0,9 kg.

Corda per intralciare: Una *corda per intralciare* sembra una comune corda di canapa, ed è lunga circa 9 metri. A comando, la corda scatta in avanti di 6 metri o in alto di 3 metri per avvolgersi attorno ad una vittima, sfruttando un attacco di lotta con un bonus di attacco +15 (incluso un +4 per la sua taglia Grande e un +6 per il suo punteggio di Forza di 22).

La corda non può essere spezzata con la forza bruta. Deve essere invece recisa con un'arma affilata. Ha una CA di 22, 12 punti ferita e una durezza di 10. Eventuali danni si riparano da soli alla velocità di 1 danno ogni 5 minuti, ma se una *corda per intralciare* viene tagliata (perde cioè tutti i suoi 12 punti ferita), è stata distrutta.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *intralciare, animare corde, animare oggetti*; *Prezzo di mercato:* 21.000 mo; *Peso:* 2,25 kg.

Corda per scalare: Una *corda per scalare* della lunghezza di 18 metri è spessa come una bacchetta sottile, ma abbastanza resistente da reggere 1.350 kg. A comando, la corda scorre in avanti, indietro, verso l'alto o verso il basso alla velocità di 3 metri per round, fissandosi ad un luogo sicuro designato dal suo possessore. Allo stesso modo può snodarsi e tornare da lui.



Corno del Valhalla

È possibile comandare ad una *corda per scalare* di annodarsi o di snodarsi. Questo fa apparire molti nodi di grosse dimensioni alla distanza di 30 cm l'uno dall'altro lungo la corda. Far annodare la corda diminuisce la sua lunghezza riducendola a 15 metri, ma tutte le CD delle prove di Scalare sono ridotte di 10 se viene usata in questo modo. Per evocare le proprietà magiche della corda, è necessario tenere in mano uno dei suoi estremi.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *animare corde*; *Prezzo di mercato:* 3.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Corno dei tritoni: Questo oggetto consiste in una conchiglia nella quale è possibile soffiare una volta al giorno (a parte i tritoni, che potranno suonarlo tre volte al giorno). Un *corno dei tritoni* può avere una delle seguenti funzioni quando viene suonato:

- Calmare le acque agitate nel raggio di 1,6 km. Questo effetto è anche in grado di dissolvere un elementale dell'acqua convocato, se questo fallisce il suo tiro salvezza sulla Volontà (CD 16).
- Attrarre 5d4 squali Grandi (con un risultato di 01-30 su un d%), 5d6 squali Medi (31-80) o 1d10 leoni di mare (81-100), sempre che il personaggio che suona si trovi in un ambiente acquatico in cui vivono queste creature. Le creature in questione saranno amichevoli e obbediranno al meglio delle proprie possibilità a chi ha suonato il corno.
- Demoralizzare e gettare nel panico le creature acquatiche con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2 in un raggio di 150 metri, come se fossero soggette all'incantesimo *paura* (CD 16). Quelle che riusciranno nel proprio tiro salvezza rimarranno comunque scosse per 3d6 round.

Ogni volta che il corno viene suonato tutti i tritoni in un raggio di 4,8 km saranno in grado di sentirlo.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *paura, evoca mostri V, controllare acqua*, il creatore deve essere un tritone o essere aiutato da un tritone; *Prezzo di mercato:* 15.100 mo; *Peso:* 0,9 kg.

Corno del bene/del male: Questo corno si adatta al suo possessore, producendo un effetto buono o malvagio a seconda del suo allineamento. Se il possessore non è né buono né malvagio, il corno non avrà alcun potere. Se è di allineamento buono, soffiare all'interno del corno ha lo stesso effetto di un *cerchio magico contro il male*, mentre se è malvagio l'effetto di un *cerchio magico contro il bene*. In ogni caso, questa interdizione dura per 10 round. Il corno può essere suonato una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cerchio magico contro il bene* o *cerchio magico contro il male*; *Prezzo di mercato:* 6.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Corno del Valhalla: Questo strumento magico è disponibile in quattro versioni. Sembra un normale corno fino a quando qualcuno non pronuncia la sua parola di comando e soffia al suo interno. A questo punto il corno evoca un gruppo di barbari umani che combattono per il personaggio che li ha evocati. Il corno può venire suonato solo una volta ogni sette giorni. Tirare un d% per vedere quale tipo di corno è possibile trovare. Questo fattore determina che tipo di barbari venga evocato e quale prerequisito sia necessario per usare il corno. Qualunque personaggio usi un *corno del Valhalla* senza i necessari prerequisiti verrà attaccato dagli stessi barbari che ha evocato.

d%	Tipo di corno	Barbari evocati	Prerequisiti
01-40	Argento	2d4+2, 2° livello	Nessuno
41-75	Ottone	2d4+1, 3° livello	Incantatore di 1° livello o superiore
76-90	Bronzo	2d4, 4° livello	Competenza in tutte le armi da guerra o la capacità musica bardica
91-100	Ferro	1d4+1, 5° livello	Competenza in tutte le armi da guerra o la capacità musica bardica

I barbari evocati sono costrutti magici, non persone reali (anche se sembrano esserlo), e giungono con a disposizione l'equipaggiamento

di partenza del barbaro (reperibile nel *Manuale del Giocatore*, pagina 26). Essi attaccano senza tregua qualunque bersaglio venga loro indicato dal possessore del corno fino a quando una delle due parti non venga sconfitta o sia passata un'ora, a seconda di ciò che accade prima.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VI*; *Prezzo di mercato:* 50.000 mo; *Peso:* 0,9 kg.

Corno della distruzione: Questo corno sembra all'apparenza perfettamente comune. Può essere suonato come un corno normale, ma se viene pronunciata la parola di comando e poi lo strumento viene suonato, ha i seguenti effetti che si verificano nello stesso momento:

- Si origina un'onda sonora conica di 30 metri di lunghezza a partire dal corno. Chiunque si trovi all'interno di quest'area deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16). Coloro che riescono nel proprio tiro salvezza vengono storditi per 1 round e resi sordi per 2 round. Quelli che invece falliscono il tiro salvezza subiscono 1d10 danni, rimanendo storditi per 2 round e sordi per 4 round.
- Un'onda di ultrasuoni larga 30 centimetri e lunga 30 metri si origina dal corno. L'onda indebolisce i materiali come il metallo, la pietra e il legno. Questo effetto infligge 1d10 danni a tutti gli oggetti all'interno dell'area, ignorando la loro durezza.

Se un *corno della distruzione* viene usato più di una volta al giorno, c'è una probabilità del 10% cumulativa per ogni uso extra che esploda, infliggendo 5d10 danni alla persona che lo sta suonando.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *grido*; *Prezzo di mercato:* 12.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Corno della nebbia: Questo piccolo corno permette al suo possessore di creare una fitta coltre di nebbia simile a quella che si genera quando viene lanciato l'incantesimo *foschia occultante*. La nebbia si diffonde in un raggio di 3 metri per ogni round che il personaggio continua a soffiare nel corno. Questo oggetto produce un rumore basso simile a quello di una sirena da nebbia, e la sua nota si abbassa improvvisamente alla fine di ogni soffio.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *foschia occultante*; *Prezzo di mercato:* 2.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Cubo dei portali: Questo oggetto è fatto di corniola. Ognuno dei suoi sei lati è legato ad un piano specifico, uno dei quali è il Piano Materiale. Il personaggio che crea l'oggetto determina a quali piani è legata ognuna delle altre cinque facce del cubo. Se il cubo viene trovato in mezzo ad un tesoro, il DM può determinare a suo piacimento i piani a cui è possibile accedere.

Se uno dei lati del cubo viene premuto, si apre un *portale* per il piano legato al lato in questione. C'è una probabilità del 10% ogni minuto che un esterno proveniente da quel piano (da determinare casualmente) l'attraversi cercando cibo, divertimento o guai. Premendo quel lato del cubo una seconda volta il *portale* si chiuderà. È impossibile aprire più di un *portale* alla volta.

Se un lato viene premuto due volte in rapida sequenza, il soggetto che lo fa viene trasportato su un altro piano con tutte le creature nel raggio di 1,5 metri (che possono evitare questo destino riuscendo in un tiro salvezza sulla Volontà contro una CD di 23).

Livello dell'incantatore: 18°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *portale*; *Prezzo di mercato:* 156.000 mo; *Peso:* -.

Cubo della forza: Questo oggetto può essere fatto di avorio, osso o di qualunque minerale resistente. È delle dimensioni di un grosso dado (più o meno con un lato di 1,8 cm), e permette al suo possessore di creare un vero e proprio *muro di forza* di 3 metri per lato attorno alla sua persona. Questo scudo a forma di cubo si muove con il personaggio ed è invulnerabile alle forme di attacco indicate nella tabella che segue. Il cubo ha 36 cariche che si rinnovano ogni giorno. Il personaggio deve premere una delle facce del cubo per attivare o disattivare il campo di forza:

Faccia del cubo	Costo in cariche al minuto	Massima velocità	Effetto
1	1	9 m	Tiene all'esterno gas, vento, ecc.
2	2	6 m	Tiene all'esterno la materia non vivente
3	3	4,5 m	Tiene all'esterno la materia vivente
4	4	3 m	Tiene all'esterno la magia
5	6	3 m	Tiene all'esterno qualunque cosa
6	0	Normale	Disattiva il cubo

Quando il campo di forza è attivo, gli attacchi che infliggono più di 30 danni consumano 1 carica per ogni 10 danni oltre i primi 30 (40 danni privano l'oggetto di 1 carica, 50 danni di 2 cariche e così via). Gli incantesimi che colpiscono direttamente lo scudo, come *disintegrazione* oppure *passapareti* consumano cariche extra. Segue la lista degli incantesimi e degli effetti che non possono essere lanciati dall'interno all'esterno del cubo, e viceversa:

Forma di attacco	Cariche extra
Corno della distruzione	6
Muro di fuoco	2
Passapareti	3
Disintegrazione	6
Porta in fase	5
Spruzzo prismatico	7

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *muro di forza*; *Prezzo di mercato:* 62.000 mo; *Peso:* -.

Cubo della resistenza al gelo: Quando viene attivato, comprende un'area a forma di cubo con lo spigolo di 3 metri. La temperatura al suo interno si aggira sempre attorno ai 18°C. Questo campo di forza assorbe tutti gli attacchi basati sul freddo (come *tempesta di ghiaccio*, *cono di freddo*, e il soffio di un drago bianco). Tuttavia, se subisce più di 50 danni da freddo in 1 round (da uno o più attacchi), svanisce e non può più essere utilizzato per un'ora. Se invece il campo di forza subisce più di 100 danni in 10 round, il cubo viene distrutto definitivamente.

Una temperatura inferiore ai -18°C infligge al campo di forza 2 danni da freddo ogni round, +2 danni per ogni 5 gradi sotto i -18°C (2 danni da -19° a -23°, 4 danni da -24° a -28°, e così via).

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *protezione dagli elementi*; *Prezzo di mercato:* 22.000 mo; *Peso:* -.

Cucchiaio di Murlynd: Questo ordinario cucchiaio da tavola è in genere fatto di corno. Se viene posto in un contenitore vuoto (una brocca, una tazza o un piatto, ad esempio), il contenitore si riempie istantaneamente di una densa e cremosa zuppa d'avena. Anche se il cibo in questione ha un sapore insipido e sgradevole, è altamente nutritivo e contiene tutti gli elementi necessari per sostenere qualunque erbivoro, onnivoro o carnivoro. Ogni giorno il cucchiaio può produrre abbastanza zuppa d'avena per sostentare fino a quattro umani.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *creare cibo e acqua*; *Prezzo di mercato:* 5.500 mo; *Peso:* -.

Diadema della persuasione: Questo diadema d'argento dà un bonus di competenza +2 alle prove di Carisma e alle prove di abilità basate sul Carisma di chi lo indossa.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *charme*; *Prezzo di mercato:* 4.500 mo; *Peso:* -.

Diadema incandescente, minore: A comando, questo semplice diadema d'oro proietta una scarica di *luce incandescente* (3d8 danni) una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *luce incandescente*; *Prezzo di mercato:* 6.480 mo; *Peso:* -.

Diadema incandescente, maggiore: A comando, questo elaborato diadema d'oro proietta una scarica di *luce incandescente* (5d8 massimizzato per 40 danni) una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Massimizzati, *luce incandescente*; *Prezzo di mercato:* 23.760 mo; *Peso:* -.

Diamante del caos: Questa gemma di grande valore non è stata tagliata, ed è pressappoco delle dimensioni di un pugno. La gemma fornisce al suo possessore i seguenti poteri:

- *Azione casuale*
- *Cerchio magico contro la legge*
- *Parola del caos*
- *Mantello del caos*

Ognuno di questi poteri può essere usato 1d4 volte al giorno (il DM tirerà separatamente ogni giorno per ogni potere). Un personaggio non caotico che venga in possesso di un *diamante del caos* guadagna un livello negativo. Anche se il livello negativo non provoca un'effettiva perdita di livello, rimane per il tempo in cui il diamante rimane in possesso del personaggio e non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso l'incantesimo *ristorare*).

Livello dell'incantatore: 19°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *azione casuale, cerchio magico contro la legge, parola del caos, mantello del caos,* il creatore deve essere caotico; *Prezzo di mercato:* 93.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Elmo del movimento subacqueo: Chi indossa questo elmo è in grado di vedere sott'acqua. Una volta estratte le apposite lenti dai loro compartimenti ai lati degli occhi si attivano le proprietà visive dell'elmo, che consentono di vedere fino a cinque volte più lontano in acqua e in condizioni di illuminazione che sarebbero altrimenti proibitive per la normale vista umana (alghe, ostacoli e simili ostruiranno la visuale come di consueto). Se viene pronunciata la parola di comando, l'*elmo del movimento subacqueo* crea una bolla d'aria intorno alla testa di chi lo indossa e la mantiene fino a quando la parola non viene pronunciata di nuovo, permettendogli così di respirare liberamente.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *libertà di movimento, respirare sott'acqua; Prezzo di mercato:* 24.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Elmo del teletrasporto: Chiunque indossi questo elmo potrà teletrasportarsi fino a tre volte al giorno, come se avesse lanciato l'incantesimo omonimo.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *teletrasporto; Prezzo di mercato:* 48.600 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Elmo della comprensione dei linguaggi e della lettura del magico: Questo elmo apparentemente normale nell'aspetto, garantisce a chi lo indossa una probabilità del 90% di capire qualsiasi lingua o scrittura strana che incontri e una probabilità dell'80% di capire qualsiasi scritto magico. Da notare che la comprensione non implica necessariamente l'uso di incantesimi.

Livello dell'incantatore: 4°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *comprensione dei linguaggi, lettura del magico; Prezzo di mercato:* 2.600 mo; *Peso:* 1,35 kg.



Elmo della luminosità

Elmo della luminosità: Questo elmo apparentemente normale nell'aspetto manifesta il suo vero potere quando il suo possessore lo indossa e pronuncia la parola di comando. Un elmo appena creato è fatto di argento e acciaio lucido, decorato con dieci diamanti, venti rubini, trenta opali rosso fuoco e quaranta opali normali, tutti di taglia grande e incantati. Quando viene colpito dalla luce intensa, l'elmo brilla riflettendola in tutte le direzioni dalle sue punte tempestate di gioielli. I poteri dell'oggetto sono i seguenti:

Gioiello	Effetto
Diamante	*Spruzzo prismatico* (CD 17)
Rubino	*Muro di fuoco*
Opale di fuoco	*Palla di fuoco* (10d6)
Opale	*Luce*

L'elmo può essere utilizzato una volta ogni round, ma ogni gemma può usare il suo potere magico solo una volta. Fino a che il potere di tutte le gemme non si è scaricato, quando viene attivato l'*elmo della luminosità* ha anche le seguenti proprietà magiche:

- Emana una luce bluastra quando i non morti sono entro 9 metri. Questa luce infligge 1d6 danni per round e un grande dolore a tutte le creature di quel tipo all'interno del raggio di azione.
- Chi lo indossa può far sì che qualunque arma impugni si trasformi in un'arma infuocata (vedi pagina 187). Questo potere andrà ad aggiungersi a qualunque altra capacità posseduta dall'arma (a meno che non sia già infuocata). È necessario almeno 1 round perché la parola di comando abbia effetto.
- Ogni round l'elmo assorbe i primi 30 danni da fuoco che verrebbero altrimenti subiti dal personaggio. Questo potere non è cumulabile con altri tipi di protezione, come ad esempio *contrastare elementi*.

Una volta che i gioielli hanno perso il loro potere magico, l'elmo perde le sue capacità e le gemme si trasformano in polvere senza valore. Se un gioiello viene rimosso, si distrugge immediatamente.

Se una creatura che indossa l'elmo viene danneggiata dal fuoco magico (dopo che la protezione è già stata considerata) e fallisce un ulteriore tiro salvezza sulla Volontà (CD 15), le gemme rimanenti si surriscaldano ed esplodono.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *luce, palla di fuoco, spruzzo prismatico, muro di fuoco,* lama infuocata, individuazione dei non morti, *protezione dagli elementi; Prezzo di mercato:* 157.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Elmo della telepatia: Chi indossa questo elmo può usare l'incantesimo *individuazione dei pensieri* a piacimento. Inoltre, può mandare un messaggio telepatico a qualunque persona di cui stia leggendo i pensieri superficiali (e la comunicazione sarà possibile in entrambi i sensi). Una volta al giorno, chi indossa questo elmo può usare l'incantesimo *suggestione* su un bersaglio (come l'incantesimo, tiro salvezza sulla Volontà a CD 14 per negare gli effetti) insieme al suo messaggio telepatico.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei pensieri, suggestione; Prezzo di mercato:* 31.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Faretra di Ehlonna: Sembra a prima vista una faretra in grado di contenere non più di 20 frecce. Ad un esame più attento è possibile accorgersi che contiene tre distinte sezioni, ognuna dotata di uno spazio extradimensionale che consente di riempirla di molte più frecce di quanto sia apparentemente possibile. La prima è quella più piccola e può contenere fino a 60 oggetti della stessa taglia e forma di una freccia. Il secondo compartimento, più lungo, può contenere fino a 18 oggetti della stessa taglia e forma di un giavellotto. Il terzo, il più lungo di tutti, può contenere fino a 6 oggetti della stessa taglia e forma di un arco (lance, bastoni, ecc.). Una volta che la faretra è stata riempita, il suo possessore può a comando far apparire dal suo interno qualunque oggetto desideri ogni round.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scrigno segreto di Leomund; Prezzo di mercato:* 1.800 mo; *Peso:* -.

Fasce metalliche di Bilarro: Quando viene scoperto per la prima volta, questo oggetto non sembra essere altro che una sfera di metallo arrugginita. Ad un esame più attento ci si accorge invece che sulla superficie di questa sfera del diametro di 7,5 cm vi sono delle fasce.

Quando viene pronunciata la parola di comando corretta e l'oggetto sferico viene lanciato verso un avversario, le fasce si espandono e, con un attacco di contatto a distanza riuscito, lo bloccano stringendosi intorno a lui. Una singola creatura di taglia Grande o inferiore può essere in questo modo catturata e tenuta immobile fino a che la parola di comando non viene di nuovo pronunciata e le fasce non tornano alla loro forma sferica. La creatura può rompere le fasce con una prova di Forza riuscita (CD 30) (rovinando definitivamente l'oggetto), o sfuggire ad esse con una prova di Artista della Fuga (CD 30).

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *mano stringente di Bigby; Prezzo di mercato:* 26.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Fascia dell'intelletto: Questo oggetto consiste in una sottile cordicella a cui è appesa una piccola gemma in modo che si trovi sulla fronte di chi lo indossa. La fascia aggiunge al punteggio di Intelligenza di chi lo indossa un bonus di potenziamento di +2, +4 o +6.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *comunione* o *conoscenza delle leggende; Prezzo di mercato:* 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4) o 36.000 mo (+6); *Peso:* -.

Fermaglio dello scudo: Quest'oggetto ha l'aspetto di un gioiello d'oro o d'argento, con lo scopo di chiudere o tenere fermo un mantello o una cappa. Oltre a questa semplice funzione, è in grado di assorbire i dardi incantati che vengono generati dal relativo incantesimo o da simili effetti magici. Un fermaglio può assorbire fino a 101 danni di *dardo incantato* prima di sciogliersi e diventare inutilizzabile.

Livello dell'incantatore: 1°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scudo*; *Prezzo di mercato:* 1.500 mo; *Peso:* -.

Ferri della velocità: Questi ferri di cavallo metallici di solito sono quattro, come quelli normali. Quando vengono usati per ferrare un cavallo, raddoppiano la sua velocità. Tutti e quattro gli zoccoli dovranno essere ferrati perché la loro magia risulti efficace.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *velocità*; *Prezzo di mercato:* 1.900 mo; *Peso:* 1,35 kg ognuno.

Ferri dello zefiro: Questi ferri di cavallo metallici sono di solito quattro, come quelli normali. Consentono ad un cavallo di viaggiare senza toccare effettivamente il terreno. Il cavallo deve solo correre su una superficie pressappoco orizzontale (rimanendo almeno a 10 centimetri di distanza da essa). Ciò vuol dire che le superfici non solide o instabili come la lava o l'acqua possono essere attraversate, e che è possibile muoversi senza lasciare tracce di alcun tipo sul terreno. Il cavallo si muove alla sua velocità normale. Tutti e quattro gli zoccoli devono essere ferrati perché la loro magia risulti efficace.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *levitazione*; *Prezzo di mercato:* 3.000 mo; *Peso:* 0,45 kg ognuno.

Filatterio della fedeltà: Questo oggetto è una piccola scatola che contiene delle scritture sacre fissate ad una cordicella di cuoio. Non c'è alcun modo di determinare la funzione di questo oggetto religioso fino a che la cordicella non viene messa intorno al collo. Chi indossa un *filatterio della fedeltà* è immediatamente cosciente di qualunque azione o oggetto potrebbero essere contrari al suo allineamento e ai dettami del culto a cui appartiene, inclusi gli effetti magici. Se il personaggio spende un attimo a contemplare l'azione che sta per compiere, viene immediatamente a conoscenza della risposta.

Livello dell'incantatore: 1°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi e *individuazione del male* o *individuazione del bene* o *individuazione del caos* o *individuazione della legge*; *Prezzo di mercato:* 1.000 mo; *Peso:* -.

Flauto dei suoni: Quando viene suonato da un personaggio che possieda l'abilità Intrattenere (zufolo), questo flauto è in grado di generare un'enorme quantità di suoni diversi. L'effetto magico che genera i suoni illusori è simile a quello dell'incantesimo *suono fantasma* (livello dell'incantatore 2).

Livello dell'incantatore: 2°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *suono fantasma*; *Prezzo di mercato:* 1.800 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Flauto dei topi: Se chi suona questo flauto di legno all'apparenza comune conosce la giusta melodia, è in grado di attirare 1d6x10 topi crudeli (con un risultato di 01-80 su un d%) o 3d6x10 topi normali (81-100), se si trovano entro 120 metri. Per ogni 15 metri di distanza che i topi devono percorrere, si deve considerare 1 round di ritardo. Il musicista deve continuare a suonare fino a che i topi non arrivano, e quando accade deve superare una prova di Intrattenere (zufolo, CD 10). Se riesce, i topi obbediscono ai suoi comandi telepatici per tutto il tempo in cui continua a suonare. Se fallisce, i topi si rivoltano contro di lui. Se per qualunque ragione smette di suonare, i topi si allontanano immediatamente. Se vengono chiamati di nuovo nel corso della stessa giornata, la CD del tiro è 15.

Se i topi sono sotto il controllo di un'altra creatura, bisogna aggiungere i Dadi Vita di quella creatura alla CD della prova di Intrattenere. Una volta che si riesca ad ottenere il controllo sui topi, è necessaria un'altra prova ogni round per mantenerlo, sempre che l'altra creatura si stia ancora sforzando di mantenere il controllo sulle creature.

Livello dell'incantatore: 2°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca alleato naturale I*, *amicizia con gli animali*; *Prezzo di mercato:* 1.150 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Flauto del dolore: A prima vista sembra un flauto assolutamente normale e non possiede alcun particolare che riveli la sua vera natura. Quando viene suonato da una persona che possieda l'abilità Intrattenere (zufolo), il flauto crea una melodia meravigliosa. Tutti coloro che sono in un raggio di 9 metri, incluso il musicista, devono riuscire in un tiro salvezza sulla Volontà (CD 14) o essere incantati dal suono (un incantamento sonoro di influenza mentale). Fino a che il flauto viene suonato, le creature soggette all'effetto non attaccano né compiono altre azioni (come se fossero frastornate). Se il suonatore è soggetto all'incantamento, continua a suonare per 1d10 round.

Non appena la melodia finisce, tutti coloro che sono soggetti all'effetto vengono colpiti da un dolore estremamente intenso al minimo rumore. A meno che il personaggio non sia in un'area completamente silenziosa, subisce 1d4 danni per round per 2d4 round. In questo periodo, i danni degli attacchi sonori, come *suono dirompente*, vengono raddoppiati. In seguito, il minimo rumore farà sobbalzare i personaggi colpiti, dando loro una penalità di -2 ai tiri per colpire, alle prove di abilità e ai tiri salvezza (a meno che non si trovino in un'area completamente silenziosa). Questa ipersensibilità è una maledizione e quindi difficile da rimuovere (vedi *scagliare maledizione*).

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *charme*, *suono dirompente*; *Prezzo di mercato:* 12.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Flauto incantatore: Questo oggetto magico ha l'aspetto di uno zufolo. Quando viene suonato da qualcuno che possiede l'abilità Intrattenere (zufolo), il flauto crea una melodia magica estremamente sinistra. Ogni ascoltatore pensa immediatamente che la sorgente del suono si trovi da qualche parte a circa 9 metri dal musicista. Chi sente questa melodia, ma non è al corrente della presenza del musicista, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13) o rimanere scosso per 10 minuti.

Livello dell'incantatore: 4°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *spaventare*; *Prezzo di mercato:* 6.500 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Fodero delle estremità affilate: Questo fodero è fatto di pelle di qualità e argento puro. Può allargarsi o ridursi di dimensioni per accogliere qualsiasi coltello, pugnale, spada o armi similari fino ad uno spadone. Il fodero può lanciare l'incantesimo *estremità affilata* tre volte al giorno su qualunque lama venga posta al suo interno.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *estremità affilata*; *Prezzo di mercato:* 15.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Fortezza istantanea di Daern: Questo cubo di metallo è di piccole dimensioni, ma quando viene attivato cresce fino a trasformarsi in una torre alta 9 metri con una base quadrata di 6 metri di lato, con feritoie su ogni fianco e un tetto coperto di merli in cima. I muri di metallo sprofondano per tre metri nel terreno, fissandola al luogo in questione e impedendo che venga capovolta o abbattuta. La fortezza ha anche una piccola porta che si apre solo su comando esplicito del suo padrone: neanche gli incantesimi come *scassinare* sono in grado di aprirla.



Fortezza istantanea di Daern

I muri adamantini della *fortezza istantanea di Daern* hanno 100 punti ferita e una durezza di 20. La fortezza può venire riparata solo con un *desiderio* o un *miracolo*, che sono in grado di ripristinare 50 danni subiti in precedenza.

La fortezza necessita di 1 solo round per crescere, e la sua porta si materializza direttamente davanti al suo possessore. La porta si apre e si chiude istantaneamente al suo comando. Le creature nelle vicinanze (a parte il suo possessore) dovranno stare attente a non venire travolte dall'improvvisa crescita della fortezza. Chiunque si trovi all'interno dell'area di effetto durante il processo di crescita subirà 10d10 danni (tiro salvezza sui Riflessi a CD 19 per dimezzare).

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *reggia meravigliosa di Mordenkainen*; *Prezzo di mercato:* 55.000 mo; *Peso:* -.

Gemma della luminosità: Questo cristallo ha l'aspetto di un lungo prisma sfaccettato. Quando viene pronunciata la parola di comando il cristallo emette una luce intensa di tre tipi differenti:

- La prima parola di comando fa sì che dal cristallo scaturisca un cono di luce pallida della lunghezza di 3 metri. Questo utilizzo della gemma non consuma cariche.
- La seconda parola di comando fa sì che la gemma emani un raggio di luce accecante di 30 centimetri di diametro e lungo 15 metri. Questo raggio è considerato un attacco di contatto a distanza, e le creature colpite sono accecate per 1d4 round, a meno che non superino un tiro salvezza sui Riflessi (CD 14). Questo utilizzo della gemma consuma 1 carica.

- La terza parola di comando fa sì che dalla gemma scaturisca un lampo di luce accecante con la forma di un cono della lunghezza di 9 metri. Anche se questo lampo dura solo un attimo, tutte le creature all'interno dell'area di effetto dovranno effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 14). Se falliscono il tiro, verranno accecate per 1d4 round, oltre a subire una penalità di -1 ai tiri per colpire e alle prove di Osservare e Cercare, a causa dei danni permanenti subiti agli occhi. Questo utilizzo della gemma consuma 5 cariche.

Eventuali danni permanenti agli occhi possono venire curati dall'incantesimo *rimuovi cecità* o *guarigione*. Una *gemma della luminosità* appena creata contiene 50 cariche. Quando tutte le sue cariche saranno state consumate, la gemma perderà il suo potere magico.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *luce diurna, cecità/sordità; Prezzo di mercato:* 15.200 mo; *Peso:* -.

Gemma della visione: Questa pietra preziosa dalla superficie levigata e tagliata alla perfezione somiglia in tutti gli aspetti ad un normale gioiello. Quando vi si guarda attraverso, la *gemma della visione* permette a chi la utilizza di vedere come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *visione del vero*.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero; Prezzo di mercato:* 75.000 mo; *Peso:* -.

Globo delle tempeste: Questa sfera di vetro è di 20 cm di diametro. Il suo possessore può creare qualunque tipo di tempo atmosferico, anche tempeste di natura distruttiva e sovrannaturale. Una volta al giorno può evocare il potere del globo per utilizzare l'incantesimo *controllare tempo atmosferico*. Una volta al mese, può evocare una *tempesta di vendetta*. Il possessore del globo guadagna un bonus di fortuna +2 a tutti i tiri salvezza e alle prove riguardanti il tempo atmosferico (incluso sopravvivere alle temperature estreme, ma non camminare attraverso le fiamme e incantesimi come *cono di freddo* e simili).

Livello dell'incantatore: 18°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare tempo atmosferico, tempesta di vendetta; Prezzo di mercato:* 38.000 mo; *Peso:* 2,7 kg.

Guanti catturafrecce: Quando vengono indossati, questi guanti sembrano fondersi con le mani del loro possessore, diventando quasi invisibili (non è possibile individuarli, a meno che chi li osserva non sia entro 1,5 metri da chi li indossa). Chi porta questi guanti potrà agire come se avesse acquisito il talento Deviare Frecce, a parte il fatto che invece di deviare le frecce e i proiettili scagliati contro di lui sarà in grado di afferrarli a mezz'aria. Per poter sfruttare questo effetto magico è necessario indossare entrambi i guanti e avere almeno una mano libera.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scudo; Prezzo di mercato:* 4.000 mo; *Peso:* -.

Guanti del nuotare e scalare: Questi guanti leggeri e apparentemente normali forniscono un bonus di competenza +10 alle prove di Nuotare e Scalare. Entrambi i guanti devono essere indossati affinché la loro magia sia efficace.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *grazia felina; Prezzo di mercato:* 6.000 mo; *Peso:* -.

Guanti del potere orchesco: Questi guanti sono fatti di cuoio rigido con dei rinforzi di ferro lungo il dorso delle mani e delle dita. Conferiscono una grande forza fisica a chi li indossa, aggiungendo un bonus di potenziamento +2 al suo punteggio di Forza. Entrambi i guanti devono essere indossati affinché la loro magia sia efficace.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *forza straordinaria; Prezzo di mercato:* 4.000 mo; *Peso:* 0,9 kg.

Guanti della Destrezza: Questi guanti di pelle sono estremamente sottili e conferiscono a chi li indossa un alto grado di sensibilità nella manipolazione di oggetti. Aggiungono al suo punteggio di Destrezza un bonus di potenziamento di +2, +4 o +6. Entrambi i guanti devono venire indossati affinché la loro magia sia efficace.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *grazia felina; Prezzo di mercato:* 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4), 36.000 mo (+6); *Peso:* -.

Guanto corrosivo: Questo guanto di metallo singolo sembra a prima vista sporco e arrugginito, ma è in realtà molto potente. Una volta al giorno può colpire un bersaglio come l'incantesimo *stretta corrosiva*. Protegge dalla ruggine e dall'attacco dei rugginofagi chi lo indossa e il suo equipaggiamento (magico o meno).

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *stretta corrosiva; Prezzo di mercato:* 11.500 mo; *Peso:* 0,9 kg.

Guanto della conservazione: Ha l'aspetto di un semplice guanto di pelle. A comando, un oggetto nella mano che indossa il guanto svanisce nel nulla. L'oggetto in questione non può pesare più 9 kg, e dev'essere possibile reggerlo con una sola mano. Schioccando le dita della mano che indossa il guanto è possibile farlo apparire di nuovo. Il guanto può far svanire solo un oggetto alla volta. L'oggetto viene tenuto in stasi e ridotto a dimensioni così piccole che è impossibile vederlo. Molte persone in possesso di questo tipo di guanti li usano per mettere da parte armi, bacchette e anche torce accese (dal momento che gli oggetti sono conservati in una sorta di stasi). Se l'effetto dei guanti viene annullato o dissolto, l'oggetto scomparso apparirà immediatamente. Anche se possedere due di questi guanti potrebbe risultare utile, il loro processo di creazione ne comprende solo uno.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *restringere oggetto; Prezzo di mercato:* 2.200 mo; *Peso:* -.

Incensiere del controllo degli elementali dell'aria: Questo incensiere dorato di 15x2,5 cm somiglia a quelli che normalmente si trovano nei luoghi di culto. Se viene riempito di incenso e acceso, una volta pronunciate le parole di convocazione è in grado di convocare un elementale dell'aria di taglia Grande. Le parole di convocazione richiedono 1 round completo per essere pronunciate. A tutti gli effetti l'incensiere funziona come l'incantesimo *evoca mostri VI*. Se al suo interno viene bruciato anche dell'*incenso della meditazione*, l'elementale dell'aria convocato è anziano (come se fosse stato lanciato l'incantesimo *evoca mostri IX*). Può venire convocato solo un elementale alla volta. Per convocarne un altro è necessario un nuovo pezzo di incenso, che non può essere acceso fino a quando il primo elementale non scompare (viene dissolto, liquidato o ucciso). Vedi il *Manuale dei Mostri* per ulteriori dettagli sugli elementali dell'aria.



Incensiere del controllo degli elementali dell'aria

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VI, evoca mostri IX; Prezzo di mercato:* 100.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Incenso della meditazione: Questo piccolo blocco rettangolare di incenso profumato non è assolutamente distinguibile dall'incenso normale fino a quando non viene acceso. Quando brucia, il suo odore particolare e il suo fumo bianco sono immediatamente riconoscibili da chiunque riesca in una prova di Sapienza Magica (CD 15).

Quando un incantatore divino accende un pezzo di *incenso della meditazione* e trascorre 8 ore pregando e meditando nelle vicinanze, l'incenso gli consente di preparare i suoi incantesimi come se avesse il talento di metamagia Incantesimi Massimizzati. Tuttavia, tutti gli incantesimi preparati in questo modo sono al loro normale livello, e non di tre livelli più alti (come nel caso del talento di metamagia).

Ogni blocco di incenso brucia per 8 ore e i suoi effetti durano per 24 ore.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Massimizzati, *benedizione; Prezzo di mercato:* 4.900 mo; *Peso:* 0,45 kg ognuno.

Lanterna della rivelazione: Funziona come una normale lanterna schermabile. Quando viene accesa, rivela tutti gli oggetti e le creature invisibili in un raggio di 7,5 metri, come l'incantesimo *epurare invisibilità*.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *epurare invisibilità; Prezzo di mercato:* 30.000 mo; *Peso:* 0,9 kg.

Lente dell'individuazione: Questo prisma circolare permette a chi lo usa di discernere i dettagli più insignificanti, conferendo un bonus di + 10 alle prove di Cercare. È utile anche per seguire le tracce, visto che conferisce un bonus di +10 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge quando si cerca di seguire una pista. La lente è di circa 15 cm di diametro, posta all'interno di una montatura dotata di un manico.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi,

visione del vero; Prezzo di mercato: 3.500 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Lenti dell'aquila: Queste lenti sono fatte di un tipo di cristallo particolare, e si adattano perfettamente agli occhi di chi le indossa. Forniscono un bonus di circostanza +5 alle prove di Osservare. Se un personaggio ne indossa solo una, prova immediatamente una forte sensazione di nausea, e in termini di gioco, è stordito per 1 round, dopodiché potrà usare la lente senza effetti collaterali per tutto il tempo in cui riuscirà a coprire l'altro occhio. Naturalmente, sarà perfettamente in grado di rimuovere la lente in qualsiasi momento, o di indossarle entrambe per evitare o porre fine alla sensazione di nausea.

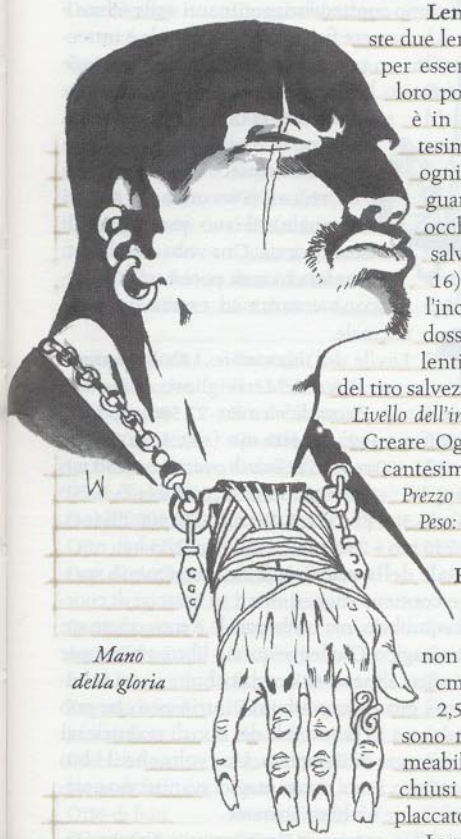
Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *chiaroudienza/chiaroveggenza; Prezzo di mercato:* 1.000 mo; *Peso:* -.

Lenti della devastazione: Queste due lenti di cristallo sono fatte per essere poste sugli occhi del loro possessore. Chi le indossa è in grado di usare l'incantesimo *devastazione* (un bersaglio ogni round) semplicemente guardando le sue vittime negli occhi. Chi fallisce un tiro salvezza sulla Volontà (CD 11) subisce gli effetti dell'incantesimo. Se chi li indossa ha solo una delle due lenti a disposizione, la CD del tiro salvezza è ridotta a 10. Indossare entrambe le lenti conferisce, comunque, al personaggio dei poteri addizionali: l'incantesimo *visione della morte* costantemente attivo e *sguardo penetrante* (CD 19) una volta alla settimana.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *devastazione, sguardo penetrante, visione della morte; Prezzo di mercato:* 24.500 mo; *Peso:* -.

Lenti della pietrificazione: Questi due lenti di cristallo sono fatte per essere poste sugli occhi del loro possessore. Chi le indossa è in grado di usare un attacco con lo sguardo di pietrificazione (CD 19), come quello di un basilisco, per 10 round al giorno (vedi *Manuale dei Mostri* per i dettagli sull'attacco con lo sguardo del basilisco). Perché l'effetto magico funzioni è necessario indossare entrambe le lenti.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *carne in pietra; Prezzo di mercato:* 98.000 mo; *Peso:* -.



Mano della gloria

Lenti dello charme: Queste due lenti di cristallo sono fatte per essere poste sugli occhi del loro possessore. Chi le indossa è in grado di usare l'incantesimo *charme* (un bersaglio ogni round) semplicemente guardando il bersaglio negli occhi. Chi fallisce un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) subisce gli effetti dell'incantesimo. Se chi li indossa ha solo una delle due lenti a disposizione, la CD del tiro salvezza sarà ridotta a 10.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Intensificati, *charme; Prezzo di mercato:* 56.000 mo; *Peso:* -.

Libro benedetto di Boccob: Questo tomo ben fatto di piccole dimensioni in genere non è mai più lungo di 30 cm, largo 20 cm e spesso 2,5 cm. Tutti questi libri sono molto resistenti, impermeabili, oltre che rinforzati e chiusi con bande di ferro placcato d'argento.

Le pagine di un *libro benedetto di Boccob* sono in grado di contenere trascrizioni di incantesimi, fino a massimo di 45 incantesimi di qualsiasi livello. È particolarmente apprezzato dai maghi come libro degli incantesimi, ma non viene mai trovato con incantesimi già trascritti al suo interno come parte di un tesoro generato casualmente.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *pagina segreta; Prezzo di mercato:* 9.500 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Lira della costruzione: Se viene suonata, questa lira permette di annullare qualunque attacco venga portato contro una costruzione inanimata (muri, tetti, pavimenti e così via) in un raggio di 90 metri. Questo include gli effetti di un *corno della distruzione*, dell'incantesimo *disintegrazione*, dell'attacco di un ariete o di una simile macchina d'assedio. La lira può essere usata in questo modo una volta al giorno e la sua protezione dura per 30 minuti.

La lira è anche utile per creare edifici e costruzioni. Una volta alla settimana le sue corde possono essere suonate in modo da produrre suoni magici che diano forma e costruiscano edifici, miniere, tunnel, dighe o qualunque altra cosa. Gli effetti prodotti in 30 minuti sono pari all'operato di 100 uomini in tre giorni. Ogni ora dopo la prima, la persona che suona la lira deve effettuare una prova di Intrattenere (CD 18). Se fallisce, è obbligato a smettere di suonare e non può ritentare per almeno una settimana.



Lira della costruzione

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *fabbricare; Prezzo di mercato:* 13.000 mo; *Peso:* 2,25 kg.

Maglio dei titani: Questo maglio è lungo 2,4 metri. Se viene usato come arma, è l'equivalente di un *randello grande+3* che infligge il triplo dei danni contro gli oggetti inanimati. Tuttavia, chi lo impugna deve avere un punteggio di Forza di almeno 18 per utilizzarlo in modo efficace. Altrimenti, subirà una penalità agli attacchi di -4.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Armi e Armature Magiche, *pugno serrato di Bigby; Prezzo di mercato:* 25.000 mo; *Peso:* 72 kg.

Manette dimensionali: Queste manette presentano delle iscrizioni runiche dorate su tutta la superficie. Qualunque creatura venga bloccata da queste manette deve essere considerata sotto l'effetto dell'incantesimo *ancora dimensionale* (senza tiro salvezza). Possono bloccare creature di taglia da Piccola a Grande. La CD per romperle o per liberarsi è di 30.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *ancora dimensionale; Prezzo di mercato:* 26.000 mo; *Peso:* 2,25 kg.

Mano del mago: Questa mano elfica mummificata è appesa ad una catena d'oro fatta per cingere il collo di una persona (ha lo stesso ingombro di una collana magica). Permette a chi la indossa di utilizzare a piacimento l'incantesimo *mano magica.*

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *mano magica; Prezzo di mercato:* 1.000 mo; *Peso:* 0,9 kg.

Mano della gloria: Questa mano umana mummificata è appesa ad un cordino di pelle fatto per cingere il collo di una persona (ha lo stesso ingombro di una collana magica). Se su una delle dita della mano viene posto un anello magico, chi la indossa potrà disporre dei benefici dell'anello come se lo avesse al dito, e non conterà ai fini del limite massimo di due anelli. La mano può indossare un solo anello alla volta. Anche senza un anello, permette a chi la indossa di usare gli incantesimi *luce diurna* e *vedere invisibilità* una volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *luce diurna, individuazione dell'invisibilità, animare morti; Prezzo di mercato:* 7.200 mo; *Peso:* 0,9 kg.

Mantello del Carisma: Questo mantello leggero e di bell'aspetto è decorato con una sottile filigrana d'argento. Una volta in possesso di un personaggio, aggiunge un bonus di potenziamento di +2, +4 o +6 al suo punteggio di Carisma.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *charme sui mostri*; *Prezzo di mercato:* 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4) o 36.000 mo (+6); *Peso:* 0,9 kg.

Mantello del pipistrello: Fatto di seta nera o marrone scuro, questo mantello conferisce un bonus di circostanza +10 a tutte le prove di Nascondersi. Chi lo indossa è anche in grado di appendersi al soffitto a testa in giù, come un pipistrello.

Tenendo con le mani i lembi del mantello, chi lo porta è in grado di *volare* come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo omonimo. È anche in grado di trasformarsi in pipistrello guadagnando conseguentemente le sue capacità di volo (tutti gli oggetti indossati o in possesso del personaggio si trasformeranno con lui). Sia tramite il mantello che in forma di pipistrello gli è possibile volare soltanto nelle tenebre (sotto il cielo notturno o in un ambiente sotterraneo quasi completamente privo di luce). Ognuno dei suoi poteri di volo può essere sfruttato per un tempo massimo di un'ora alla volta, e dopo averli usati per un certo lasso di tempo, il mantello non garantirà i suoi poteri di volo per lo stesso periodo.

Infine, il mantello fornisce un bonus di deviazione +2 alla Classe Armatura. Questi benefici sono attivi su chi lo porta anche quando è in forma di pipistrello.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *volare, autometamorfosi*; *Prezzo di mercato:* 24.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Mantello dell'aracnide: Questo mantello nero, abbellito da un reticolo di seta simile ad una ragnatela, dona a chi lo indossa la capacità di arrampicarsi come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *movimenti del ragno*. Inoltre, il mantello lo rende immune ad incantesimi come *ragnatela* o alle ragnatele di qualunque tipo, mettendolo in grado di muoversi in esse alla metà della sua normale velocità.

Una volta al giorno chi indossa questo mantello può lanciare l'incantesimo *ragnatela*. Guadagna anche un bonus di fortuna +2 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra contro il veleno dei ragni.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *movimenti del ragno, ragnatela*; *Prezzo di mercato:* 6.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Mantello della distorsione, minore: A prima vista sembra un normale mantello, ma quando viene indossato da un personaggio è in grado di distorcere le onde luminose per mezzo delle sue proprietà magiche. Funziona in modo simile all'incantesimo *distorsione*, ma c'è solo una probabilità del 20% di essere mancato (come in caso di metà occultamento). I suoi effetti magici sono costanti.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *distorsione*; *Prezzo di mercato:* 25.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Mantello della distorsione, maggiore: A prima vista sembra un normale mantello, ma quando viene indossato da un personaggio è in grado di distorcere le onde luminose per mezzo delle sue abilità magiche. Funziona in modo simile all'incantesimo *distorsione* e i suoi effetti magici sono costanti.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *distorsione*; *Prezzo di mercato:* 50.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Mantello della forma eterea: Questo mantello grigio argento sembra assorbire la luce invece di rifletterla. A comando, è in grado di rendere chi lo indossa etereo (come l'incantesimo *transizione eterea*). Questo effetto può venire annullato in qualunque momento. Il mantello funziona per un totale di 10 minuti al giorno, non necessariamente consecutivi.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *transizione eterea*; *Prezzo di mercato:* 52.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Mantello della manta: Questo mantello sembra fatto di cuoio, almeno fino a che chi lo indossa non entra nell'acqua salata. A questo punto, il mantello aderisce strettamente alla pelle dell'individuo rendendolo quasi identico ad una manta (è necessaria una prova di Osservare contro una CD di 20 per accorgersi del contrario). Questi guadagna un bonus di armatura naturale +3, la capacità di respirare sott'acqua e una velocità di 18 metri, proprio come una manta.

Anche se il mantello non permette a chi lo indossa di mordere i propri avversari come una vera manta, permette comunque di colpirli con la coda puntuta infliggendo loro 1d6 danni. Questo attacco può essere portato in aggiunta a qualunque altro attacco il personaggio già possieda, usando il suo bonus di attacco in mischia più alto. Chi indossa il mantello può liberare le braccia a piacimento senza dover sacrificare per questo le proprie capacità di movimento sott'acqua.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *respirare sott'acqua, libertà di movimento*; *Prezzo di mercato:* 20.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Mantello della resistenza: Questo indumento offre una notevole protezione magica sotto forma di un bonus di resistenza ai tiri salvezza (Tempra, Riflessi, Volontà) che può variare da +1 a +5.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza*, il livello dell'incantatore deve essere almeno pari a tre volte quello del bonus dell'oggetto; *Prezzo di mercato:* 1.000 mo (+1), 4.000 mo (+2), 9.000 mo (+3), 16.000 mo (+4) o 25.000 mo (+5); *Peso:* 0,45 kg.

Mantello elfico: Questo mantello di stoffa grigia è privo di segni particolari che lo distinguano da un normale mantello dello stesso colore. Tuttavia, quando viene indossato e il cappuccio viene calato sul volto, fornisce un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *invisibilità*, il creatore deve essere un elfo; *Prezzo di mercato:* 2.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Manto della resistenza agli incantesimi: Questo manto finemente lavorato viene indossato sopra le armature o i vestiti normali. Conferisce a chi lo indossa una resistenza agli incantesimi di 21.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza agli incantesimi*; *Prezzo di mercato:* 90.000 mo; *Peso:* -.

Manuale dell'esercizio fisico: Questo spesso tomo contiene le descrizioni di diversi esercizi e diete per la salute del corpo, ma tra le parole è intrecciato un potente effetto magico. Chi legge questo libro, attività per cui sono necessarie almeno 48 ore distribuite in un minimo di 6 giorni, guadagna un bonus intrinseco che può variare da +1 a +5 (a seconda del tipo di manuale) al suo punteggio di Forza. Una volta che il libro è stato letto, i suoi poteri magici svaniscono e torna ad essere un libro normale.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), o 137.500 mo (+5); *Costo di creazione:* 1.250 mo + 5.100 PE (+1), 2.500 mo + 10.200 PE (+2), 3.750 mo + 15.300 PE (+3), 5.000 mo + 20.400 PE (+4), o 6.250 mo + 25.500 PE (+5); *Peso:* 2,25 kg.

Manuale della salute: Questo spesso tomo contiene suggerimenti sulla salute e il benessere fisico, ma tra le parole è intrecciato un potente effetto magico. Chi legge questo libro, attività per cui sono necessarie almeno 48 ore distribuite in un minimo di 6 giorni, guadagna un bonus intrinseco che può variare da +1 a +5 (a seconda del tipo di manuale) al suo punteggio di Costituzione. Una volta che il libro è stato letto, i suoi poteri magici svaniscono e torna ad essere un libro normale.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), o 137.500 mo (+5); *Costo di creazione:* 1.250 mo + 5.100 PE (+1), 2.500 mo + 10.200 PE (+2), 3.750 mo + 15.300 PE (+3), 5.000 mo + 20.400 PE (+4), o 6.250 mo + 25.500 PE (+5); *Peso:* 2,25 kg.

Manuale della velocità di azione: Questo spesso tomo contiene suggerimenti su esercizi di coordinazione ed equilibrio, ma tra le parole è intrecciato un potente effetto magico. Chi legge questo libro, attività per cui sono necessarie almeno 48 ore distribuite in un minimo di 6 giorni, guadagna un bonus intrinseco che può variare da +1 a +5 (a seconda del tipo di manuale) al suo punteggio di Destrezza. Una volta che il libro è stato letto, i suoi poteri magici svaniscono e torna ad essere un libro normale.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Og-



Mantello dell'aracnide

getti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*; *Prezzo di mercato*: 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), o 137.500 mo (+5); *Costo di creazione*: 1.250 mo + 5.100 PE (+1), 2.500 mo + 10.200 PE (+2), 3.750 mo + 15.300 PE (+3), 5.000 mo + 20.400 PE (+4), o 6.250 mo + 25.500 PE (+5); *Peso*: 2,25 kg.

Maschera del teschio: A questa maschera d'avorio è stata data la forma di un teschio umano. Una volta al giorno, dopo essere stata indossata per almeno un'ora, la maschera può staccarsi dal volto di chi la indossa e fluttuare fino a 15 metri di distanza per attaccare un bersaglio da lui designato. L'arcigna maschera compie un attacco di contatto contro il bersaglio. Se riesce, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) o cadere morto, come se fosse soggetto all'incantesimo *dito della morte*. Se il bersaglio riesce nel suo tiro salvezza, subisce comunque 3d6+13 danni. Dopo avere attaccato (che abbia colpito o meno), la maschera torna dal suo possessore.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *dito della morte*, *animare oggetti*, *volare*; *Prezzo di mercato*: 25.000 mo; *Peso*: 1,35 kg.

Mazzo delle illusioni: Questo mazzo di carte in pergamena di solito viene trovato all'interno di una scatola di avorio, cuoio o legno. Un mazzo completo è fatto di 34 carte. Quando viene estratta una carta a caso e viene scagliata a terra, da essa si genera un'*immagine maggiore* di una creatura. La finzione dura finché non viene dissolta. La creatura illusoria non può allontanarsi più di 9 metri dalla carta, ma a parte questo agisce e si muove come se fosse reale. Obbedisce costantemente ai desideri del personaggio che ha estratto la carta. Quando l'illusione viene dissolta, la carta diventa bianca e non può più venire usata. Se viene raccolta, l'illusione svanisce immediatamente. Le carte presenti in un mazzo e le illusioni che sono in grado di generare sono descritte nella tabella seguente (si consiglia di utilizzare una delle prime due colonne per simulare il contenuto di un intero mazzo, sfruttando le normali carte da gioco oppure i tarocchi).

Carta da gioco	Tarocchi	Creatura
Asso di cuori	IV. L'Imperatore	Drago rosso
Re di cuori	Cavallo di spade	Guerriero umano e quattro guardie
Regina di cuori	Regina di bastoni	Maga umana
Jack di cuori	Re di bastoni	Druido umano
Dieci di cuori	VII. Il Carro	Gigante delle nuvole
Nove di cuori	Fante di bastoni	Ettin
Otto di cuori	Asso di coppe	Bugbear
Due di cuori	Cinque di bastoni	Goblin

Carta da gioco	Tarocchi	Creatura
Asso di quadri	III. L'Imperatrice	Beholder
Re di quadri	Due di coppe	Mago elfo (maschio) con apprendista
Regina di quadri	Regina di spade	Ranger mezzelfa
Jack di quadri	XIV. La Temperanza	Arpia
Dieci di quadri	Sette di bastoni	Barbaro mezzorco
Nove di quadri	Quattro di denari	Ogre magi
Otto di quadri	Asso di denari	Gnoll
Due di quadri	Sei di denari	Coboldo

Carta da gioco	Tarocchi	Creatura
Asso di picche	II. La Sacerdotessa	Lich
Re di picche	Tre di bastoni	Tre chierici umani
Regina di picche	Quattro di coppe	Medusa
Jack di picche	Cavallo di denari	Paladino nano
Dieci di picche	Sette di spade	Gigante del gelo
Nove di picche	Tre di spade	Troll
Otto di picche	Asso di spade	Hobgoblin
Due di picche	Cinque di coppe	Goblin

Carta da gioco	Tarocchi	Creatura
Asso di fiori	VIII. La Forza	Golem di ferro
Re di fiori	Fante di denari	Tre ladri halfling
Regina di fiori	Dieci di coppe	Pixie
Jack di fiori	Nove di denari	Barda mezzelfa
Dieci di fiori	Nove di bastoni	Gigante delle colline
Nove di fiori	Re di spade	Ogre
Otto di fiori	Asso di bastoni	Orco
Due di fiori	Cinque di coppe	Coboldo
Jolly	Due di denari	Illusione del possessore del mazzo
Jolly	Due di bastoni	Illusione del possessore del mazzo (sesso invertito)

Può anche venire ritrovato un mazzo di carte generato casualmente (con un risultato di 01-10 su un d%) con 1d20 carte mancanti. (Con un risultato di 11-100, il mazzo è completo.)

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *immagine maggiore*; *Prezzo di mercato*: 9.200 mo; *Peso*: 0,225 kg.



Maschera del teschio

Medaglione dei pensieri: All'apparenza sembra un normale medaglione a forma di disco appeso ad una catena. È in genere fatto di bronzo, rame o di una lega di argento e nichel, e permette a chi lo indossa di leggere i pensieri degli altri, come l'incantesimo *individuazione dei pensieri*.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei pensieri*; *Prezzo di mercato*: 12.000 mo; *Peso*: -.

Occhiali della notte: Le lenti di questo oggetto sono fatte di uno strano cristallo scuro. Anche se le lenti sono opache, quando vengono poste sugli occhi del loro possessore gli permettono di vedere normalmente e gli conferiscono la scurovisione (in un raggio di 18 metri). Entrambe le lenti devono venire indossate affinché la magia sia efficace.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *scurovisione*; *Prezzo di mercato*: 8.000 mo; *Peso*: -.

Occhiali della visione dettagliata: Le lenti di questo oggetto sono fatte di un cristallo speciale. Quando vengono poste sugli occhi del loro possessore, lo mettono in grado di vedere molto meglio del normale ad una distanza di 30 cm o meno, conferendogli un bonus di +5 alle prove di Cercare nel caso di dettagli come cuciture, spaccature o imperfezioni. Entrambe le lenti devono essere indossate affinché la magia sia efficace.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero*; *Prezzo di mercato*: 1.000 mo; *Peso*: -.

Pantofole del ragno: Quando vengono indossate, queste calzature permettono di muoversi su superfici verticali, o anche a testa in giù sui soffitti, lasciando libere le mani di chi le indossa. La sua velocità è di 4,5 metri. Le superfici estremamente scivolose (ghiacciate, cosparse d'olio o di grasso) rendono queste calzature inutilizzabili.

Livello dell'incantatore: 4°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, *movimenti del ragno*; *Prezzo di mercato*: 2.000 mo; *Peso*: 0,225 kg.

Perla del potere: Questa perla di dimensioni normali e apparentemente ordinaria nell'aspetto si rivela una grande risorsa per gli incantatori che devono preparare incantesimi (chierici, druidi, ranger, paladini e maghi). Una volta al giorno, a comando, una *perla del potere* è in grado di permettere ad un incantatore di ricordare un incantesimo preparato e lanciato in precedenza nel corso di quella giornata. L'incantesimo viene di nuovo preparato, come se non fosse mai stato lanciato. Questo incantesimo deve essere di un certo livello, che dipende dal tipo di perla. Esistono anche alcune perle speciali, che permettono di ricordare un incantesimo al giorno di ogni livello dal 1° al 9°, o due incantesimi al giorno (ognuno di livello differente, dal 1° al 6°).

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti*: Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere in grado di lanciare gli incantesimi del livello che deve essere ricordato; *Prezzo di mercato*: 1.000 mo (1° livello), 4.000 mo (2° livello), 9.000 mo (3° livello), 16.000 mo (4° livello), 25.000 mo (5° livello), 36.000 mo (6° livello), 49.000 mo (7° livello), 64.000 mo (8° livello), 81.000 mo (9° livello), o 70.000 mo (due incantesimi); *Peso*: -.

Perla delle sirene: Questa perla all'apparenza normale è bellis-

sima e vale da sola almeno 1.000 mo. Se viene stretta nel palmo della mano o portata al petto in situazioni in cui il suo potere potrebbe essere d'aiuto, il possessore ne intuisce immediatamente il funzionamento ed è in grado di utilizzarla.

La perla conferisce al suo possessore la capacità di respirare sott'acqua come se fosse in un ambiente ricco d'ossigeno. La velocità per nuotare sott'acqua di chi la tiene in mano è di 18 metri, inoltre questi può lanciare incantesimi e agire sott'acqua senza alcun impedimento.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *respirare sott'acqua, libertà di movimento; Prezzo di mercato:* 15.300 mo; *Peso:* -.

Pietra del controllo degli elementali della terra: Una pietra di questo tipo ha in genere l'aspetto di un pezzo di roccia levigato dalla forma strana. Il suo possessore deve solo pronunciare alcune semplici parole di evocazione e, se nell'area sono disponibili terra, fango o argilla, un elementale della terra Enorme appare al suo cospetto. Le parole di evocazione richiedono 1 round completo per essere pronunciate. La pietra funziona come l'incantesimo *evoca mostri VII*. Se viene utilizzata della sabbia o della pietra brulla o grezza, l'elementale è Grande invece che Enorme, e la pietra funziona come l'incantesimo *evoca mostri VI*. L'area di evocazione di un elementale della terra deve essere almeno un quadrato di 120 cm di lato e avere un volume di 3 m^3. L'elementale appare in 1d4 round. Per informazioni più dettagliate sugli elementali, vedi il *Manuale dei Mostri*. Può essere evocato solo un elementale alla volta. Per evocare un nuovo elementale è necessaria una nuova manciata di terra o pietra, che non può essere sfruttata fino a che il primo elementale non è scomparso (dissolto, mandato via o ucciso).

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VI, evoca mostri VII; Prezzo di mercato:* 100.000 mo; *Peso:* 2,25 kg.

Pietra dell'allarme: Quando viene pronunciata la parola di comando, questo cubo di roccia si attacca ad un qualunque oggetto. Se in seguito quell'oggetto viene toccato da qualcuno che non pronuncia la parola di comando, la pietra comincia ad emettere un suono stridente che dura per un'ora e che può esser avvertito fino a 400 metri di distanza (se non ci sono barriere che ne impediscano la propagazione).

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *allarme; Prezzo di mercato:* 1.000 mo; *Peso:* 0,9 kg.

Pietra della buona fortuna (pietrafortuna): Questa pietra consiste solitamente in un pezzo di agata rozzamente lavorata, o un minerale simile. Il suo possessore guadagna un bonus di fortuna +1 ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *favore divino; Prezzo di mercato:* 10.000 mo; *Peso:* -.

Pietre magiche: Queste pietre fluttuano costantemente in aria e devono trovarsi entro 90 cm dal loro possessore per essere di qualche utilità. Quando un personaggio trova una pietra per la prima volta, deve stringerla nel pugno e poi lasciarla andare. La pietra comincia a girare attorno alla sua testa ad una distanza variabile da 30 a 90 cm. Da quel momento in poi, una pietra deve essere afferrata o intrappolata perché si separi dal suo padrone. Il loro possessore può prenderle e metterle via in qualsiasi momento (se si accinge a dormire, per esempio) per metterle al sicuro, ma perde temporaneamente i benefici che gli conferiscono. Le *pietre magiche* hanno una CA di 24, 10 punti ferita e una durezza di 5.

La rigenerazione che viene conferita da una *pietra magica* madreperla funziona esattamente come un *anello di rigenerazione* (cura solo i danni subiti mentre il personaggio usa la pietra). Le pietre lavanda chiaro e lavanda e verde funzionano esattamente come una *verga dell'assorbimento*, ma assorbire un incantesimo richiede un'azione preparata e queste pietre non possono essere usate per potenziare gli incantesimi. Gli incantesimi immagazzinati nella versione porpora vibrante devono esservi stati posti da un incantatore, ma possono essere usati da chiunque (vedi *anello accumula incantesimi*).

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere di 12° livello; *Peso:* -.

Pigmenti meravigliosi di Nolzur Questi colori magici permettono a chi li usa di creare oggetti tangibili e permanenti semplicemente dipingendoli in due dimensioni. I colori devono essere applicati con un bastoncino con in fondo attaccato del pelo di animale o delle setole. I colori scorreranno spontaneamente fino a formare l'immagine dell'oggetto a cui l'artista sta pensando. Un vaso di *pigmenti meravigliosi di Nolzur* è sufficiente a creare oggetti per un totale di 27 m^3 dipingendoli in due dimensioni su una superficie di 9 m^2. Quindi, il dipinto di una fossa di 3x3 m risulterà essere una reale fossa di 3x3x3 m, il dipinto di una stanza di 3x3 m si trasformerà in una reale stanza di 3x3x3 m, e via dicendo.

Possono essere creati solo oggetti normali e inanimati: porte, fosse, fiori, alberi, celle e così via. Non possono essere dipinte delle creature. I colori devono essere applicati ad una superficie (un pavimento, una parete, un soffitto, una porta). In genere sono necessari almeno 10 minuti per dipingere un oggetto. I *pigmenti meravigliosi di Nolzur* non sono in gradi di creare oggetti magici. Gli oggetti di valore dipinti con questi colori (gemme e metalli preziosi, gioielli, avorio e così via) sembrano essere a prima vista di valore ma sono in realtà fatti di stagno, piombo, rame, osso e altri materiali poco costosi. Chi usa questi colori è in grado di creare armi, armature e altri oggetti comuni il cui valore non superi le 2.000 mo.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *creazione maggiore; Prezzo di mercato:* 5.500 mo; *Peso:* -.

Piume di Quaal: Ognuno di questi oggetti consiste in una piuma che serve ad uno scopo specifico. I tipi di piume sono descritti in seguito. Ogni piuma può essere usata una sola volta.

Albero: Una piuma in grado di far nascere dal nulla una quercia di grandi dimensioni (tronco del diametro di 180 cm, alta 18 metri e con una chioma di 12 metri di diametro). I suoi effetti sono istantanei.

Ancora: Questa piuma serve ad ormeggiare un'imbarcazione per un'intera giornata, rendendola a tutti gli effetti inamovibile.

Barca cigno: Una piuma che crea una grande barca a forma di cigno in grado di muoversi sull'acqua alla velocità di 18 metri. Può trasportare otto cavalli con il relativo equipaggiamento, o fino a trentadue personaggi di taglia Media o qualunque combinazione equi-

Pietre magiche

Colore	Forma	Effetto	Prezzo di mercato
Grigio opaco	Qualunque	Si limita a fluttuare, priva di potere	25 mo
Rosa polvere	Prisma	Bonus di deviazione +1 alla CA	4.000 mo
Trasparente	Fuso	Sostenta una creatura in assenza di cibo e acqua	5.000 mo
Blu chiaro	Romboide	Bonus di potenziamento +2 alla Forza	8.000 mo
Blu e scarlatta	Sfera	Bonus di potenziamento +2 all'Intelligenza	8.000 mo
Blu incandescente	Sfera	Bonus di potenziamento +2 alla Saggezza	8.000 mo
Rosso scuro	Sfera	Bonus di potenziamento +2 alla Destrezza	8.000 mo
Rosa	Romboide	Bonus di potenziamento +2 alla Costituzione	8.000 mo
Rosa e verde	Sfera	Bonus di potenziamento +2 al Carisma	8.000 mo
Blu scuro	Romboide	Sensi Acuti (come il talento)	8.000 mo
Porpora vibrante	Prisma	Contiene sei livelli di incantesimi	12.000 mo
Iridescente	Fuso	Sostenta una creatura in assenza d'aria	15.000 mo
Verde chiaro	Prisma	Bonus di competenza +1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove	20.000 mo
Madreperla	Fuso	Rigenera 1 danno ogni ora	20.000 mo
Lavanda chiaro	Ellissoide	Assorbe gli incantesimi fino al 4° livello*	20.000 mo
Lavanda e verde	Ellissoide	Assorbe gli incantesimi fino all'8° livello**	40.000 mo

*Dopo aver assorbito 20 livelli di incantesimi la pietra si consuma e diventa grigio opaco, priva di potere magico.
**Dopo aver assorbito 50 livelli di incantesimi, la pietra si consuma e diventa grigio opaco, priva di potere magico.

valente. La barca può essere utilizzata per un intero giorno.

Frusta: Una piuma che prende la forma di una lunga frusta di cuoio che si avvolge attorno al bersaglio desiderato come un'arma danzante (vedi pagina 186). L'arma ha un bonus di attacco base di +10, infligge 1d6+1 danni base, ha un bonus di potenziamento +1 agli attacchi e ai danni ed è in grado di compiere un attacco gratuito di afferrare (con un bonus di attacco +15) se colpisce il bersaglio. La frusta dura un'ora.

Uccello: Questa piuma può essere usata per recapitare un breve messaggio scritto ad un bersaglio senza alcuna possibilità di errore, come un piccione viaggiatore. La piuma continua ad esistere fino a quando il messaggio non è stato recapitato.

Ventaglio: Una piuma larga che forma un enorme ventaglio in movimento, che è in grado di generare un vento di forza sufficiente a spingere una nave (a circa 40 km/h). Questo vento non si somma con eventuali spostamenti d'aria naturali. Se sta già soffiando un forte vento, questo effetto magico non è in grado di sommarsi ad esso per creare una tempesta. La piuma può, comunque, essere usata per rallentare eventuali venti già presenti nell'area creando una zona di relativa calma (oppure di brezze comunque più tranquille, anche se all'interno della tempesta la dimensione delle onde non verrà influenzata). Il ventaglio può essere usato per un massimo di 8 ore, e non funziona sulla terraferma.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *creazione maggiore*; *Prezzo di mercato:* 50 mo (ancora), 300 mo (uccello), 200 mo (ventaglio), 450 mo (barca cigno), 100 mo (albero) o 500 mo (frusta); *Peso:* -.

Polvere dell'apparizione: Questo tipo di polvere dal colore metallico è molto sottile e leggera. Quando viene lanciata in aria, si deposita sugli oggetti circostanti rendendoli visibili anche se non lo sono, proprio come per l'incantesimo *polvere luccicante*. (La *polvere dell'apparizione*, tuttavia, non acceca le creature). È anche in grado di rivelare finzioni, *immagini speculari* e *immagini proiettate* per ciò che sono realmente. Annulla gli effetti di *sfocatura* e *distorsione* (poiché funziona come l'incantesimo *luminescenza*). Una creatura cosparsa di questa polvere non è in grado di nascondersi. I suoi effetti durano per 2d% di minuti.

La *polvere dell'apparizione* viene in genere conservata in piccoli pacchetti di seta o sottili cerbottane d'osso.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *polvere luccicante*; *Prezzo di mercato:* 2.100 mo; *Peso:* -.

Polvere dell'illusione: Questa polvere anonima sembra talco o polvere di grafite. Ad un esame più attento, comunque, ci si accorge che cambia costantemente di colore e forma. Se viene cosparsa su una creatura, comunque, il bersaglio è sotto l'effetto del mascheramento *cambiare sembianze*, ed è chi lo cosparge con la polvere a decidere la forma che deve assumere. Ad un bersaglio non consenziente è concesso un tiro salvezza sui Riflessi (CD 11) per evitare gli effetti. Il mascheramento dura per 1d6+6 ore.

Livello dell'incantatore: 2°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cambiare sembianze*; *Prezzo di mercato:* 500 mo; *Peso:* -.

Polvere della sparizione: Ha lo stesso aspetto della *polvere dell'apparizione* e viene conservata allo stesso modo. Una creatura o un oggetto che vengano cosparsi con essa diventano invisibili (come per l'incantesimo *invisibilità migliorata*). La vista normale non è in grado di scorgere le creature o gli oggetti coperti dalla polvere, che non possono essere nemmeno individuati tramite mezzi magici, inclusi incantesimi come *individuazione dell'invisibilità* o *epurare invisibilità*. Tuttavia, la *polvere dell'apparizione* rivela gli oggetti o le creature resi invisibili dalla *polvere della sparizione*. Altri fattori, come il suono e l'odorato, possono comunque tradire la loro presenza.

L'effetto magico simile ad *invisibilità migliorata* che viene creato dalla polvere durerà per 2d10 minuti (1d10+10 nel caso venga cosparsa con cura su un oggetto).

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *invisibilità migliorata*; *Prezzo di mercato:* 3.500 mo; *Peso:* -.

Polvere nascondi tracce: Questa polvere all'apparenza normale è in realtà in grado di nascondere le tracce del passaggio del suo possessore e dei suoi compagni. Se viene lanciata in aria, fa sì che una stanza con un pavimento fino a 90 m² sia resa così sporca, polverosa, e coperta di ragnatele da sembrare abbandonata da decenni.

Una manciata di polvere sparsa su un sentiero cancella il passaggio di una dozzina di uomini e cavalli per 1,6 km a ritroso. I suoi effetti sono istantanei, e una volta usata la polvere, nell'area di effetto non rimane alcuna aura magica che possa renderla identificabile. Le prove di Seguire Tracce in un'area sotto l'effetto di questa polvere dovranno essere effettuate con una CD di 20 punti più alta del normale.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *passare senza tracce*; *Prezzo di mercato:* 250 mo; *Peso:* -.

Polvere prosciugante: Questa polvere speciale può essere utilizzata in vari modi. Se viene lanciata in acqua, fino a 0,76 m³ di acqua si volatilizzano istantaneamente; la polvere poi si trasforma in una pallina delle dimensioni di una biglia, che rimane a galleggiare nel punto in cui è stata lanciata. Se viene scagliata a terra, si rompe rilasciando l'acqua che aveva assorbito. Questo tipo di polvere ha effetto solo sull'acqua (fresca, salata, alcalina) e non su altri liquidi.

Se la polvere viene usata contro una creatura d'acqua, la creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18) o venire distrutta. La polvere infligge 5d6 danni alla creatura anche se effettua con successo il suo tiro salvezza.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare acqua*; *Prezzo di mercato:* 900 mo; *Peso:* -.

Pozzo dei mondi: Questo strano oggetto di natura extradimensionale assomiglia ad un *buco portatile*. Qualunque cosa venga posta al suo interno viene immediatamente trasportata verso un altro mondo: una dimensione parallela, un altro pianeta o piano di esistenza, a discrezione del DM o da determinare casualmente. Se il pozzo viene spostato, il fattore casuale in questione deve essere determinato di nuovo. Può essere raccolto, piegato o arrotolato proprio come un *buco portatile*. Eventuali oggetti che provengano dal mondo con cui comunica il pozzo possono uscire da esso allo stesso modo in cui vi entrano (è un portale attraversabile in entrambi i sensi).

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *portale*; *Prezzo di mercato:* 82.000 mo; *Peso:* -.

Scarabeo dell'anatema dei golem: Questa spilla a forma di scarabeo permette a chi la indossa di individuare immediatamente qualunque golem si trovi in un raggio di 18 metri, anche se deve concentrarsi affinché l'individuazione abbia luogo. Inoltre, lo scarabeo permette al suo possessore di combattere un golem con le armi o con attacchi senz'armi come se il golem non avesse alcuna riduzione del danno. Ogni scarabeo ha questo effetto su un tipo diverso di golem.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione del magico* ed *estremità affilata*; *Prezzo di mercato:* 800 mo (carne), 1.000 mo (argilla), 1.200 mo (pietra), 1.600 mo (ferro), 1.800 mo (carne e argilla), o 2.500 mo (tutti i golem); *Peso:* -.

Scarabeo di protezione: Questo oggetto ha l'aspetto di un medaglione d'argento a forma di scarabeo. Emana una debole aura magica. Se viene tenuto in mano per 1 round, sulla sua superficie appare un'iscrizione che descrive la sua natura protettiva.

Il possessore dello scarabeo guadagna una resistenza agli incantesimi di 15. Lo scarabeo può anche assorbire fino a 15 attacchi di risucchio di energia o effetti mortali (come il *dito della morte*). Un attacco che infliggerebbe due livelli negativi conta come due attacchi. Tuttavia, dopo aver assorbito 12 attacchi di questo tipo, lo scarabeo si riduce in polvere, distrutto per sempre.

Livello dell'incantatore: 18°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *benedizione*, *interdizione alla morte*, *protezione dall'energia negativa* e *desiderio* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* 38.000 mo; *Peso:* -.

Scopa volante: Questa scopa è in grado di volare come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *volare* con durata illimitata. La scopa può portare un peso massimo di 90 kg. Inoltre, può viaggiare da sola fino a qualunque destinazione venga nominata dal suo possessore, sempre che la persona in questione abbia un'idea precisa della posizione e dell'aspetto del luogo designato. Quando viene pronunciata la parola di comando, la scopa vola fino a raggiungere il suo possessore da una distanza di 270 metri.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *volare*, *permanenza*; *Prezzo di mercato:* 15.100; *Peso:* 1,35 kg.

Sfera di cristallo: Tra gli oggetti che vengono usati per lo scrutamento questo è il più comune, una sfera di cristallo di circa 15 cm di diametro. Un personaggio può usare questo oggetto per vedere praticamente a qualunque distanza o perfino all'interno di altri piani di esistenza, come nel caso dell'incantesimo *scrutare*.

Certe *sfere di cristallo* hanno dei poteri aggiuntivi che possono essere usati sui bersagli che appaiono all'interno della sfera.

Tipo di sfera	Prezzo di mercato
Sfera di cristallo	42.000 mo
Sfera di cristallo con *vedere l'invisibilità*	50.000 mo
Sfera di cristallo con *individuazione dei pensieri*	51.000 mo
Sfera di cristallo con telepatia*	70.000 mo
Sfera di cristallo con *visione del vero*	80.000 mo

*Chi osserva una scena attraverso una sfera di cristallo è in grado di mandare messaggi mentali alle persone che appaiono al suo interno. Una volta al giorno, il personaggio può anche tentare di usare *suggestione* (come il relativo incantesimo, CD 14).

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scrutare* (oltre agli incantesimi addizionali che si desidera includere nell'oggetto); *Peso:* 3,15 kg.

Solvente universale: Questo strano liquido sembra una sorta di olio o pozione minore e viene sempre trovato in contenitori da 30 grammi. A prima vista sembra avere le stesse proprietà dell'*olio della scivolosità*. Tuttavia, se viene applicato a qualunque forma di materiale adesivo o colloso, lo scioglie immediatamente. Nega immediatamente gli effetti della *colla meravigliosa*, come qualunque altra forma di collante, adesivo o calcificante. 30 grammi sono in grado di dissolvere 27 dm^3 di materiale.

Se viene distillato con attenzione fino a portarlo ad 1/3 del suo volume originale, ogni dose (10 grammi, che prima di venire distillata erano 30 grammi) dissolve 27 dm^3 di materiale organico o inorganico, come se fosse stato usato l'incantesimo *disintegrazione*. Affinché questa soluzione concentrata abbia effetto su un bersaglio, è necessario un tiro per colpire di contatto e il bersaglio ha diritto ad un tiro salvezza sulla Tempra (CD 19).

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *disintegrazione*; *Prezzo di mercato:* 2.000 mo (ogni 30 gr); *Peso:* -.

Specchio dell'abilità mentale: Questo specchio alto 1,5 metri per 60 cm di larghezza sembra a prima vista assolutamente normale. Il suo possessore, se conosce le giuste parole di comando, può usarlo per compiere le seguenti azioni:

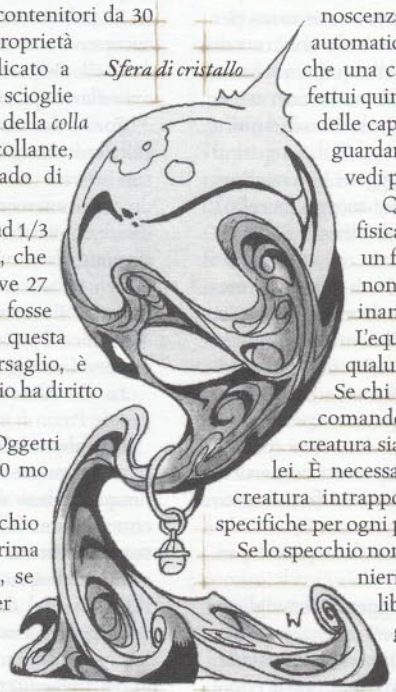
- Leggere i pensieri di qualunque creatura si rifletta al suo interno, purché il possessore sia entro 7,5 metri dallo specchio. Questa abilità funziona anche se la creatura pensa in un linguaggio sconosciuto.
- Scrutare attraverso lo specchio come se fosse una *sfera di cristallo* in grado di mostrargli anche gli altri piani, sempre che chi lo usa sia sufficientemente familiare con essi.
- Usarlo come un portale per visitare altri luoghi. Chi lo usa prima deve scrutare il luogo desiderato normalmente, e poi attraversare il portale per apparire nel posto che stava osservando. Nel suo punto d'arrivo rimane un portale invisibile, attraverso il quale può tornare dove si trovava prima. Quando è tornato indietro, il portale si chiude. Si chiude anche dopo che sono trascorse 24 ore (intrappolando la creatura che l'aveva attraversato, se si trova ancora dall'altra parte) o se chi lo usa pronuncia la parola di comando. Le creature con un punteggio di Intelligenza di 12 o superiore possono accorgersi del portale allo stesso modo in cui noterebbero il sensore magico dell'incantesimo *scrutare*. Qualunque creatura attraversi il portale compare davanti allo specchio.
- Una volta alla settimana lo specchio è in grado di rispondere in modo corretto ad una breve domanda riguardo ad una creatura la cui immagine si rifletta sulla sua superficie.

Livello dell'incantatore: 18°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei pensieri, scrutare, chiaroudienza/chiaroveggenza, portale, comunione*; *Prezzo di mercato:* 175.000 mo; *Peso:* 18 kg.

Specchio dell'antagonismo: Questo oggetto somiglia ad un normale specchio di 120 cm di lunghezza per 90 cm di larghezza. può essere appeso ad una superficie e attivato tramite una parola di comando. La stessa parola di comando è in grado di disattivarlo. Quando una creatura vede la sua immagine riflessa sulla superficie dello specchio, lo specchio ne crea un esatto duplicato. L'antagonista attaccherà immediatamente l'originale. Il duplicato ha tutti gli oggetti e i poteri speciali dell'originale (inclusi quelli magici). Una volta che l'originale o il duplicato è stato sconfitto o distrutto, il duplicato e i suoi oggetti svaniscono nel nulla. Lo specchio funziona fino a quattro volte al giorno.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *clone*; *Prezzo di mercato:* 92.000 mo; *Peso:* 20,25 kg.

Specchio imprigionante Questo oggetto di cristallo ha una superficie di 120 cm^2 e una struttura di rinforzo di metallo o legno. Può essere appeso ad una superficie e attivato tramite una parola di comando. La stessa parola di comando è in grado di disattivarlo. Ha al suo interno da tredici a diciotto spazi extradimensionali. Una creatura che si avvicini in un raggio di 9 metri da esso e che guardi la sua immagine riflessa deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 19) per evitare di venire intrappolata all'interno dello specchio, in uno di questi spazi. Una creatura che non sia a conoscenza della natura magica dell'oggetto guarda quasi automaticamente la sua immagine riflessa. La probabilità che una creatura osservi la sua immagine riflessa ed effettui quindi un tiro salvezza scende al 50%, se è al corrente delle capacità dello specchio e cerca quindi di evitare di guardarlo (come nel caso degli attacchi con lo sguardo; vedi pagina 72).


Sfera di cristallo

Quando una creatura è intrappolata, viene portata fisicamente all'interno dello specchio. La taglia non è un fattore determinante, ma i costrutti e i non morti non verranno intrappolati, come anche gli oggetti inanimati e quelli fatti di materia non vivente. L'equipaggiamento di una vittima (inclusi i vestiti e qualunque cosa trasporti) rimane fuori dallo specchio. Se chi possiede lo specchio conosce la giusta parola di comando, può richiamare l'immagine di qualunque creatura sia intrappolata al suo interno per conversare con lei. È necessaria un'altra parola di comando per liberare la creatura intrappolata. Queste due parole di comando sono specifiche per ogni prigioniero.

Se lo specchio non risulta sufficiente a contenere tutti i suoi prigionieri, una vittima (determinata casualmente) viene liberata per fare spazio all'ultima che è stata imprigionata. Se lo specchio viene rotto, tutte le vittime al suo interno vengono liberate, e probabilmente tenteranno immediatamente di attaccare il possessore dello specchio per vendicarsi della loro prigionia.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *imprigionare*; *Prezzo di mercato:* 152.000 mo; *Peso:* 22,5 kg.

Statuine del potere meraviglioso: Ogni *statuina del potere meraviglioso* a prima vista non sembra altro che una piccola riproduzione di una creatura non più alta di 2,5 cm (con una sola eccezione). Quando la statuina viene scagliata a terra e viene pronunciata la parola di comando, si trasforma in una creatura vivente di taglia normale (a meno che non sia specificato diversamente). La creatura obbedisce al suo padrone e lo serve fedelmente.

Se una *statuina del potere meraviglioso* viene rotta o distrutta, diventa inutilizzabile per sempre. Il suo potere magico si disperde, definitivamente scomparso. Se uccisa nella sua forma animale, la statuina torna semplicemente al suo stato originale e sarà possibile usarla una seconda volta più avanti.

Cane d'onice: Quando viene pronunciata la parola di comando, la statuina si trasforma in una creatura con le stesse statistiche di un cane da guerra, a parte il fatto che ha un punteggio di Intelligenza di 8, può comunicare in Comune e ha eccezionali capacità visive e olfattive (ha la capacità Olfatto Acuto e aggiunge +4 alle prove di Osservare e Cercare). È dotata di scurovisione (in un raggio di 18 metri) ed è in grado di *vedere invisibilità*. Un cane d'onice può essere usato una volta a settimana per un massimo di 6 ore. Obbedisce solo al suo padrone.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; *Prezzo di mercato:* 15.500 mo; *Peso:* -.

Capre d'avorio: Vengono di solito trovate in serie da tre. Ognuna di queste capre ha qualche piccola differenza, che rispecchia le diverse funzioni:

- *La capra del viaggio:* Questa statuina si trasforma in una cavalcatura veloce e resistente, pari ad un cavallo da tiro sotto ogni aspetto

tranne che esteriormente. La capra può viaggiare per un massimo di un giorno a settimana, tutto in una volta oppure in qualunque combinazione fino ad un totale di 24 ore. A questo punto, oppure se viene pronunciata la parola di comando, torna ad essere una statuina per almeno un giorno prima che possa venire usata di nuovo.

- *La capra del dolore:* Questa statuina si trasforma in una creatura enorme. Più grande di un toro, con le statistiche di un incubo, fatta eccezione per un paio di corna di grandi dimensioni (1d8+4/1d8+4 danni). Se carica per attaccare, può usare solo le sue corna (ma aggiungendo +6 danni ad ogni attacco messo a segno in quel round). Può venire animata una volta al mese per un massimo di 12 ore.
- *La capra del terrore:* Quando viene animata con la giusta parola di comando, questa statuina si trasforma in una cavalcatura simile ad un destriero, con le statistiche di un cavallo da guerra leggero (ma più pelosa). Tuttavia, chi la cavalca può utilizzare le corna della capra come armi (un corno come una *lancia+3* e l'altro come una *spada lunga+5*). Quando viene usata per attaccare un avversario, la *capra del terrore* emana un'aura di *paura* che funziona come l'incantesimo omonimo in un raggio di un 9 metri (CD 16). Può venire usata una volta ogni due settimane per un massimo di 3 ore per ogni utilizzo.

Dopo tre utilizzi, ognuna delle *capre d'avorio* perde le sue proprietà magiche per sempre.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; *Prezzo di mercato:* 21.000 mo; *Peso:* -.

Corvo d'argento: Questa statuina si trasforma in corvo a comando (mantenendo comunque la consistenza dell'argento, il che le conferisce un durezza di 10). Con un'altra parola di comando è possibile farla volare via in modo che porti un messaggio, come una creatura soggetta all'incantesimo *animale messaggero*. Se non gli viene comandato di portare un messaggio, il corvo obbedisce solo ai comandi del suo padrone, anche se non ha alcuna capacità speciale né poteri telepatici. Può mantenere la sua forma animata per 24 ore alla settimana, non necessariamente consecutive.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *animale messaggero*; *Prezzo di mercato:* 3.800 mo; *Peso:* -.

Elefante di marmo: La più grande di tutte le statuine, circa delle dimensioni di una mano umana. Quando viene pronunciata la parola di comando, l'*elefante di marmo* cresce fino a raggiungere le dimensioni di un elefante normale. L'animale obbedisce al suo padrone ciecamente come bestia da soma, come cavalcatura e come combattente.

I dettagli sull'elefante si trovano nel *Manuale dei Mostri*. La statuina può essere usata quattro volte al mese per un massimo di 24 ore ognuna.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; *Prezzo di mercato:* 17.000 mo; *Peso:* -.

Grifone di bronzo: Quando viene animato, il *grifone di bronzo* agisce a tutti gli effetti come un normale grifone sotto il comando del suo possessore. Questo oggetto può essere usato due volte alla settimana per un massimo di 6 ore per ogni utilizzo. Quando sono trascorse 6 ore o quando viene di nuovo pronunciata la parola di comando, il *grifone di bronzo* torna ad essere una statuina di piccole dimensioni.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; *Prezzo di mercato:* 10.000 mo; *Peso:* -.

Gufo di serpentino: Un *gufo di serpentino* si trasforma in un gufo cornuto di dimensioni normali o in un gufo gigante, a seconda della parola di comando usata. La trasformazione può avvenire solo una volta al giorno e avere una durata massima di 8 ore consecutive. Tuttavia, dopo tre trasformazioni in gufo gigante la statuina perde tutte le sue proprietà magiche. Il gufo è in grado di comunicare con il suo padrone telepaticamente e di informarlo in questo modo di tutto ciò che sente o vede (tenendo sempre presenti i limiti della sua Intelligenza).

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; *Prezzo di mercato:* 9.100 mo; *Peso:* -.

Leoni d'oro: Vengono di solito trovati a coppie. Si trasformano in normali leoni adulti (vedi *Manuale dei Mostri*). Se vengono uccisi in combattimento, i leoni rimangono in forma di statuina per un'intera settimana. Altrimenti, possono essere usati una volta al giorno per un massimo di un'ora. Aumentano e si riducono di dimensioni tramite una parola di comando.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; *Prezzo di mercato:* 16.500 mo; *Peso:* -.

Mosca d'ebano: Quando viene animata, la *mosca d'ebano* è della taglia di un pony e ha tutte le statistiche di un ippogrifo (Dadi Vita, CA, capacità di trasporto, velocità e così via) ma non è in grado di compiere attacchi. Questo oggetto può essere usato tre volte alla settimana per un massimo di 12 ore per ogni utilizzo. Quando sono trascorse 12 ore o quando viene pronunciata la parola di comando, la *mosca d'ebano* torna di nuovo ad essere una statuina di piccole dimensioni.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; *Prezzo di mercato:* 10.000 mo; *Peso:* -.

Stallone di ossidiana: Uno stallone di ossidiana appare come un blocchetto di pietra nera senza dettagli particolari. Ad un esame più attento è possibile accorgersi che ricorda nella forma un quadrupede di qualche tipo. A comando, questo pezzo d'ossidiana si trasforma in una incredibile cavalcatura. Ha le statistiche di un cavallo da guerra pesante, con i seguenti poteri addizionali che possono essere utilizzati una volta a round a piacimento: *volare*, *spostamento planare* e *forma eterea*. La creatura si lascia cavalcare docilmente, ma se chi la cavalca è di allineamento buono ci sarà una probabilità del 10% che la creatura decida di trasportare il suo padrone fino ai Piani Inferiori per poi tornare alla sua forma originale. La statuina può essere usata una volta a settimana per un periodo continuato di 24 ore. Notare che quando la cavalcatura assume la forma eterea o usa *spostamento planare*, anche chi la cavalca e il suo equipaggiamento sono soggetti agli stessi effetti. In questo modo chi la cavalca può viaggiare in altri piani in questo modo.



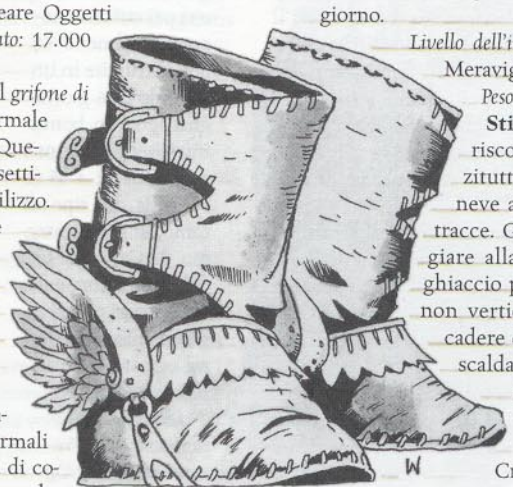
Mosca d'ebano

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*, *volare*, *spostamento planare*, *forma eterea*; *Prezzo di mercato:* 28.500 mo; *Peso:* -.

Stivali alati: Questi stivali a prima vista sembrano del tutto normali. A comando, è possibile far spuntare delle piccole ali in corrispondenza del tallone che permettono a chi li indossa di volare senza la necessità di mantenere la concentrazione, come sotto l'effetto dell'incantesimo *volare*. Questo effetto dura per un massimo di 2 ore al giorno.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *volare*; *Prezzo di mercato:* 12.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Stivali dell'inverno: Questi stivali conferiscono grandi poteri a chi li indossa. Innanzitutto, è in grado di camminare in mezzo alla neve alla sua normale velocità, senza lasciare tracce. Gli stivali gli consentono anche di viaggiare alla metà della sua normale velocità sul ghiaccio più scivoloso (solo superfici orizzontali, non verticali o eccessivamente inclinate) senza cadere o scivolare. Infine, gli *stivali dell'inverno* scaldano chi li indossa come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *contrastare elementi* (freddo).



Stivali alati

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *contrastare elementi*, *passare senza tracce*, *grazia felina*; *Prezzo di mercato:* 2.500 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Stivali della levitazione: Questi stivali di pelle permettono a chi li indossa di levitare come se avesse lanciato su di sé l'incantesimo *levitazione*.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *levitazione*; *Prezzo di mercato:* 7.500 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Stivali della velocità: Questi stivali permettono a chi li indossa di muoversi come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *velocità* a comando, per un massimo di 10 round al giorno. I round della durata di questo effetto magico non devono necessariamente essere consecutivi.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *velocità*; *Prezzo di mercato:* 8.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Stivali elfici: Questi morbidi stivali permettono a chi li indossa di muoversi silenziosamente in quasi qualunque ambiente, conferendogli un bonus di circostanza +10 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere un elfo; *Prezzo di mercato:* 2.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Stivali molleggiati: Chi indossa questi stivali si muoverà al doppio della sua normale velocità. Oltre a questa notevole capacità di movimento, gli stivali consentono a chi li indossa di compiere degli enormi salti. Può saltare con un bonus di competenza +10 alle prove di Saltare, e la distanza massima che può raggiungere non è più limitata dalla sua altezza.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *ritirata rapida, saltare*; *Prezzo di mercato:* 2.500 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Talismano anti-veleno: Questo oggetto consiste in una gemma nera dallo splendido taglio appesa ad una sottile catena d'argento. Chi la indossa guadagna un bonus di fortuna +4 ai tiri salvezza contro qualunque tipo di veleno.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *neutralizza veleno*; *Prezzo di mercato:* 4.000 mo; *Peso:* -.

Talismano della rimarginazione: Questa pietra è di colore rosso sangue e pende da una catenella d'oro. Chi la indossa non continuerà a perdere punti ferita se ridotto sotto lo zero. Il talismano raddoppia la velocità di guarigione e permette anche il miglioramento di quelle ferite che non si sistemerebbero spontaneamente. I danni da sanguinamento, come ad esempio quelli di un'*arma del ferimento*, vengono annullati, mentre non è in grado di evitare il risucchio di sangue (cme quello di uno uccello stigeo).

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *guarigione*; *Prezzo di mercato:* 15.000 mo; *Peso:* -.

Talismano della Saggezza: Anche se sembra una semplice perla appesa ad una catena, un *talismano della Saggezza* aumenta il punteggio di Saggezza di chi lo indossa sotto forma di un bonus di potenziamento di +2, +4 o +6 (a seconda del tipo di talismano).

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *comunione* o *conoscenza delle leggende*; *Prezzo di mercato:* 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4) o 36.000 mo (+6); *Peso:* -.

Talismano della salute: Chi indossa questa gemma blu appesa ad una catenella d'argento diventa immune a qualunque malattia, incluse quelle soprannaturali (vedi Tabella 3-14: "Malattie", pagina 76).

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *rimuovi malattie*; *Prezzo di mercato:* 7.500 mo; *Peso:* -.

Talismano della sfera: Questa piccola sfera adamantina con il manico non ha alcun effetto sui personaggi che non sono in grado di lanciare incantesimi arcani. Essi subiscono 5d6 danni semplicemente raccogliendo o tenendo in mano un talismano di questo tipo. Tuttavia, nelle mani di un incantatore arcano che si concentra per controllare una *sfera annientatrice* (vedi pagina 239), il talismano raddoppia il suo bonus di Intelligenza e il suo livello al fine di determinarne il controllo.

Se chi impugna il talismano riesce a stabilire il controllo sulla sfera, deve effettuare una prova ogni round se vuole mantenerlo. Se lo perde, la sfera si muove verso di lui. Da notare che, anche se molti incantesimi ed effetti di cancellazione non sono di alcuna utilità contro una *sfera annientatrice*, il potere di controllo del talismano può essere soppresso o annullato.

Livello dell'incantatore: 16°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *telecinesi*; *Prezzo di mercato:* 9.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Tamburi del panico: Questi tamburi sono a forma di timpani (delle semisfere di circa 45 cm di diametro su degli appositi supporti). Vengono trovati sempre a coppie e sono privi di altre particolarità. Quando vengono suonati entrambi, tutte le creature nel raggio di 36 metri (con l'eccezione di quelle nella zona di sicurezza entro 6 metri dai tamburi) sono soggette all'incantesimo *paura* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 per negare gli effetti).

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *paura*; *Prezzo di mercato:* 30.000 mo; *Peso:* 4,5 kg

Tappeto volante: Questo oggetto è in grado di volare come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *volare* con durata illimitata. La taglia, la capacità di trasporto e la velocità dei diversi *tappeti volanti* sono descritte nella tabella che segue. Splendidi a vedersi e molto curati nella lavorazione, i tappeti in questione hanno ognuno una differente parola di comando per attivarli. Se l'oggetto si trova all'interno del raggio vocale, la parola di comando lo attiva, che il suo possessore si trovi su di esso o meno. Il tappeto può poi essere controllato comunicandogli verbalmente la direzione in cui deve spostarsi.

Taglia	Capacità	Velocità	Peso	Prezzo di mercato
90x150 cm	135 kg	63 m	2,25 kg	18.000 mo
120x180 cm	270 kg	54 m	3,6 kg	29.000 mo
150x210 cm	405 kg	45 m	4,5 kg	41.000 mo
180x270 cm	540 kg	36 m	6,75 kg	53.000 mo

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *volare, permanenza.*

Teschioscuro: Questo teschio intagliato nell'ebano è incredibilmente malvagio. Ovunque venga portato, l'area che lo circonda deve essere considerata come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *profanare*, con il teschio come punto di origine (a parte il fatto che non c'è alcun incantesimo o effetto addizionale legato al *teschioscuro*).

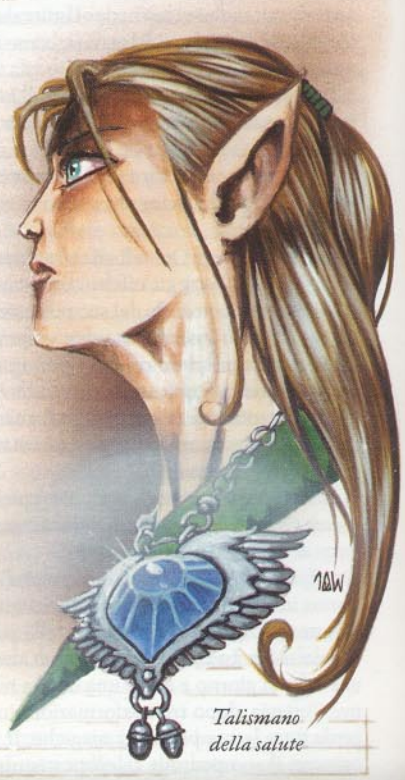
Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *profanare*, il creatore deve essere malvagio; *Prezzo di mercato:* 60.000 mo; *Peso:* 2,25 kg.

Tomo del chiaro pensiero: Questo pesante libro contiene esercizi e consigli che aiutano a migliorare la memoria e il pensiero logico, ma tra le parole è intrecciato un potente effetto magico. Chi legge questo libro, attività per cui sono necessarie almeno 48 ore distribuite in un minimo di 6 giorni, guadagna un bonus intrinseco che può variare da +1 a +5 (a seconda del tipo di tomo) al suo punteggio di Intelligenza. Una volta che il libro è stato letto, i suoi poteri magici svaniscono e torna ad essere un libro normale.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), o 137.500 mo (+5); *Costo di creazione:* 1.250 mo + 5.100 PE (+1), 2.500 mo + 10.200 PE (+2), 3.750 mo + 15.300 PE (+3), 5.000 mo + 20.400 PE (+4), o 6.250 mo + 25.500 PE (+5); *Peso:* 2,25 kg.

Tomo del comando e dell'influenza: Questo imponente libro contiene suggerimenti utili a persuadere e ispirare gli altri, ma tra le parole è intrecciato un potente effetto magico. Chi legge questo libro, attività per cui sono necessarie almeno 48 ore distribuite in un minimo di 6 giorni, guadagna un bonus intrinseco che può variare da +1 a +5 (a seconda del tipo di tomo) al suo punteggio di Carisma. Una volta che il libro è stato letto, i suoi poteri magici svaniscono e torna ad essere un libro normale.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000



Talismano della salute

mo (+4), o 137.500 mo (+5); *Costo di creazione:* 1.250 mo + 5.100 PE (+1), 2.500 mo + 10.200 PE (+2), 3.750 mo + 15.300 PE (+3), 5.000 mo + 20.400 PE (+4), o 6.250 mo + 25.500 PE (+5); *Peso:* 2,25 kg.

Tomo della comprensione: Questo poderoso libro contiene suggerimenti utili a migliorare l'istinto e le capacità di percezione, ma tra le parole è intrecciato un potente effetto magico. Chi legge questo libro, attività per cui sono necessarie almeno 48 ore distribuite in un minimo di 6 giorni, guadagna un bonus intrinseco che può variare da +1 a +5 (a seconda del tipo di tomo) al suo punteggio di Saggezza. Una volta che il libro è stato letto, i suoi poteri magici svaniscono e torna ad essere un libro normale.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), o 137.500 mo (+5); *Costo di creazione:* 1.250 mo + 5.100 PE (+1), 2.500 mo + 10.200 PE (+2), 3.750 mo + 15.300 PE (+3), 5.000 mo + 20.400 PE (+4), o 6.250 mo + 25.500 PE (+5); *Peso:* 2,25 kg.

Torcia perenne: Questa torcia è sotto l'effetto dell'incantesimo *fiamma perenne*.

Livello dell'incantatore: 3°; *Prerequisiti: Fiamma perenne* (non è necessario alcun talento); *Prezzo di mercato:* 90 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Tunica degli occhi: Questa tunica elegante sembra una veste normale fino al momento in cui non viene indossata. Chi la indossa è in grado di vedere in tutte le direzioni contemporaneamente grazie ad alcuni disegni visibili a forma di occhio che decorano tutta la tunica. Conferisce anche la scurovisione e la capacità di vedere le creature invisibili o eteree in un raggio di 36 metri.



Tomo della comprensione

La *tunica degli occhi* fornisce un bonus di circostanza +15 alle prove di Cercare e Osservare. Chi la indossa mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista e non può essere attaccato sul fianco. Chi la indossa non può però chiudere gli occhi o evitare di guardare una creatura dotata di un attacco con lo sguardo.

Un incantesimo *luce* o *fiamma perenne* lanciato direttamente su una *tunica degli occhi* la acceca per 1d3 minuti. L'incantesimo *luce diurna* la acceca per 2d4 minuti.

Livello dell'incantatore: 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero*; *Prezzo di mercato:* 90.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Tunica degli oggetti utili: A prima vista sembra una tunica normale, ma chi la indossa si accorge che è ricoperta di piccole pezze di stoffa di varie forme. Solo chi indossa la tunica è in grado di vederle, riconoscerle per gli oggetti in cui si trasformeranno e di staccarle. Solo una di queste toppe può essere staccata ogni round. Staccare una toppa la trasforma in un oggetto tangibile, come descritto in seguito. Una *tunica degli oggetti utili* appena creata ha due di ognuna delle seguenti pezze:

- pugnale
- lanterna schermabile (piena e accesa)
- specchio (uno specchio di metallo lucido di 60x120 cm)
- asta (3 metri di lunghezza)
- corda di canapa (rotolo di 15 metri)
- sacco

In aggiunta, la tunica ha 4d4 dei seguenti oggetti:

d%	Risultato
01-08	Borsa con 100 monete d'oro
09-15	Forziere d'argento (15x15x30 cm) di 500 mo di valore
16- 22	Porta di ferro (fino ad un massimo di 3x3 m, sbarrata da una parte; deve essere posta verticalmente e si fissa da sola con i cardini alle pareti)
23-30	10 gemme (ognuna del valore di 100 mo)
31-44	Scala di legno (lunga 7,2 m)
45-51	Mulo (con sacche da sella)
52-59	Fossa aperta (270 dm³)
60-68	*Pozione di cura ferite gravi*
69-75	Barca a remi (lunga 3,6 m)
76-83	Pergamena minore con un incantesimo determinato casualmente
84-90	2 cani da combattimento (considerare come cani da galoppo)
91-96	Finestra (60x120 cm, fino a 60 cm di profondità)
97-100	Tirare altre due volte

È possibile che siano presenti oggetti multipli dello stesso tipo. Una volta rimossi, gli oggetti non potranno venire rimessi al loro posto.

Livello dell'incantatore: 9°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *fabbricare*; *Prezzo di mercato:* 7.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Tunica dei colori scintillanti: Chi indossa questa tunica può fare sì che essa si trasformi in un vortice di colori cangianti, con un colore dopo l'altro che scende dall'alto verso il basso in arcobaleni di luce intensa. Questi colori sono in grado di frastornare le creature più vicine, occultare chi la indossa e illuminare la zona circostante. Dopo aver pronunciato la parola di comando, è necessario 1 round completo affinché i colori comincino a scorrere sulla tunica.

I colori hanno un effetto equivalente a quello di un attacco con lo sguardo con una portata di 9 metri. Le creature che guardano chi indossa la tunica rimangono frastornate per 1d4+1 round (tiro salvezza sulla Volontà a CD 14 per negare gli effetti). Questa è una trama di influenza mentale.

Ogni round in cui la tunica scintilla, aumenta il bonus di occultamento che conferisce a chi la indossa. La probabilità di essere mancato il primo round è del 10% (un quarto di occultamento), e aumenta del 10% ogni round fino a raggiungere il 50% (occultamento totale).

La tunica è anche in grado di illuminare un'area con un raggio di 9 metri.

L'effetto non può durare più di un massimo di 10 round al giorno.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *ipnosi, spruzzo colorato*; *Prezzo di mercato:* 27.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.



Tunica degli occhi

Tunica del mimetismo: Quando questa tunica viene indossata, il personaggio intuisce immediatamente i suoi poteri speciali. Una *tunica del mimetismo* mette in grado chi la indossa di apparire come parte dell'ambiente circostante. In questo modo può aggiungere un bonus di circostanza +15 alle sue prove di Nascondersi. Inoltre, può anche assumere l'aspetto di qualsiasi creatura, come per l'incantesimo *cambiare sembianze*, a piacimento. Le creature familiari e amichevoli nei confronti del personaggio continueranno a vederlo normalmente.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cambiare sembianze*; *Prezzo di mercato:* 10.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Tunica dell'arcimago: Questa tunica apparentemente normale può essere bianca (con un risultato di 01-45 su un d%, allineamento buono), grigia (46-75, allineamento né buono né malvagio) o nera (76-100, allineamento malvagio). Se chi la indossa è un incantatore arcano, guadagna i seguenti poteri:

- Un bonus di armatura +5 alla CA.
- Resistenza agli incantesimi 17.

- Un bonus di resistenza +1 a tutti i tiri salvezza.
- La capacità di superare la resistenza agli incantesimi dei suoi avversari come se avesse il talento Incantesimo Inarrestabile.

Se una tunica bianca viene indossata da un personaggio malvagio, questi acquisisce immediatamente tre livelli negativi. Accade anche nel caso avvenga il contrario (una tunica nera indossata da un personaggio buono). Un personaggio buono o malvagio che indossi una tunica grigia, o un personaggio neutrale che indossi una tunica bianca o nera guadagna due livelli negativi. Anche se i livelli negativi non risultano in un'effettiva perdita di livello, rimangono finché la tunica viene indossata e non possono essere annullati in alcun modo (neanche con l'incantesimo *ristorare*).

Livello dell'incantatore: 14°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica, benedizione, resistenza agli incantesimi*, il creatore deve essere dello stesso allineamento della tunica; *Prezzo di mercato:* 75.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Tunica delle stelle: Questo indumento è in genere nero o blu scuro, impreziosito da piccole stelle bianche o argentate. La tunica ha tre poteri magici:

- Consente a chi la indossa di viaggiare fisicamente fino al Piano Astrale, con tutto ciò che sta trasportando o indossando.
- Fornisce un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza.
- Chi indossa la veste può usare fino a sei delle stelle ricamate sulla parte frontale della tunica come degli *shuriken+5*. La tunica stessa rende chi la indossa competente nell'uso di queste armi. Ogni shuriken svanisce dopo l'uso.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *proiezione astrale* o *spostamento planare, dardo incantato*; *Prezzo di mercato:* 58.000 mo; *Peso:* 0,45 kg.

Unguento di Keoghtom: Una giara di questo unguento è solitamente di piccole dimensioni: solo 7,5 cm di diametro e 2,5 cm di profondità, ma contiene cinque applicazioni. Se posto su una ferita avvelenata o ingerito, l'unguento neutralizza qualsiasi veleno (come *neutralizza veleno*). Se applicato su una zona malata, neutralizza la malattia (come *rimuovi malattie*). Se spalmato su una ferita, guarisce 1d8+5 danni (come *cura ferite leggere*).

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite leggere, neutralizza veleno, rimuovi malattie*; *Prezzo di mercato:* 4.000 mo; *Peso:* 0,225 kg.

Ventaglio: Un *ventaglio* non sembra a prima vista altro che uno strumento di legno, carta o stoffa con cui farsi aria. Pronunciando la parola di comando, tuttavia, il suo possessore può far sì che generi uno spostamento d'aria pari a quello dell'incantesimo *folata di vento*. Il ventaglio può essere usato una volta al giorno senza alcun rischio. Se viene usato più di frequente, c'è una probabilità del 20% cumulativa per ogni utilizzo che l'oggetto si rompa in mille pezzi non magici.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *folata di vento*; *Prezzo di mercato:* 5.500 mo; *Peso:* -.

Veste della fuga: Nascosti all'interno delle tasche segrete di questa veste di seta vi sono attrezzi da scasso che aggiungono un bonus di competenza +4 alle prove di Scassinare Serrature. Se gli oggetti vengono allontanati più di 4,5 metri da essa, perdono il loro bonus di competenza, per poi riacquistarlo non appena verranno rimessi all'interno delle tasche della veste. Inoltre, la veste conferisce a chi la indossa un bonus di competenza +6 alle prove di Artista della Fuga.

Livello dell'incantatore: 4°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scassinare, unto*; *Prezzo di mercato:* 2.000 mo; *Peso:* -.

Vesti del druido: Queste vesti leggere vengono indossate sopra i normali vestiti o sopra le armature. La maggior parte di queste vesti è di colore verde e adornata con motivi di piante o animali. Quando vengono indossate da un druido con la capacità forma selvatica, il druido può utilizzare questa capacità un'ulteriore volta al giorno.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *autometamorfosi* o il creatore deve essere almeno un druido di 10° livello; *Prezzo di mercato:* 5.800 mo; *Peso:* -.

Vesti della fede: Questi paramenti sacri, da indossare sopra i normali vestiti, garantiscono una protezione speciale (riduzione del danno di 5/+5) al personaggio che li indossa.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *pelle di pietra*; *Prezzo di mercato:* 76.000 mo; *Peso:* -.

Zainetto pratico di Heward: A prima vista uno zaino di questo tipo appare ben fatto, molto usato e di aspetto assolutamente comune. È fatto di pelle conciata con cura e le chiusure e le fibbie sono rinforzate in ottone. Ha due tasche laterali che potrebbero contenere ognuna circa un litro di materiale. Infatti, ognuna di esse è a tutti gli effetti una *borsa conservante* e può contenere fino a 54 dm^3 di volume o 9 kg di peso. L'ampia sezione centrale dello zaino può contenere fino a 216 dm^3 di materiale o 36 kg di peso. Anche quando viene riempito in questo modo, lo zaino continua a pesare solo 2,25 kg.

Oltre alle sue normali e utili capacità di contenimento, lo zaino ha in aggiunta un altro grande potere. Quando chi lo porta cerca al suo interno un oggetto specifico, lo trova sempre in cima alla pila degli oggetti. Non ci sarà quindi bisogno di cercare oggetto per oggetto la cosa che serve in quel momento. Recuperare un oggetto specifico dal suo interno è un'azione equivalente al movimento. Lo *zainetto pratico di Heward* e qualunque cosa si trovi al suo interno hanno un bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scrigno segreto di Leomund*; *Prezzo di mercato:* 2.000 mo; *Peso:* 2,25 kg.

Zappa dei titani: Questo attrezzo da scavo è lungo 3 metri. Qualunque creatura di taglia Enorme o superiore potrà usarlo per smuovere il terreno o abbattere terrapieni (un cubo con spigolo di 3 metri ogni 10 minuti). È anche in grado di frantumare la roccia (un cubo con spigolo di 3 metri ogni ora). Se viene usato come un'arma, è equivalente ad una *morning star Mastodontica+3* che infligge 4d6 danni base.

Livello dell'incantatore: 16°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Armi e Armature Magiche; *Prezzo di mercato:* 23.000 mo; *Peso:* 54 kg.

OGGETTI INTELLIGENTI

A volte gli oggetti magici possiedono un'intelligenza propria. Resi senzienti dalla magia, questi oggetti pensano e provano sentimenti allo stesso modo dei personaggi e dovrebbero essere trattati come dei veri e propri PNG. Possono essere molte cose: validi alleati, nemici giurati o una continua spina nel fianco. Gli oggetti intelligenti hanno delle capacità extra e a volte poteri straordinari e scopi

Tabella 8-31: Intelligenza, carisma, saggezza e capacità degli oggetti

d%	Punteggi delle caratteristiche mentali	Comunicazione	Capacità	Modificatore al prezzo di mercato
01-34	Due a 2d6+5, una a 3d6	Semi-empatia*	Una capacità primaria	+10.000 mo
35-59	Due a 2d6+6, una a 3d6	Empatia**	Due capacità primarie	+15.000 mo
60-79	Due a 2d6+7, una a 3d6	Verbale†	Due capacità primarie	+17.500 mo
80-91	Due a 2d6+8, una a 3d6	Verbale†	Tre capacità primarie	+25.000 mo
92-97	Due a 2d6+9, una a 3d6	Verbale†	Tre capacità primarie‡	+32.000 mo
98	Due a 2d6+10, una a 3d6	Verbale, telepatia††	Tre capacità primarie‡ e un potere straordinario	+55.000 mo
99	Due a 2d6+11, una a 3d6	Verbale, telepatia††	Tre capacità primarie‡‡ e due poteri straordinari	+78.000 mo
100	Due a 2d6+12, una a 3d6	Verbale, telepatia††	Quattro capacità primarie‡‡ e due poteri straordinari	+90.000 mo

* Il possessore riceve qualche segnale (una vibrazione o un pizzicore, ad esempio) quando la capacità dell'oggetto funziona.

** Il possessore percepisce i bisogni e a volte le emozioni dell'oggetto, che lo incoraggiano o cercano di dissuaderlo da un'azione.

† Come un personaggio, un oggetto intelligente parla il Comune più un altro linguaggio per ogni bonus di Intelligenza.

†† L'oggetto può usare uno o l'altro metodo di comunicazione a piacimento, con le stesse proprietà di linguaggio di un normale oggetto in grado di parlare.

‡ L'oggetto è in grado di leggere qualsiasi linguaggio che sappia parlare.

‡‡ L'oggetto è in grado di leggere tutti i linguaggi come *lettura del magico*.

specifici. Solo gli oggetti magici permanenti (a differenza di quelli a uso singolo o a cariche) possono essere intelligenti. (Questo significa che le pergamene, le pozioni e le bacchette non potranno mai essere oggetti intelligenti). Le armi da mischia sono intelligenti nel 15% dei casi (un risultato di 01-15 su un d%), mentre le armi a distanza nel 5% dei casi (un risultato di 01-05 su un d%), e gli oggetti di tipo diverso nell'1% dei casi (un risultato di 01 su un d%). Gli oggetti intelligenti possono a tutti gli effetti essere considerati creature, visto che hanno punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma. (Vedi la sezione dei costrutti nel *Manuale dei Mostri*).

Le tabelle che seguono dovrebbero essere usate per determinare le capacità degli oggetti intelligenti: il numero di poteri, le proprietà insolite, l'allineamento e lo scopo specifico dell'oggetto (se ne ha uno). Dei tre punteggi delle caratteristiche mentali, due sono quelli principali (2d6 + un certo numero) e uno è completamente casuale (3d6). È possibile scegliere quali punteggi debbano essere attribuiti alle rispettive caratteristiche, oppure tirare 1d4 e determinare i risultati in base alla seguente tabella:

1d4	Punteggio alto	Punteggio medio	Punteggio basso
1	Intelligenza	Carisma	Saggezza
2	Intelligenza	Saggezza	Carisma
3	Saggezza	Intelligenza	Carisma
4	Carisma	Intelligenza	Saggezza

Il DM è incoraggiato ad inventare oggetti particolari per determinate sezioni della campagna o per specifici scopi al suo interno, usando le tabelle come linee guida e materiale da cui trarre ispirazione. Non è detto che un potere debba venire necessariamente assegnato in virtù del fatto che è stato tirato sulla tabella. Se si ritiene che una determinata combinazione di poteri sia troppo potente o strana, dovrebbe essere cambiata o ignorata.

Il primo passo per determinare le capacità di un oggetto magico casualmente è definire le sue caratteristiche principali. È possibile farlo tirando un d% e consultando la Tabella 8-31: "Intelligenza, Carisma, Saggezza e capacità degli oggetti".

ALLINEAMENTO DEGLI OGGETTI INTELLIGENTI

Qualunque oggetto intelligente ha un suo allineamento. Da notare che le armi intelligenti hanno un allineamento specifico, che sia segnalato nella descrizione o implicito (un'arma creata per uccidere gli esterni caotici difficilmente sarebbe caotica essa stessa; sarebbe di allineamento legale). Se si ha intenzione di generare casualmente un'arma intelligente, il suo allineamento dovrebbe corrispondere alle capacità speciali che possiede, nel caso richiedano un determinato allineamento (come nel caso delle armi "sacre").

Tabella 8-32: Allineamento degli oggetti

d%	Allineamento dell'oggetto
01-05	Caotico buono
06-15	Caotico neutrale*
16-20	Caotico malvagio
21-25	Neutrale malvagio*
26-30	Legale malvagio
31-55	Legale buono
56-60	Legale neutrale*
61-80	Neutrale buono*
81-100	Neutrale

* Questo oggetto può anche essere usato da qualunque personaggio il cui allineamento corrisponda alla porzione non neutrale dell'allineamento dell'oggetto (in altre parole caotico, malvagio, buono o legale). Quindi, qualunque personaggio caotico (CB, CN, CM) può usare un oggetto con allineamento caotico neutrale.

Qualunque personaggio il cui allineamento non corrisponda a quello dell'oggetto (con l'eccezione della nota relativa all'asterisco della Tabella 8-32), guadagna un livello negativo quando si impossessa dell'oggetto. Anche se non si trasforma mai in una reale perdita di livello, il livello negativo rimane fino a che l'oggetto viene tenuto in mano, e non può essere annullato in alcun modo (neppure con l'incantesimo *ristorare*). Questo livello negativo è cumulativo con qualunque altra penalità che l'oggetto possa già infliggere ad un possessore inadeguato. Gli oggetti con un punteggio di Ego (vedi sotto) da 20 a 30 infliggono due livelli negativi. Gli oggetti con un punteggio di Ego superiore a 30 infliggono tre livelli negativi.

LINGUAGGI PARLATI DAGLI OGGETTI

Come un personaggio, un oggetto intelligente parla il Comune più un altro linguaggio per ogni punto di bonus di Intelligenza. Scegliere i linguaggi più adeguati tenendo presenti le origini dell'oggetto e gli scopi per cui è stato creato. Ad esempio, un'arma intelligente drow molto probabilmente parlerebbe l'elfico, mentre un'arma sacra il Celestiale.

CAPACITÀ DEGLI OGGETTI INTELLIGENTI

In base al numero di capacità determinato in precedenza, determinare le capacità specifiche dell'oggetto tirando sulle appropriate tabelle che seguono.

Tabella 8-33: Capacità primarie degli oggetti intelligenti

d%	Capacità primaria
01-04	L'oggetto possiede Orientamento (10 gradi)
05-08	L'oggetto possiede Percepire Inganni (10 gradi)
09-12	Chi lo impugna può usare liberamente Riflessi da Combattimento
13-16	Chi lo impugna può usare liberamente Combattere alla Cieca
17-20	Chi lo impugna può usare liberamente Iniziativa Migliorata
21-24	Chi lo impugna può usare liberamente Mobilità
25-28	Chi lo impugna può usare liberamente Spaccare l'Arma Potenziato
29-32	Chi lo impugna può usare liberamente Maestria
33-39	*Individuare* [allineamento opposto] a piacimento
40-42	*Scopri trappole* a piacimento
43-47	*Individuazione delle porte segrete* a piacimento
48-54	*Individuazione del magico* a piacimento
55-57	Chi lo impugna può usare liberamente schivare prodigioso (come un barbaro di 5° livello)
58-60	Chi lo impugna può usare liberamente eludere
61-65	Chi lo impugna può *vedere invisibilità* a piacimento
66-70	*Cura ferite leggere* (1d8+5) su chi lo impugna 1 volta al giorno
71-75	*Caduta morbida* su chi lo impugna 1 volta al giorno
76	*Localizza oggetto* in un raggio di 36 metri
77	Chi lo impugna non ha bisogno di dormire
78	Chi lo impugna non ha bisogno di respirare
79	*Saltare* per 20 minuti su chi lo impugna 1 volta al giorno
80	*Movimenti del ragno* per 20 minuti su chi lo impugna 1 volta al giorno
81-90	Tirare altre due volte su questa tabella
91-100	Tirare sulla Tabella 8-34: "Poteri straordinari degli oggetti intelligenti"

Se viene tirata la stessa capacità due o più volte, il raggio di azione, la frequenza di utilizzo o l'efficacia del potere devono essere duplicati, triplicati e così via. Le capacità funzionano solo quando l'oggetto viene tenuto in mano, sfoderato o in ogni caso brandito e il possessore si sta concentrando per ottenere il risultato desiderato. Attivare un potere è un'azione standard, al contrario di usare un talento. I talenti possono essere usati a prescindere dai prerequisiti, ma l'oggetto deve comunque essere tenuto in mano e sfoderato. A discrezione del DM, un oggetto intelligente potrebbe essere in grado di attivare un potere da solo.

Tabella 8-34: Poteri straordinari degli oggetti intelligenti

d%	Potere straordinario	Utilizzi al giorno
01-05	*Charme* (CD 11) a contatto	3 al giorno
06-10	*Chiaroudienza/chiaroveggenza* (raggio di azione 30 m, 1 minuto per utilizzo)	3 al giorno
11-15	*Dardo incantato* (raggio di azione 60 m, 3 dardi)	3 al giorno
16-20	*Scudo* su chi lo impugna	3 al giorno
21-25	*Individuazione dei pensieri* (raggio di azione 30 m, 1 minuto per utilizzo)	3 al giorno
26-30	*Levitazione* (solo su chi lo utilizza, 10 minuti di durata)	3 al giorno

Tabella 8-34: Poteri straordinari degli oggetti intelligenti (cont.)

d%	Potere straordinario	Utilizzi al giorno
31-35	*Invisibilità* (solo su chi lo utilizza, fino a 30 minuti per utilizzo)	3 al giorno
36-40	*Volare* (30 minuti per utilizzo)	2 al giorno
41-45	*Fulmine* (8d6 danni, raggio di azione 60 m, CD 13)	1 al giorno
46-50	*Evoca mostri III*	1 al giorno
51-55	*Telepatia* (raggio di azione 30 m)	2 al giorno
56-60	*Grazia felina* (solo su chi lo utilizza)	1 al giorno
61-65	*Forza straordinaria* (solo su chi lo utilizza)	1 al giorno
66-70	*Velocità* (solo su chi lo utilizza, 10 round)	1 al giorno
71-73	*Telecinesi* (massimo 112,5 kg, 1 minuto ogni utilizzo)	2 al giorno
74-76	*Guarigione*	1 al giorno
77	*Teletrasporto*, massimo 270 kg	1 al giorno
78	*Globo di invulnerabilità*	1 al giorno
79	*Pelle di pietra* (solo su chi lo utilizza, 10 minuti per utilizzo)	2 al giorno
80	*Regressione mentale* a contatto	2 al giorno
81	*Visione del vero*	A piacimento
82	*Muro di forza*	1 al giorno
83	*Evoca mostri VI*	1 al giorno
84	*Dito della morte* (raggio di azione 30 m, CD 17)	1 al giorno
85	*Passapareti*	A piacimento
86-90	Tirare altre due volte su questa tabella	-
91-100	Tirare di nuovo su questa tabella, e poi tirare per uno scopo specifico sulla Tabella 8-35: "Scopi degli oggetti intelligenti"	-

Se viene tirato due volte lo stesso potere, i suoi utilizzi al giorno vengono raddoppiati. Se vengono tirati due volte i poteri *visione del vero* o *passapareti*, bisogna tirare di nuovo. A questo punto i poteri scelti dal possessore dell'oggetto sono definitivi e non vengono più cambiati. Questi poteri funzionano solo quando l'oggetto viene sfoderato e tenuto in mano, e il possessore si concentra sull'effetto desiderato. Attivare un potere è un'azione standard. A discrezione del DM, un oggetto intelligente potrebbe essere in grado di attivare un potere da solo.

OGGETTI CON SCOPI SPECIFICI

Gli oggetti con scopi specifici sono difficili da gestire per un DM. Tuttavia valgono lo sforzo, in quanto possono dare una ulteriore profondità alla campagna.

Scopi

Lo scopo di un oggetto si deve adattare al tipo di oggetto e al suo allineamento, e dovrebbe essere sempre gestito con una certa dose di buonsenso. Uno scopo come "sconfiggere/uccidere gli incantatori arcani" non significa che l'oggetto costringerà il personaggio ad uccidere qualunque mago veda. Né significa che la spada possa credere sia possibile uccidere tutti i maghi, gli stregoni e i bardi del mondo. Non significa che l'oggetto odi necessariamente gli incantatori arcani e voglia portare alla rovina la cabala del mago locale, o deporre una stregona regina che regna su un paese vicino. Allo stesso modo, uno scopo come "difendere gli elfi" non significa necessariamente che, se ad impugnarla è un elfo, penserà solo alla propria sopravvivenza. Significa che l'oggetto intende aiutare la causa degli elfi sconfiggendo i loro nemici e aiutando i loro capi. Uno scopo come "sconfiggere/uccidere chiunque" non è per l'oggetto una semplice questione di autodifesa. Significa che l'oggetto non avrà pace (o non permetterà a chi lo impugna di avere pace) finché non sarà riuscito a porsi un gradino più in alto di chiunque altro. Un obiettivo utopico... e sicuramente difficile da realizzare.

Tabella 8-35: Scopi degli oggetti intelligenti

d%	Scopo
01-20	Sconfiggere/uccidere le creature di allineamento diametralmente opposto*
21-30	Sconfiggere/uccidere gli incantatori arcani (inclusi i mostri che lanciano incantesimi e dotati di capacità magiche)
31-40	Sconfiggere/uccidere gli incantatori divini (incluse le entità di natura divina e i loro servitori)
41-50	Sconfiggere/uccidere chi non è un incantatore
51-55	Sconfiggere/uccidere un particolare tipo di creatura (vedi *Manuale dei Mostri*)
56-60	Sconfiggere/uccidere una particolare razza o tipo di creatura
61-70	Difendere una particolare razza o tipo di creatura
71-80	Sconfiggere/uccidere i servitori di una particolare divinità
81-90	Difendere gli interessi e i servitori di una particolare divinità
91-95	Sconfiggere/uccidere chiunque (a parte l'oggetto e il suo possessore)
96-100	A scelta del DM o del personaggio

* Lo scopo della versione neutrale (N) di questo oggetto è di preservare l'equilibrio sconfiggendo/uccidendo esseri potenti di allineamenti estremi (LB, LM, CB, CM).

Potere dello scopo specifico

Un potere dello scopo specifico è attivo solo quando l'oggetto sta perseguendo il suo scopo specifico. La possibilità di sfruttarlo dipende solo dall'opinione dell'oggetto al riguardo. In teoria dovrebbe essere semplice determinare quando il fine giustifica i mezzi. Questo vuol dire che se il ragionamento in base al quale un giocatore ritiene che l'azione compiuta dal suo personaggio persegua i fini dell'oggetto non è valido, esso gli negherà il suo potere speciale.

Tabella 8-36: Poteri dello scopo specifico degli oggetti intelligenti

d%	Potere dello scopo specifico
01-10	*Cecità** (CD 12) per 2d6 round
11-20	*Confusione** (CD 14) per 2d6 round
21-25	*Paura** (CD 14) per 1d4 round
26-55	*Blocca mostri** (CD 14) per 1d4 round
56-65	*Distruggere viventi** (CD 15)
66-75	*Disintegrazione** (CD 16)
76-80	*Resurrezione pura* su chi lo impugna, solo una volta
81-100	Bonus di fortuna +2 a tutti i tiri salvezza, bonus di deviazione +2 alla CA, resistenza agli incantesimi 15

* Questo potere ha effetto sull'avversario di chi impugna l'oggetto quando viene colpito a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà alla CD indicata.

EGO DEGLI OGGETTI

L'ego di un oggetto è la misura del suo potere e della forza della sua personalità. Il suo punteggio di Ego può essere determinato solo dopo che tutti gli altri aspetti sono stati definiti. L'Ego è un fattore che concerne il livello di influenza che l'oggetto può avere sulle azioni del personaggio, come descritto in seguito:

Tabella 8-37: Ego degli oggetti

Attributo dell'oggetto	Punti di Ego
Per ogni potenziamento +1 dell'oggetto	1
Per ogni bonus +1 delle capacità speciali	1
Per ogni capacità primaria*	1
Per ogni potere straordinario*	2
Scopo specifico	4
Capacità telepatica	1
Capacità di leggere i linguaggi	1
Capacità di *lettura del magico*	1
Per ogni bonus +1 di Intelligenza	1
Per ogni bonus +1 di Saggezza	1
Per ogni bonus +1 di Carisma	1

* Se le capacità sono doppie, raddoppiare anche i punti di Ego che ne derivano.

Quindi, una *spada corta*+2 (2 punti di Ego) con un punteggio di Intelligenza di 10, un punteggio di Saggezza di 13 (1 punto di Ego) e un punteggio di Carisma di 11, dotata della capacità primaria di individuare le trappole (1 punto di Ego) ha un punteggio di Ego di 4. Dall'altra parte, si può immaginare una *spada lunga infuocata*+1 (3 punti di Ego, 1 per il bonus di potenziamento +1 e 2 per il bonus +2 per essere infuocata [vedi Tabella 8-15: "Capacità speciali delle armi da mischia"]) con un punteggio di Intelligenza di 16 (3 punti di Ego), un punteggio di Saggezza di 15 (2 punti di Ego) e un punteggio di Carisma di 19 (4 punti di Ego). Aggiungere le capacità

primarie *individuazione del magico*, Spaccare l'Arma Potenziato ed eludere (3 punti di ego), i poteri straordinari di *guarigione* (2 punti di Ego) e *volare* (2 punti di Ego), lo scopo specifico di disintegrare gli incantatori (4 punti di Ego). Includere anche il fatto che l'arma possiede capacità telepatiche (1 punto di Ego) e che è in grado di leggere i linguaggi (1 punto di Ego), e la spada avrà un punteggio totale di Ego di 25.

OGGETTI CONTRO PERSONAGGI

Quando un oggetto possiede un punteggio di Ego, significa che è dotato di volontà propria. L'oggetto è, sotto tutti gli aspetti, assolutamente fedele al suo allineamento. Se il personaggio che possiede l'oggetto non agisce in accordo con il suo allineamento o con i suoi scopi specifici, si crea un conflitto di personalità. L'oggetto contro il personaggio. Allo stesso modo, un oggetto con un punteggio di Ego superiore a 20 si considera superiore a qualsiasi personaggio, e non appena è in disaccordo con lui si crea immediatamente un conflitto di personalità.

Quando si crea un conflitto di personalità, il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD = il punteggio di Ego dell'oggetto). Se il possessore riesce nel tiro, ha il controllo. Se fallisce, è l'oggetto a controllarlo. Il controllo dura per 1 giorno o fino a quando non si trovano entrambi in una situazione critica (come una battaglia importante, una seria minaccia per il personaggio o per l'oggetto e così via, a discrezione del DM). Se è l'oggetto ad ottenere il controllo, resiste al volere del personaggio e potrebbe perfino esigere una delle seguenti cose:

- L'allontanamento di compagni o oggetti il cui allineamento o la cui personalità gli sia sgradita.
- Che il personaggio si liberi di tutti gli altri oggetti magici, o degli oggetti di un certo tipo.
- Obbedienza da parte del personaggio, in modo che possa guidare le sue azioni in base al suo scopo.
- L'immediata ricerca ed eliminazione di creature che l'oggetto odia.
- Oggetti o protezioni magici che evitino che l'oggetto venga disturbato quando non viene utilizzato dal suo possessore.
- Che il personaggio porti l'oggetto con sé dovunque.
- Che il personaggio ceda l'oggetto ad un possessore più degno a causa delle loro differenze di allineamento o di condotta.

In circostanze estreme, l'oggetto potrebbe anche fare richieste più drastiche:

- Costringere il suo possessore a combattere.
- Rifiutarsi di colpire il nemico.
- Colpire chi lo impugna o i suoi compagni.
- Costringere il suo possessore ad arrendersi al nemico.
- Cadere volontariamente dalla mano del personaggio.

Naturalmente, quando regna l'armonia fra possessore e oggetto (cioè i loro scopi e le loro personalità coincidono) questi contrasti non hanno luogo. Ma anche in questi casi, un oggetto potrebbe desiderare di essere posseduto da un personaggio di potere minore per poterlo controllare più facilmente, o da un personaggio più potente per riuscire meglio a conseguire i propri obiettivi.

Tutti gli oggetti magici dotati di personalità desiderano ricoprire un ruolo importante in qualsiasi attività stia avendo luogo, il combattimento in particolare. Gli oggetti dello stesso tipo tendono a diventare rivali naturali, anche se dello stesso allineamento. Nessun oggetto intelligente vorrebbe dividere il suo possessore con un altro. Un oggetto intelligente è immediatamente cosciente della presenza di qualunque altro oggetto intelligente in un raggio di 18 metri, e la maggior parte di essi fa del suo meglio per sviare o distrarre il possessore in modo che ignori o distrugga il rivale. Naturalmente, l'allineamento è in grado di influenzare questo tipo di comportamento. Un *sacro vendicatore*, ad esempio, non permetterebbe la distruzione di nessun altro oggetto legale buono e incoraggerebbe un suo eventuale recupero, anche a costo di dover affrontare terribili pericoli per ottenerlo.

Gli oggetti dotati di personalità non possono mai venire completamente controllati o messi a tacere dai personaggi che li possiedono, anche se non riescono a controllare il loro possessore. Anche se non sono in grado di imporre le loro richieste, non si scoraggeranno e continueranno a fare presenti i loro desideri e le loro esigenze. Perfino una misera spada +1 di natura insolita può diventare un martire a parole, denigrando le sue stesse capacità e chiedendo in continuazione che le venga data la possibilità di spezzarsi contro uno dei suoi nemici.

Nota: Sarebbe meglio definire la personalità dell'oggetto come se fosse un PNG. Fare riferimento al Capitolo 5: "Campagne", e specialmente alla Tabella 5-5: "Cento tratti distintivi" (pagina 150) per farsi un'idea su come rendere la personalità dell'oggetto intelligente memorabile.

OGGETTI MALEDETTI

Durante il processo di creazione di un oggetto magico, ci sono molti fattori delicati che devono essere presi in considerazione, e quindi spesso nascono dei problemi. Questi piccoli errori sono spesso immediatamente evidenti. Altre volte, invece, sono di natura più sottile e sono necessari giorni, mesi o addirittura anni perché vengano alla luce.

Ci sono anche altri fattori che possono compromettere il processo di creazione di un oggetto magico, difetti che non sono in alcun modo imputabili al creatore dell'oggetto in questione. Le forze del caos e dell'entropia tendono a far decadere e a corrompere la magia. Il tempo erode lentamente ogni cosa, anche la magia. Una lunga esposizione a potenti forze magiche, portali verso altri piani, o anche la vicinanza ad altri oggetti magici o creature possono alterare le funzioni di un oggetto magico in molti modi.

Infine, gli oggetti dotati di effetti maledetti o comunque difficili da prevedere possono venire creati dalla mente di incantatori malvagi, caotici o semplicemente folli. E sono gli oggetti maledetti più pericolosi in assoluto.

Gli oggetti maledetti sono oggetti magici dotati di un'influenza potenzialmente negativa sul personaggio. A volte causano grossi problemi al loro possessore, o semplicemente inconvenienti. A volte tendono a confondere il male con il bene, costringendo il loro possessore a fare scelte difficili. Se si vogliono includere degli oggetti maledetti nella propria campagna, è consigliabile determinarli casualmente come di consueto. Ma quando si tira per determinare la natura dell'oggetto magico, bisogna tirare un'altra volta segretamente un d%. Con un risultato di 01-05, l'oggetto è in qualche modo maledetto. Per determinare la natura della sua maledizione, consultare la tabella che segue.

TABELLA 8-38: MALEDIZIONI COMUNI DEGLI OGGETTI MALEDETTI

d%	Maledizione
01-15	Inganno
16-35	Effetto o bersaglio opposto
36-45	Funzionamento discontinuo
46-60	Requisito
61-75	Inconveniente
76-90	Effetto completamente diverso
91-100	Oggetto maledetto specifico

DESCRIZIONI DELLE MALEDIZIONI COMUNI

Le maledizioni più comuni che possano avere gli oggetti sono descritte qui di seguito.

Inganno: Chi utilizza l'oggetto continua a credere che sia ciò che sembra a prima vista, ma in realtà non ha alcun potere, a parte quello di ingannare. Chi lo usa è mentalmente spinto a credere che funzioni (che lo renda invisibile, che emetta fulmini, e così via), e non può essere convinto del contrario se non con l'uso dell'incantesimo *rimuovi maledizione*.

Effetto o bersaglio opposto: Questi oggetti maledetti tendono ad avere dei difetti di funzionamento che in alcuni casi generano effetti diametralmente opposti a quelli desiderati dal loro creatore, mentre in altri casi tendono a colpire chi li utilizza invece di qualcun altro. Ad esempio, delle *lenti dello charme* con effetto opposto potrebbero far infuriare i loro bersagli invece di affascinarli. Un *bastone della guarigione* infligge ferite. Delle *lenti della pietrificazione* potrebbero trasformare chi le indossa in pietra. Una freccia magica potrebbe cambiare il suo percorso per colpire chi l'ha scagliata. Ma la cosa più interessante è che questi oggetti potrebbero anche non essere uno svantaggio per chi li possiede. Una *bacchetta del fulmine* che cura i danni invece di infliggerli potrebbe essere un potente oggetto di guarigione.

La categoria degli oggetti magici dagli effetti opposti include anche le armi che infliggono penalità ai tiri per colpire e per i danni, invece

che bonus. Visto che un personaggio non dovrebbe sapere immediatamente quale sia il bonus di un oggetto magico, non dovrebbe venire a conoscenza nemmeno della natura della sua maledizione. Una volta che lo verrà a sapere, comunque, l'oggetto potrà venire abbandonato a meno che su di esso non vi sia qualche effetto magico che costringa il suo possessore a tenerlo e ad usarlo. In questi casi, per liberarsi dall'oggetto sarà necessario l'incantesimo *rimuovi maledizione*.

Funzionamento discontinuo: Gli oggetti discontinui funzionano esattamente come dovrebbero, quando funzionano. Le tre tipologie a cui possono appartenere sono: inaffidabili, condizionati o incontrollabili.

Inaffidabile: Ogni volta che l'oggetto viene attivato, c'è una probabilità del 5% (un risultato di 01-05 su un d%) che non funzioni. A discrezione del DM, la probabilità di fallimento può variare dall'1% al 10% a seconda del tipo di oggetto e di campagna.

Condizionato: Questo oggetto funziona solo in determinate situazioni. Per determinare quali siano, scegliere una condizione di attivazione o tirare sulla tabella che segue:

d%	Situazione
01-03	Temperatura sotto lo zero
04-05	Temperatura sopra lo zero
06-10	Durante il giorno
11-15	Durante la notte
16-20	Esposto alla luce solare
21-25	In assenza di luce solare
26-34	Sott'acqua
35-37	Fuori dall'acqua
38-45	Sottoterra
46-55	In superficie
56-60	Entro 3 metri da un tipo di creatura casuale
61-64	Entro 3 metri da una razza o tipo di creatura casuale
65-72	Entro 3 metri da un incantatore arcano
73-80	Entro 3 metri da un incantatore divino
81-85	Nelle mani di un personaggio non incantatore
86-90	Nelle mani di un personaggio incantatore
91-95	Nelle mani di una creatura di allineamento particolare
96	Nelle mani di una creatura di sesso maschile o femminile
97-99	Nei giorni non sacri o durante particolari ricorrenze astrologiche
100	A più di 160 km da un determinato luogo (sacro, magico, ecc.)

Incontrollabile: Un oggetto incontrollabile tende ad attivarsi casualmente. Tirare un d% ogni giorno. Con un risultato di 01-05 (o qualunque risultato il DM ritenga appropriato) l'oggetto si attiva spontaneamente in un certo momento del giorno. Gli effetti possono variare: possono essere divertenti, come nel caso in cui il possessore di un *anello dell'invisibilità* scompaia nel bel mezzo di un mercato mentre sta trattando il prezzo di qualcosa, o disastrosi, come quando una *bacchetta delle palle di fuoco* in possesso di un personaggio si attiva con una terribile esplosione in mezzo ai suoi amici... o meglio, i suoi precedenti amici.

Requisito: Da un certo punto di vista, una parola di comando è già un requisito. Ma ci sono oggetti che hanno requisiti molto più difficili da soddisfare perché funzionino. Per far funzionare l'oggetto in questione, potrebbe essere necessario soddisfare una delle seguenti condizioni:

- Il personaggio deve mangiare il doppio del normale.
- Il personaggio deve dormire il doppio del normale.
- Il personaggio deve compiere una missione specifica (solo una volta, poi l'oggetto funziona normalmente).
- Il personaggio deve sacrificare (distruggere) un valore pari a 100 mo di oggetti o materiali preziosi al giorno.
- Il personaggio deve sacrificare (distruggere) un valore pari a 2.000 mo di oggetti magici ogni settimana.
- Il personaggio deve giurare lealtà ad un nobile in particolare, o alla sua famiglia.
- Il personaggio deve abbandonare tutti gli altri oggetti magici.
- Il personaggio deve venerare una particolare divinità.
- Il personaggio deve cambiare il suo nome in un altro. (L'oggetto funziona solo per i personaggi con un certo nome).
- Il personaggio deve cambiare la sua classe in un'altra, se non ne fa già parte.
- Il personaggio deve avere un numero minimo di gradi in una particolare abilità.
- Il personaggio deve sacrificare parte della propria energia vitale (2 punti di Costituzione) la prima volta che usa l'oggetto. Se il personaggio trova un modo di recuperare i punti di Costituzione persi (come dall'incantesimo *ristorare*), l'oggetto smette immediatamente di funzionare. (L'oggetto non smette di funzionare se il personaggio guadagna punti di Costituzione in seguito all'avanzamento di livello, all'uso dell'incantesimo *desiderio* o di un oggetto magico.)
- L'oggetto deve essere purificato con l'acquasanta ogni giorno.
- L'oggetto deve essere usato per uccidere una creatura vivente al giorno.
- L'oggetto deve essere immerso nella lava vulcanica una volta al mese.
- L'oggetto deve essere usato almeno una volta al giorno, o smette di funzionare per il suo attuale possessore.
- Quando viene brandito, l'oggetto deve spillare sangue (solo le armi). Non può essere messo da parte o cambiato con un altro oggetto finché non ha messo a segno un colpo.
- È necessario lanciare sull'oggetto un certo incantesimo ogni giorno (come *benedizione*, *espiazione* o *animare oggetti*).

I requisiti dipendono così tanto dalla convenienza dell'oggetto che non dovrebbero mai essere determinati a caso. Un oggetto con un requisito che sia anche intelligente spesso impone il proprio requisito grazie alla sua personalità. Se il requisito non viene soddisfatto, l'oggetto smette di funzionare. Se invece viene soddisfatto, di solito l'oggetto funziona per un giorno intero prima di dover di nuovo soddisfare il requisito (anche se alcuni requisiti vanno soddisfatti una volta sola, altri una volta al mese e altri ancora in continuazione).

Inconveniente: Gli oggetti che hanno degli inconvenienti hanno solitamente degli effetti positivi su chi li usa (ad esempio, un'arma con un bonus di potenziamento migliora comunque le abilità di combattimento di chi la impugna), ma hanno anche degli aspetti negativi. Dovrebbero essere considerati come delle "armi a doppio taglio". Anche se a volte gli inconvenienti vengono alla luce solo quando gli oggetti sono utilizzati (o tenuti in mano, nel caso di oggetti come le armi), di solito rimangono presenti fino a quando il personaggio non si libera dell'oggetto in questione.

Quelli che seguono sono inconvenienti che rimangono attivi per tutto il tempo in cui l'oggetto rimane in possesso del personaggio:

d%	Inconveniente
01-04	I capelli del personaggio crescono di 2,5 cm (solo una volta).
05-09	L'altezza del personaggio diminuisce di 1,25 cm (risultato di 01-50 su un d%) o aumenta della stessa misura (un risultato di 51-100). Accade solo una volta.
10-13	La temperatura intorno all'oggetto è di 5°C più fredda del normale.
14-17	La temperatura intorno all'oggetto è di 5°C più calda del normale.
18-21	Il colore dei capelli del personaggio cambia.
22-25	Il colore della pelle del personaggio cambia.
26-29	Il personaggio ora porta un segno distintivo (un tatuaggio, una strana luminescenza, ecc.).
30-32	Il sesso del personaggio cambia.
33-34	La razza o la specie del personaggio cambiano.
35	Il personaggio viene colpito da una malattia determinata casualmente, che non può essere curata.
36-39	L'oggetto emette costantemente suoni sgradevoli (lamenti, pianti, urla, maledizioni, insulti).
40	L'oggetto ha un aspetto ridicolo (colori sgargianti, forma strana, brilla di un alone rosa, ecc.).
41-45	Il personaggio diventa estremamente possessivo riguardo all'oggetto.
46-49	Il personaggio ha una paura incontrollabile di perdere l'oggetto o che venga danneggiato.
50-51	L'allineamento del personaggio cambia.
52-54	Il personaggio deve attaccare la creatura a lui più vicina (probabilità del 5% [un risultato di 01-05 su un d%] ogni giorno).
55-57	Il personaggio rimane stordito per 1d4 round una volta che l'oggetto è servito al suo scopo (o in un qualunque momento della giornata, determinato casualmente).
58-60	La vista del personaggio è sfuocata (una penalità di -2 agli attacchi, ai tiri salvezza e alle prove di abilità che richiedono la vista).

61-64	Il personaggio guadagna un livello negativo.
65	Il personaggio guadagna due livelli negativi.
66-70	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà ogni giorno o subire 1 danno temporaneo all'Intelligenza.
71-75	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà ogni giorno o subire 1 danno temporaneo alla Saggezza.
76-80	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà ogni giorno o subire 1 danno temporaneo al Carisma.
81-85	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni giorno o subire 1 danno temporaneo alla Costituzione.
86-90	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni giorno o subire 1 danno temporaneo alla Forza.
91-95	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni giorno o subire 1 danno temporaneo alla Destrezza.
96	Il personaggio viene trasformato in una creatura specifica (probabilità del 5% [un risultato di 01-05 su un d%] ogni giorno).
97	Il personaggio non è più in grado di lanciare incantesimi arcani.
98	Il personaggio non è più in grado di lanciare incantesimi divini.
99	Il personaggio non è più in grado di lanciare incantesimi.
100	A scelta del DM: scegliere una voce della tabella particolarmente appropriata o creare un inconveniente particolare adeguato a quell'oggetto.

Effetto completamente diverso: Il DM dovrebbe scegliere un effetto negativo per l'oggetto, forse sfruttando gli oggetti maledetti specifici (vedi sotto) come esempi. Questo oggetto può sembrare ciò per cui era stato creato, ma mostra proprietà completamente differenti in determinate situazioni.

Tabella 8-39: Oggetti maledetti specifici

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01-05	*Incenso dell'ossessione*	200 mo
06-15	*Anello della goffaggine*	500 mo
16-20	*Amuleto della localizzazione inevitabile*	1.000 mo
21-25	*Pietra del peso*	1.000 mo
26-30	*Bracciali dell'indifeso*	1.200 mo
31-35	*Guanti maldestri*	1.300 mo
36-40	*Spada maledetta -2*	1.500 mo
41-43	*Armatura dell'ira*	1.600 mo
44-46	*Medaglione della proiezione dei pensieri*	1.800 mo
47-50	*Lancia maledetta della ritorsione*	2.000 mo
51-55	*Ampolla delle maledizioni*	2.100 mo
56-57	*Polvere dello starnuto e del soffocamento*	2.400 mo
58	*Elmo del cambio di allineamento*	4.000 mo
59-64	*Pozione del veleno*	5.000 mo
65	*Scopa dell'attacco animato*	5.200 mo
66-67	*Tunica dell'indebolimento*	5.500 mo
68	*Vacuo grimorio*	6.000 mo
69-70	*Armatura dell'attrazione delle frecce*	9.000 mo
71-72	*Rete dell'intrappolamento*	10.000 mo
73-75	*Borsa divorante*	15.500 mo
76-80	*Mazza sanguinaria*	16.000 mo
81-85	*Tunica dei parassiti*	16.500 mo
86-88	*Talismano della putrefazione*	17.000 mo
89-92	*Spada berseker*	17.500 mo
93-96	*Stivali danzanti*	30.000 mo
97	*Sfera di cristallo ipnotica*	-
98	*Collana dello strangolamento*	60.000 mo
99	*Mantello dell'avvelenamento*	62.000 mo
100	*Scarabeo della morte*	80.000 mo

OGGETTI MALEDETTI SPECIFICI

I seguenti oggetti sono degli ottimi esempi di oggetti maledetti. Nel caso in cui qualcuno intendesse crearli (anche se non deve essere necessariamente questa la loro origine) è stata inclusa la lista dei prerequisiti necessari. Notare, comunque, che ci sono due eccezioni: la *sfera di cristallo ipnotica* e la *borsa divorante* non possono essere create in alcun modo. La *borsa divorante* è a tutti gli effetti una creatura, e la *sfera di cristallo ipnotica* è un oggetto che appartiene solo ai PNG più potenti, come i lich. Per facilitare il processo di creazione di oggetti come questi sono stati inclusi i loro rispettivi valori in monete d'oro, ma in generale i giocatori non dovrebbero riuscire a vendere degli oggetti maledetti. Quelli che seguono sono oggetti maledetti relativamente comuni. Possono essere usati come sono, o come punto di partenza per crearne di nuovi.

Ampolla delle maledizioni: Questo oggetto ha l'aspetto di un comune bicchiere, bottiglia, contenitore, brocca, fiasca o caraffa. Ha poteri magici, ma i normali mezzi di individuazione non ne rivelano la natura. Può contenere liquidi o emettere fumo. Quando viene aperta per la prima volta, tutti coloro che si trovano nel raggio di 9 metri devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o verranno maledetti, subendo una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità fino a quando non verrà lanciato su di loro l'incantesimo *rimuovi maledizione*.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scagliare maledizione*; *Prezzo di mercato:* 2.100 mo.

Amuleto della localizzazione inevitabile: Questo oggetto viene di solito indossato per mezzo di una catenella o come un fermaglio. Ad un'analisi magica sembra essere stato creato per eludere la localizzazione, lo scrutamento (attraverso una *sfera di cristallo* o con mezzi similari) o l'individuazione e l'influenza tramite incantesimi come *individuazione dei pensieri* e altre forme di telepatia. In realtà, l'amuleto raddoppia la probabilità e il raggio di azione di questi tipi di individuazione nei confronti del personaggio che lo indossa. I tentativi di identificazione dell'oggetto, come *identificare*, *analizzare dweomer*, *individuazione del magico* e così via non sono in grado di rivelare la sua vera natura.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scagliare maledizione*; *Prezzo di mercato:* 1.000 mo.

Anello della goffaggine: Questo anello funziona esattamente come un *anello della caduta morbida*. Tuttavia rende anche goffo chi lo indossa. La vittima subisce una penalità di -4 alla Destrezza e ha una probabilità del 20% di fallire tutti gli incantesimi arcani che richiedono una componente somatica. (Nota: questa probabilità di fallire gli incantesimi si somma a qualunque altro tipo di probabilità di

DIETRO LE QUINTE: COME INSERIRE GLI OGGETTI MALEDETTI NEL GIOCO

Alcuni DM decidono di non usare oggetti maledetti nel gioco in quanto complicano il processo di scoperta, dal momento che tutti hanno paura nel provare ad usare un nuovo oggetto. Altri DM li includono per una variazione dello stesso motivo: scoprire nuovi oggetti è più emozionante, in quanto c'è sempre almeno una piccola percentuale di pericolo.

Gli oggetti dotati di requisiti e inconvenienti costringono i giocatori a prendere decisioni difficili, e di solito ne nasce un buon gioco di ruolo: "Desidero davvero avere una *spada+5* pur sapendo che a volte mi spingerà ad attaccare i miei amici?" "Desidero davvero tenere il *bastone della guarigione* anche se mi causa un -1 agli attacchi, ai tiri salvezza e alle prove?"

È meglio non elargire troppi oggetti maledetti di cui i giocatori non possono liberarsi: i giocatori lo troverebbero fastidioso. Se qualche oggetto maledetto può rendere loro la vita più movimentata, troppi fastidi finiscono per rovinare il divertimento del gioco. Una volta che un giocatore ha scoperto che il suo personaggio è entrato in possesso di un oggetto maledetto, nella maggior parte dei casi dovrebbe essere in grado di disfarsene.

E, naturalmente, alcuni oggetti maledetti non sono poi così male. La *polvere dello starnuto e del soffocamento*, una volta identificata, può essere anche un'arma molto potente. Quei giocatori che riescono a identificare un oggetto maledetto per ciò che è in realtà, riusciranno comunque a trovare un modo utile per impiegarlo. Alcuni DM danno per scontato che i giocatori scarteranno automaticamente gli oggetti maledetti; non è detto che accada necessariamente. Probabilmente lo faranno, ma non per questo è necessario ostacolare la creatività di coloro che riescono a pensare ad un modo creativo di impiegare un oggetto maledetto.

Alcuni degli oggetti sulle tabelle degli oggetti magici regolari hanno svantaggi o limitazioni, ma non vengono menzionati in questa sezione. Questo per due motivi: o l'oggetto è talmente buono che nessuno esiterebbe ad usarlo, oppure perché è troppo interessante per escluderlo dalla campagna anche se gli oggetti maledetti non vengono utilizzati.

fallimento incantesimi arcani).

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Forgiare Anelli, *caduta morbida, scagliare maledizione; Prezzo di mercato:* 500 mo.

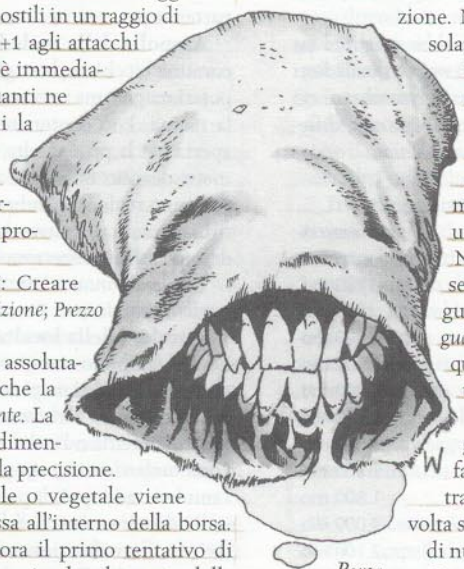
Armatura dell'attrazione delle frecce: Tramite analisi magiche è possibile determinare che questa armatura è un'*armatura completa+3*. L'armatura è però maledetta. Funziona normalmente nei confronti degli attacchi in mischia, ma è in grado di attrarre le armi a distanza. Chi la indossa ha il doppio delle probabilità di venire scelto come bersaglio casuale di un'arma a distanza. Nei casi in cui ogni membro del gruppo è soggetto ad un determinato numero di attacchi a distanza (come nel caso dei combattimenti su larga scala con la presenza di molti arcieri), chi la indossa subisce il doppio degli attacchi. Inoltre, la protezione magica non si applica contro le armi a distanza. La vera natura di questa armatura non si rivelerà fino a quando il personaggio non verrà fatto bersaglio di armi a distanza; compiere semplici esperimenti, come scagliare pietre, non servirà ad individuare la maledizione.

Livello dell'incantatore: 16°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *scagliare maledizione; Prezzo di mercato:* 9.000 mo.

Armatura dell'ira: Questa armatura è simile nell'aspetto ad una *corazza di piastre del comando* ed è a tutti gli effetti un'*armatura completa+1*. Tuttavia, quando viene indossata, l'armatura infligge una penalità di -4 al Carisma. Tutti i personaggi ostili in un raggio di 90 metri avranno un bonus al morale di +1 agli attacchi contro chi la indossa. Questo effetto non è immediatamente evidente a chi la indossa o a quanti ne traggono vantaggio. (In altre parole, chi la indossa non si accorge immediatamente che l'armatura è la causa del suo problema, e i suoi avversari non hanno modo di determinare con precisione la causa della loro profonda inimicizia).

Livello dell'incantatore: 16°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *scagliare maledizione; Prezzo di mercato:* 1.600 mo.

Borsa divorante: Questa borsa sembra assolutamente normale. Eventuali ricerche magiche la identificheranno come una *borsa conservante*. La borsa, invece, è parte di una creatura extradimensionale: uno degli orifizi da cui si ciba, per la precisione.



Borsa divorante

Qualunque sostanza di natura animale o vegetale viene "ingoiata" nel momento in cui viene messa all'interno della borsa. Nel 90% dei casi una *borsa divorante* ignora il primo tentativo di intrusione al suo interno, ma in seguito, ogni volta che sente della materia vivente al suo interno (come, ad esempio, una mano che entri nella borsa per prendere qualcosa) si verifica una probabilità del 60% che si chiuda attorno ad essa tentando di ingoiare la creatura nella sua interezza. Per trascinare qualcuno al suo interno, la borsa ha un punteggio di Forza di 23.

La borsa irradia potere magico e può contenere fino a 810 dm^3 di materiale. Funziona esattamente come una *borsa conservante* (borsa 1), ma ogni ora ha una probabilità cumulativa del 5% di ingoiare il suo intero contenuto per rilasciarlo poi in qualche spazio non dimensionale o in qualche altro piano. Le creature che finiscono al suo interno vengono divorate in 1 round, e scompaiono per sempre.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* Questo è in realtà un artefatto minore, e non può essere creato; *Prezzo di mercato:* 15.500 mo (da notare che la borsa non può essere creata dal momento che è una creatura).

Bracciali dell'indifeso Questi sembrano essere dei *bracciali dell'armatura +5* e funzionano come tali fino a quando chi li indossa non viene attaccato da un nemico con un Grado di Sfida uguale o superiore al suo livello. Da quel momento in poi, i bracciali infliggono una penalità di -5 alla CA di chi li indossa. Una volta che la maledizione è stata attivata, i *bracciali dell'indifeso* possono venire rimossi solo tramite l'incantesimo *rimuovi maledizione*.

Livello dell'incantatore: 16°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scagliare maledizione, armatura magica; Prezzo di mercato:* 1.200 mo.

Collana dello strangolamento: Una *collana dello strangolamento* appare come un raro e meraviglioso gioiello prezioso, e, se non si usa una magia potente come un *miracolo* o un *desiderio*, può essere identificata come un oggetto maledetto solo una volta indossata. La collana si stringe immediatamente attorno al collo della vittima, infliggendo 6 danni da strangolamento ogni round. Non può essere rimossa, se non con un *desiderio limitato*, un *desiderio* o un *miracolo*, e rimane stretta attorno alla gola della vittima perfino dopo la sua morte. Solo quando la vittima si è ridotta ad uno scheletro (dopo circa un mese) la collana si slaccia ed è pronta per uccidere di nuovo.

Livello dell'incantatore: 18°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *distruggere viventi; Prezzo di mercato:* 60.000 mo.

Elmo del cambio di allineamento: Questo copricapo metallico assomiglia a un elmo del tutto normale. Tuttavia, quando viene indossato, la sua maledizione ha effetto immediato (tiro salvezza sulla Volontà a CD 15 per negare gli effetti). L'allineamento di chi lo indossa viene radicalmente alterato, dal bene al male, dal caotico al legale, dalla neutralità ad un allineamento estremo (LM, LB, CM o CB), o comunque ad un allineamento il più possibile diverso dal precedente. Il cambiamento di allineamento è mentale oltre che morale, e l'individuo cambiato dalla magia è completamente soddisfatto della sua nuova mentalità.

Solo un *desiderio* o un *miracolo* possono riportare il personaggio al suo precedente allineamento, e l'individuo soggetto all'effetto non fa alcun tentativo di tornare indietro. (Anzi, considera con orrore questa prospettiva e la evita in ogni modo possibile.) Se il personaggio fa parte di una classe che richiede un determinato allineamento, è necessario anche l'incantesimo *espiazione* per annullare la maledizione. Nota: questo oggetto può essere usato una volta sola; una volta usato, perde ogni proprietà magica.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore dev'essere almeno di 12° livello; *Prezzo di mercato:* 4.000 mo; *Peso:* 1,35 kg.

Guanti maldestri: Questi guanti d'arme possono essere di cuoio morbido, oppure di pesante materiale protettivo, fatto per essere usato con un'armatura (di piastre, scaglie, maglia e così via). Nel primo caso, sembrano *guanti di Destrezza*. Nel secondo caso, sembrano *guanti del potere orchesco*. I guanti si comportano in ogni situazione come dei *guanti di Destrezza* o *guanti del potere orchesco*, fino a quando chi li indossa non si trova sotto attacco o in una situazione di vita o di morte. In quel momento si attiva la maledizione. Le dita diventano goffe, con una probabilità del 50% ogni round di far cadere qualsiasi cosa da entrambe le mani. (Se si tratta di un oggetto tenuto con due mani, tirare una volta sola. Se il risultato del tiro con il d% è 01-50, tirare di nuovo: pari = mano destra, dispari = mano sinistra). I guanti, inoltre, riducono la Destrezza di 2 punti. Una volta che la maledizione viene attivata, i guanti possono essere rimossi solo tramite l'incantesimo *rimuovi maledizione*, un *desiderio* o un *miracolo*.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scagliare maledizione; Prezzo di mercato:* 1.300 mo.

Incenso dell'ossessione: Questo tipo di incenso è identico all'*incenso della meditazione*. Se viene praticata la meditazione e la preghiera mentre si brucia dell'*incenso dell'ossessione*, l'odore e il fumo spingono il sacerdote a credere che la sua capacità di lanciare incantesimi sia cresciuta grazie all'incenso magico. Il sacerdote deciderà di usare i suoi incantesimi in ogni occasione, anche quando non sono necessari o sono inutili. Il sacerdote rimarrà ossessionato dalle sue capacità e dai suoi incantesimi fino a quando non li avrà sprecati tutti o saranno trascorse 24 ore.

Livello dell'incantatore: 6°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *confusione* o *scagliare maledizione; Prezzo di mercato:* 200 mo.

Lancia maledetta della ritorsione: Si tratta di una *lancia corta +2*, ma ogni volta che viene usata in mischia contro un nemico e il tiro per colpire è un 1 naturale, danneggia chi la impugna anziché il bersaglio previsto. Quando la maledizione agisce, la lancia si gira di 180 gradi e colpisce alla schiena chi la impugna, infliggendogli automaticamente un normale danno. La maledizione funziona perfino quando la lancia viene scagliata, ma in quel caso il danno inflitto a chi la scaglia è raddoppiato.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *scagliare maledizione; Prezzo di mercato:* 2.000 mo.

Mantello dell'avvelenamento: Questo mantello è solitamente fatto di un materiale simile alla lana, anche se può essere di cuoio. Irradia potere magico. Può essere maneggiato senza rischi, ma, non appena indossato, chi lo indossa morirà sul colpo, a meno che non

superi un tiro salvezza sulla Tempra (CD 28). L'incantesimo *individuazione del veleno* rivelerà il veleno che impregna il tessuto.

Una volta indossato, un *mantello dell'avvelenamento* può essere rimosso solo tramite l'incantesimo *rimuovi maledizione*, distruggendo così le proprietà magiche del mantello. È possibile riportare in vita la vittima con l'incantesimo *rianimare morti* o *resurrezione*, ma non prima di aver usato l'incantesimo *neutralizza veleno*.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *veleno* e *desiderio limitato* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* 62.000 mo.

Mazza sanguinaria: Questa *mazza pesante* +3 deve essere cosparsa di sangue ogni giorno, o il suo bonus svanisce (fino a quando non viene di nuovo cosparsa di sangue). Il personaggio che la usa deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13) per ogni giorno in cui la mazza rimane in suo possesso, o diventa caotico malvagio.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere almeno di 9° livello e caotico malvagio; *Prezzo di mercato:* 16.000 mo.

Medaglione della proiezione dei pensieri: Questo oggetto sembra un *medaglione dei pensieri* e ha anche lo stesso raggio di azione, ma i pensieri percepiti tramite l'oggetto sono smorzati e distorti, e richiedono un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) per essere compresi. Chi usa l'oggetto crede di percepire i pensieri degli altri, ma in realtà percepisce soltanto finzioni create dal medaglione stesso. Questi pensieri illusori sembrano sempre plausibili e possono quindi trarre seriamente in inganno chi si fida di essi. Peggio ancora, il medaglione trasmette i pensieri di chi lo indossa a sua insaputa a tutte le creature nel raggio di azione, mettendole eventualmente in allarme.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei pensieri, suono fantasma*; *Prezzo di mercato:* 1.800 mo.

Pietra del peso (Pietrafardello): Questa pietra sembra essere una normale pietra scura e levigata. Riduce la velocità del possessore alla metà del normale. In più, una volta che è stata raccolta, non ci si può sbarazzare della pietra con mezzi non magici: se viene gettata via o fracassata, ricompare da qualche parte addosso al possessore. Se su di essa viene lanciato l'incantesimo *rimuovi maledizione*, l'oggetto può essere gettato via normalmente, e non perseguita più la vittima.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *lentezza*; *Prezzo di mercato:* 1.000 mo.

Polvere dello starnuto e del soffocamento: Questa polvere finissima sembra a prima vista *polvere di apparizione* o *polvere di sparizione*. Se gettata in aria, tuttavia, causa a tutti quelli che si trovano nel raggio di 6 metri un attacco violento di starnuti e tosse. Chi fallisce un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) subisce immediatamente 2d6 danni temporanei alla Costituzione. In più, chi fallisce un secondo tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) un minuto più tardi subisce 1d6 danni temporanei alla Costituzione. Chi supera uno dei due tiri salvezza rimane comunque incapace di agire a causa della tosse (come se stordito) per 5d4 round.

Livello dell'incantatore: 7°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *veleno*; *Prezzo di mercato:* 2.400 mo.

Pozione del veleno: Questa pozione ha perso le sue capacità magiche un tempo potenti, ed è diventata un terribile veleno. Chi la beve deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) o subire 1d10 danni temporanei alla Costituzione. Un minuto dopo deve superare un altro tiro salvezza (CD 16) o subire 1d10 danni temporanei alla Costituzione.

Livello dell'incantatore: 12°; *Prerequisiti:* Mescere Pozioni, *veleno*; *Prezzo di mercato:* 5.000 mo.

Rete dell'intrappolamento: Questa rete offre un bonus di +3 ai tiri per colpire, ma può essere usata solo sott'acqua. È quindi un oggetto con forti limitazioni, non esattamente una "maledizione". Sott'acqua può essere lanciata fino a 9 metri per intrappolare una creatura.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *libertà di movimento*; *Prezzo di mercato:* 10.000 mo.

Scarabeo della morte: Questa piccola spilla appare come un normale amuleto, fermaglio o scarabeo portafortuna. Tuttavia, se viene tenuta in mano per più di 1 round o viene posta per più di 1 minuto all'interno di un contenitore morbido (borsa, pacco ecc.) a meno di 30 cm da un corpo caldo e vivente, si trasforma in un'orribile creatura simile ad uno scarafaggio. La creatura si apre la strada attraverso qualsiasi tipo di cuoio o stoffa, affonda nella carne, e raggiunge il cuore della vittima in 1 round, causandone la morte. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 25) permette alla vittima di strappare via lo scarabeo prima che affondi nella carne, ma la vittima subisce comunque 3d6 danni. Lo scarafaggio torna allora alla sua forma di scarabeo. Nota: porre lo scarabeo in un contenitore di legno duro, ceramica, osso, avorio o metallo impedisce al mostro di prendere vita e permette di custodire a lungo l'oggetto.

Livello dell'incantatore: 19°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *distruggere viventi*; *Prezzo di mercato:* 80.000 mo.

Scopa dell'attacco animato: Nell'aspetto non è in alcun modo distinguibile da una scopa normale, ma eventuali analisi magiche rivelano la presenza di magia su di essa. È identica a una *scopa volante* a tutti gli effetti, finché non la si usa. Quando la si usa, si scopre che una *scopa dell'attacco animato* è un oggetto estremamente pericoloso.

Se le viene dato un comando ("Vola", "Vai", "Parti" o simili), la scopa comincia a roteare insieme al suo cavaliere, facendolo cadere di testa da (1d4+5)x30 cm d'altezza (niente danni per la caduta, dato che l'altezza è minore di 3 metri). Poi la scopa attacca la vittima, schiaffeggiandola con l'estremità di paglia e bastonandola con il manico.

La scopa ha due attacchi per round con ciascuna estremità (due schiaffi con l'estremità di paglia e due bastonate con il manico, per un totale di 4 attacchi per round). Attacca con un bonus di +5 ad ogni attacco. La paglia causa cecità per 1 round se colpisce. Il manico infligge 1d6 danni. La scopa ha una CA di 13, 18 punti ferita e una durezza di 4.

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *volare, animare oggetti*; *Prezzo di mercato:* 5.200 mo.

Sfera di cristallo ipnotica: Questo oggetto maledetto non è distinguibile a prima vista da una normale *sfera di cristallo*. Se viene usato l'incantesimo di individuazione appropriato, irradia magia ma non di natura malvagia. In realtà non funziona affatto come una *sfera di cristallo*. Chiunque tenti di usarla per scrutare rimane ipnotizzato e nella sua mente viene fissata una *suggestione* telepatica (tiro salvezza sulla Volontà a CD 19 per negare gli effetti).

Chi usa la sfera crede di aver visto la creatura o la scena desiderata, ma in realtà è caduto sotto il controllo di un potente mago, un lich, o addirittura qualche potente creatura proveniente da un altro piano. (Sarà il DM a scegliere la creatura più adeguata alla campagna.) Ogni volta che la sfera viene usata, chi la usa subisce sempre più intensamente l'influenza di chi detiene il controllo, come servitore o come strumento. Il DM deve decidere se questo processo è graduale o improvviso in base alla situazione, alle circostanze in cui la sfera è stata trovata, e al personaggio che l'ha trovata. Nota: per tutto il tempo, chi la usa non è consapevole di essere controllato.

Livello dell'incantatore: 17°; *Prerequisiti:* In realtà si tratta di un artefatto minore e non può essere creato da un PG; *Prezzo di mercato:* - (non può essere creato).

Spada berserker: Questa spada si comporta come uno *spadone*+2 durante gli allenamenti, ma non in battaglia. In situazioni del genere, chi la impugna va in berserk (ricevendo tutti i benefici e gli svantaggi di un'ira barbarica). Il personaggio attacca la creatura più vicina e continua a combattere fino a quando non è privo di sensi o morto, o fino a quando non rimane nessuna creatura vivente nel raggio di 9 metri. Sebbene molti vedano questa spada come una maledizione, per altri potrebbe essere vista come una grazia.

Livello dell'incantatore: 8°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *regressione mentale*; *Prezzo di mercato:* 17.500 mo.

Spada maledetta -2: Questa spada lunga emana una potente aura magica e compie il suo dovere contro i bersagli durante l'allenamento, ma quando viene usata contro un avversario in combattimento penalizza di -2 i tiri per colpire di chi la impugna. Questa penalità può essere individuata solo tramite attenta osservazione.

Anche i danni inflitti vengono ridotti di 2 punti, senza mai scendere al di sotto di 1 danno per ogni colpo andato a segno. Dopo essere stata in possesso del personaggio per una settimana, la spada lo costringe a usarla in continuazione, al posto di qualsiasi altra arma. Il possessore della spada la sfodera e la usa per combattere, perfino quando intende estrarre o preparare qualche altra arma. È possibile disfarsene solo tramite l'incantesimo *desiderio limitato*, *desiderio* o *miracolo*.

Livello dell'incantatore: 15°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *scagliare maledizione* e *desiderio limitato* o *miracolo*; *Prezzo di mercato:* 1.500 mo.

Stivali danzanti: Inizialmente questi stivali funzionano come un altro tipo di stivali magici (a scelta del DM) e non sono in alcun modo distinguibili da essi. Ma quando il loro possessore entra in mischia (o sta scappando da un combattimento in mischia), gli stivali cominciano ad impedirgli i movimenti, comportandosi come se su di lui fosse stato lanciato l'incantesimo *danza irresistibile di Otto*. Una

volta che la loro vera natura è stata scoperta, l'unico modo di togliersi è tramite l'incantesimo *rimuovi maledizione*.

Livello dell'incantatore: 16°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *danza irresistibile di Otto*; *Prezzo di mercato:* 30.000 mo.

Talismano della putrefazione: Questa gemma istoriata sembra di scarso valore. Se un personaggio tiene con sé il talismano per più di 24 ore, contrae una terribile malattia che fa decomporre le carni e può essere guarita solo tramite l'incantesimo *rimuovi maledizione* seguito dall'incantesimo *rimuovi malattia* e poi *guarigione, miracolo, desiderio limitato* o *desiderio*. La decomposizione può anche essere combattuta sbriciolando un *talismano della salute* e cospargendone la polvere sulla vittima. Altrimenti, la vittima perde 1 punto di Destrezza, Costituzione e Carisma alla settimana (come se avesse subito una danno permanente alle caratteristiche).

Livello dell'incantatore: 10°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *contagio*; *Prezzo di mercato:* 17.000 mo.

Tunica dei parassiti: Chi la indossa non nota nulla di strano, a parte che offre una potente difesa magica (come un *mantello di protezione+4*). Tuttavia, non appena la vittima si trova in una situazione che richiede concentrazione e azione contro il nemico, la vera natura della tunica si rivela: la vittima viene immediatamente bersagliata dai morsi degli insetti che infestano magicamente la tunica. La vittima è costretta a cessare ogni attività per grattarsi o cercare di aggiustarsi la tunica, e in generale mostra segni di estremo disagio causato dalle punture e dai movimenti di questi parassiti.

La vittima subisce una penalità all'iniziativa di -5 e una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, i tiri salvezza e le prove di abilità. Se cerca di lanciare un incantesimo, deve effettuare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo) o lo perde.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca sciame*, il creatore deve essere almeno di 8° livello; *Prezzo di mercato:* 16.500 mo.

Tunica dell'indebolimento: Una *tunica dell'indebolimento* appare come una normale veste e i comuni metodi di individuazione magica non rivelano altro che un'aura di potere. Non appena un personaggio la indossa, subisce un'immediata penalità effettiva di -10 ai punteggi di Forza e Intelligenza, e dimentica tutti gli incantesimi e le conoscenze magiche che possedeva. La tunica può essere facilmente rimossa, ma per curare mente e corpo sul personaggio deve venire lanciato l'incantesimo *rimuovi maledizione*, seguito da *guarigione*.

Livello dell'incantatore: 13°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *scagliare maledizione, permanenza*; *Prezzo di mercato:* 5.500 mo.

Vacuo grimorio: Un libro di questo genere è apparentemente identico a un libro dedicato a qualche argomento mediamente interessante, sebbene l'incantesimo *individuazione del magico* riveli un'aura magica presente su di esso. Qualsiasi personaggio che lo apra e ne legga anche solo un carattere deve effettuare due tiri salvezza sulla Volontà (CD 15 ciascuno). Il primo è per determinare se perde permanentemente 1 punto di Intelligenza. Il secondo è per determinare se perde permanentemente 2 punti di Saggezza. Per distruggere il libro, un personaggio lo deve bruciare mentre lancia l'incantesimo *rimuovi maledizione*. Se il grimorio viene messo insieme ad altri libri, il suo aspetto si modifica istantaneamente per adattarsi a quello degli altri.

Livello dell'incantatore: 20°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *regressione mentale*; *Prezzo di mercato:* 6.000 mo.

ARTEFATTI

Le nebbie del passato racchiudono molti segreti. Grandi maghi e potenti chierici, per non parlare degli stessi dei, usarono incantesimi e crearono oggetti che vanno al di là della moderna conoscenza. Questi oggetti sopravvivono come artefatti, ma l'arte di crearli è ormai andata perduta.

Gli artefatti sono molto potenti. Più che accessori magici, sono reliquie leggendarie su cui possono basarsi intere campagne. Ciascuno potrebbe essere il centro di un intero gruppo di avventure: una cerca per ritrovarlo, un combattimento contro un nemico che lo usa, una missione per distruggerlo, e così via.

Non è stata inclusa nessuna tabella per generare artefatti specifici, dato che questi oggetti dovrebbero entrare a far parte di una campagna solo dietro una scelta precisa del DM.

ARTEFATTI MINORI

Gli artefatti minori non sono necessariamente oggetti unici. Si tratta piuttosto di oggetti magici che non si costruiscono più, almeno non con i mezzi dei comuni mortali.

Descrizione degli artefatti minori

Qui di seguito si trova descritta una selezione dei più famosi artefatti minori.

Bastone dei magi: Questo potente artefatto è un lungo bastone di legno, borchiato di ferro e inciso di sigilli e rune di ogni tipo che contiene molti poteri magici e funzioni varie. Alcuni dei suoi poteri consumano le cariche del bastone, altri no. I seguenti non consumano le cariche:

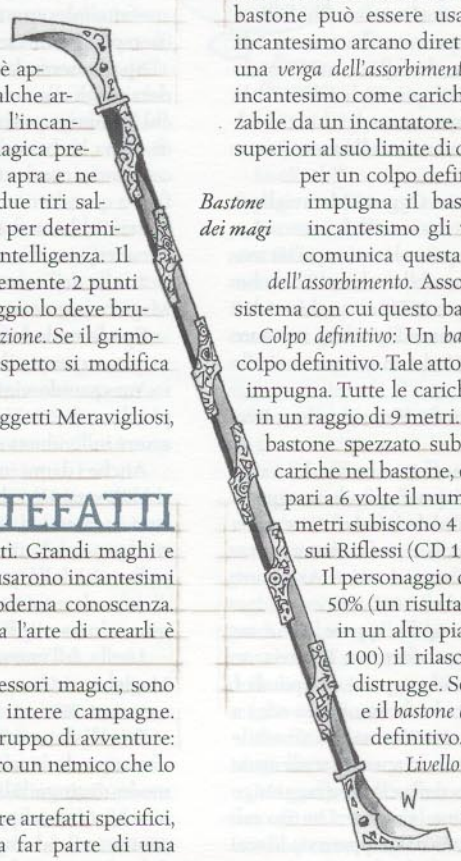
- *individuazione del magico*
- *ingrandire*
- *blocca porte*
- *luce*
- *armatura magica*
- *mano magica*

I seguenti poteri risucchiano 1 carica ogni volta che vengono usati:

- *dissolvi magie*
- *palla di fuoco* (10d6 danni, CD 13)
- *tempesta di ghiaccio*
- *invisibilità*
- *scassinare*
- *fulmine* (10d6 danni, CD 13)
- *passapareti*
- *pirotecnica*
- *muro di fuoco*
- *ragnatela*

Questi poteri risucchiano 2 cariche ogni volta che vengono usati:

- *evoca mostri IX*
- *spostamento planare*
- *telecinesi* (fino a 180 kg di peso)
- *turbine*



Bastone dei magi

Il *bastone dei magi* dà a chi lo impugna una resistenza agli incantesimi di 23. Se tale resistenza viene volontariamente abbassata, tuttavia, il bastone può essere usato anche per assorbire l'energia di un incantesimo arcano diretto verso chi lo impugna, esattamente come una *verga dell'assorbimento* (pagina 196). Il bastone usa i livelli di incantesimo come cariche, non come energia di incantesimi utilizzabile da un incantatore. Se il bastone assorbe livelli di incantesimo superiori al suo limite di carica (50), esplode come se fosse stato usato per un colpo definitivo (vedi sotto). Da notare che colui che impugna il bastone non ha idea di quanti livelli di incantesimo gli vengano lanciati, dato che il bastone non comunica questa informazione, come fa invece una *verga dell'assorbimento*. Assorbire incantesimi è rischioso, ma è l'*unico* sistema con cui questo bastone viene ricaricato.

Colpo definitivo: Un *bastone dei magi* può essere spezzato per un colpo definitivo. Tale atto deve essere deliberato e dichiarato da chi lo impugna. Tutte le cariche contenute nel bastone vengono liberate in un raggio di 9 metri. Tutti coloro che si trovano entro 3 metri dal bastone spezzato subiscono danni pari a 8 volte il numero di cariche nel bastone, quelli fra 3 metri e 6 metri subiscono danni pari a 6 volte il numero di cariche nel bastone, e quelli fra 6 e 9 metri subiscono 4 volte il numero di cariche. Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 17) riuscito dimezza i danni.

Il personaggio che spezza il bastone ha una probabilità del 50% (un risultato di 01-50 con un d%) di essere trasportato in un altro piano di esistenza, ma se così non accade (51-100) il rilascio esplosivo di energia di incantesimo lo distrugge. Solo oggetti specifici, come il *bastone dei magi* e il *bastone del potere* (pagina 205) permettono un colpo definitivo.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 2,25 kg.

Libro degli incantesimi infiniti: Quest'opera dona a un personaggio di qualsiasi classe la capacità di usare gli incantesimi scritti sulle sue pagine. Tutta-

via, alla prima lettura del libro, chiunque non sia già in grado di usare incantesimi guadagna un livello negativo per tutto il tempo che il libro è in suo possesso, o mentre ne sta usando il potere. Il *libro degli incantesimi infiniti* contiene 1d8+22 pagine. La natura di ogni pagina è determinata da un tiro di dadi:

d%	Contenuto della pagina
01-30	Pagina bianca
31-60	Incantesimo divino
61-100	Incantesimo arcano

Se su una pagina si trova un incantesimo, esso viene determinato usando le tabelle per determinare gli incantesimi di una pergamena maggiore (terza colonna della Tabella 8-23: "Livelli degli incantesimi su pergamena", Tabella 8-24: "Pergamene degli incantesimi arcani" e Tabella 8-25: "Pergamene degli incantesimi divini").

Quando una pagina viene girata, non si può mai tornare indietro: sfogliare un *libro degli incantesimi infiniti* è un viaggio a senso unico. Se il libro viene chiuso, si riapre sempre alla pagina in cui si trovava prima di venire chiuso. Quando viene girata l'ultima pagina, il libro svanisce.



Libro delle fosche tenebre

Una volta al giorno il possessore del libro può lanciare l'incantesimo che si trova sulla pagina che viene aperta. Se l'incantesimo si trova sulla lista di incantesimi del personaggio, questi può lanciarlo fino a 4 volte al giorno. Le pagine non possono essere strappate senza distruggere il libro. Allo stesso modo, gli incantesimi non possono essere lanciati come incantesimi da pergamena, e neppure possono essere ricopiati in un libro degli incantesimi: la loro magia è indissolubilmente legata al libro stesso.

Non è necessario che il possessore del libro lo porti addosso per usarne il potere. Il libro può essere custodito in un posto sicuro mentre il possessore parte per un'avventura, e grazie al suo potere può ancora permettere al possessore di lanciare incantesimi.

Ogni volta che viene lanciato un incantesimo, c'è una possibilità che l'energia connessa al suo uso faccia sì che la pagina si giri magicamente, malgrado ogni precauzione. Il possessore lo sa, e può addirittura trarne vantaggio, ottenendo accesso a un nuovo incantesimo. Le probabilità che la pagina si giri da sola sono le seguenti:

Condizione	Probabilità
L'incantatore usa incantesimi accessibili alla sua classe e/o livello	10%
L'incantatore usa incantesimi non disponibili alla sua classe e/o livello	20%
Un personaggio non incantatore usa un incantesimo divino	25%
Un personaggio non incantatore usa un incantesimo arcano	30%

Ogni lancio di incantesimi va considerato come se si usasse una pergamena, allo scopo di determinare il tempo di lancio, il fallimento dell'incantesimo e così via.

Livello dell'incantatore: 18°; *Peso:* 1,35 kg.

Libro delle buone azioni: Questo libro è sacro per gli incantatori divini allineati al bene (LB, NB, CB). Lo studio del libro richiede una settimana, ma alla fine l'incantatore buono guadagna un bonus intrinseco di +1 alla Saggezza e sufficienti punti esperienza per portarlo a metà del successivo livello di esperienza. Gli incantatori divini né buoni né cattivi (LN, N, CN) perdono 2d6x1.000 punti esperienza se sfogliano il libro. Gli incantatori divini malvagi (LM, NM, CM) ne perdono il doppio. Inoltre devono espiare (vedi *espiazione*) prima di poter guadagnare altri punti esperienza.

I non incantatori che maneggiano o leggono il libro non ne vengono influenzati. Gli incantatori arcani che lo leggono perdono permanentemente 1 punto di Intelligenza e 1d6x1.000 punti esperienza, a meno che non superino un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15).

Tranne che per le caratteristiche sopra indicate, un *libro delle buone azioni* non si distingue da qualsiasi altro libro magico, libram, tomo o simili, fino a quando non viene sfogliato. Una volta letto, il libro svanisce e non ricompare più, e uno stesso personaggio non può leggere due volte lo stesso libro.

Livello dell'incantatore: 19°; *Peso:* 1,35 kg.

Libro delle fosche tenebre: Questa è un'opera di ineffabile malvagità, il pane quotidiano degli incantatori divini allineati al male (LM, NM, CM). Per consumarne completamente il contenuto ci vuole una settimana di studio. Fatto questo, l'incantatore malvagio guadagna un bonus intrinseco di +1 alla Saggezza e punti esperienza sufficienti per porlo a metà del successivo livello di esperienza. Gli incantatori divini né buoni né malvagi (LN, N, CN) che leggono il libro o perdono 2d6x1.000 PE (un risultato di 01-50 su un d%) oppure diventano malvagi senza trarre beneficio dal libro (51-100). Gli incantatori divini allineati al bene (LB, NB, CB) che sfogliano le pagine del *libro delle fosche tenebre* devono superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) altrimenti muoiono. Se non muoiono, devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) o divengono permanentemente dementi. Nel secondo caso, anche se il tiro ha successo, il personaggio perde 20.000 PE, meno 1.000 per ogni punto di Saggezza posseduto. (Questo calcolo non può produrre un guadagno di PE).

Gli altri personaggi allineati al bene ricevono 5d6 danni per aver semplicemente preso in mano il libro. Se uno di loro vi guarda dentro, c'è una probabilità dell'80% che un esterno malvagio attacchi il personaggio la notte stessa. I personaggi neutrali non malvagi ricevono 5d4 danni per aver preso in mano il libro, e se ne leggono le pagine diventano malvagi (tiro salvezza sulla Tempra a CD 13 per negare gli effetti). I personaggi convertiti in questo modo vanno subito alla ricerca di un chierico malvagio per confermare il loro nuovo allineamento (con un incantesimo di *espiazione*).

Livello dell'incantatore: 19°; *Peso:* 1,35 kg.

Martello dei fulmini: Questo oggetto sembra un martello da guerra fuori misura e particolarmente pesante. Un personaggio di taglia inferiore alla Grande lo trova troppo sbilanciato da utilizzare con successo in combattimento (penalità di -2 all'attacco). Tuttavia, un personaggio di misura sufficiente trova che il martello funzioni con un bonus di potenziamento +3 e infligga danni raddoppiati per ogni colpo riuscito.

Se chi lo impugna (quale che sia la taglia) indossa una *cintura della forza da gigante* e *guanti del potere orchesco*, e sa che il martello è un *martello dei fulmini* (non un semplice *martello da guerra*+3), l'arma può essere usata con il massimo effetto. Quando viene fatto roteare o scagliato, guadagna un bonus di potenziamento totale di +5, infligge danni raddoppiati, permette l'accumulo di tutti i bonus della *cintura* e dei *guanti* (solo quando si usa questa arma) e uccide sul colpo qualsiasi gigante colpisca (tiro salvezza sulla Tempra a CD 16 per sopravvivere).



Martello dei fulmini

Quando viene scagliato, in caso di colpo andato a segno, il martello emette un forte rumore, simile al rombo di un tuono, stordendo per 1 round tutte le creature in un raggio di 27 metri (tiro salvezza sulla Tempra a CD 12 per resistere). La gittata del martello è 54 metri, e l'incremento di gittata è 9 metri.

Livello dell'incantatore: 20°.

Mazzo delle meraviglie: Un *mazzo delle meraviglie* (sia benefiche che distruttive) si trova di solito in una scatola o borsa di cuoio. Ogni mazzo contiene un certo numero di carte o placche, fatte di avorio o pergamena. Su ciascuna sono incisi glifi, caratteri e sigilli.

Quando dal mazzo si estrae una carta, la persona che l'ha estratta ne subisce gli effetti magici, nel bene e nel male.

Il possessore di un *mazzo delle meraviglie* che desideri estrarre una carta deve annunciare quante carte estrarrà prima di cominciare. Le carte devono essere estratte a meno di un'ora di distanza fra loro e un personaggio non può estrarre dal suo mazzo più carte di quelle che ha annunciato. Se il personaggio volontariamente non estrae il numero assegnato (o se per qualche motivo è impossibilitato a farlo), le carte schizzano fuori dal mazzo da sole. Eccezione: se si estrae un giullare, il possessore del mazzo può scegliere di estrarre altre due carte.

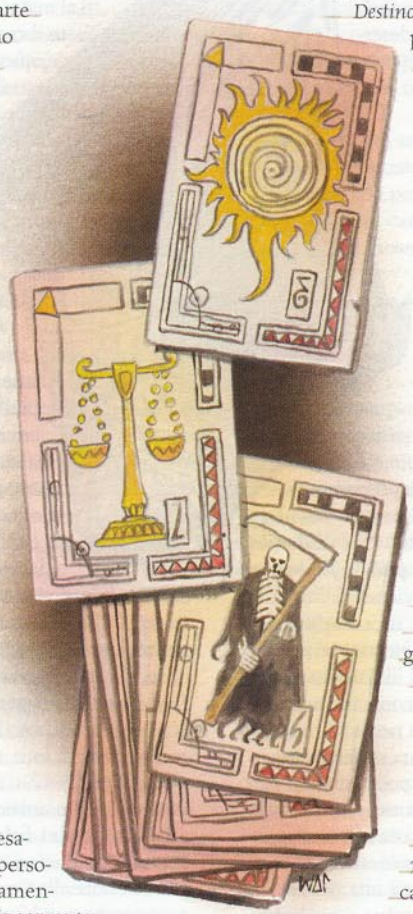
Ogni volta che viene estratta una carta dal mazzo, questa va successivamente rimessa nel mazzo (è quindi possibile estrarre la stessa carta due volte) a meno che non venga estratto un giullare o una matta, nel qual caso la carta viene scartata dal mazzo. Un *mazzo delle meraviglie* contiene 22 carte. Per simulare le carte magiche, si possono usare i tarocchi, come indicato nella seconda colonna della tabella. Se non si ha a disposizione un mazzo di tarocchi, si possono usare normali carte da gioco, come indicato nella terza colonna.

Artigli: Quando si estrae questa carta, ogni oggetto magico appartenente al personaggio, o in suo possesso in quel momento, scompare immediatamente e irrevocabilmente (disintegrato).

Bilancia: Come nel detto biblico "Sei stato pesato sulle bilance e sei stato trovato mancante", il personaggio deve passare a un allineamento completamente diverso. Se non agisce in base al nuovo allineamento, guadagna un livello negativo.

Cavaliere: Un guerriero compare dal nulla e serve fedelmente fino alla morte. È un costrutto magico (non una persona reale), ma appare della stessa razza (o specie) e sesso del personaggio. Possiede l'equipaggiamento di base del guerriero come descritto nel *Manuale del Giocatore* (pagina 37).

Chiave: Si ottiene un'arma magica che deve essere utilizzabile dal personaggio; usare le tabelle delle armi a cominciare dalla Tabella 8-11: "Determinare il tipo di arma", fino a quando non si ottiene un oggetto adatto. L'arma appare improvvisamente dal nulla in mano al personaggio.



Mazzo delle meraviglie

Cometa: Il personaggio deve sconfiggere da solo il successivo mostro o mostri ostili, altrimenti perde il beneficio. Se ha successo, raggiunge la metà del successivo livello di esperienza.

Destino: Questa carta permette al personaggio di evitare perfino un avvenimento istantaneo, se così desidera, poiché il tessuto della realtà viene disfatto e filato un'altra volta. Da notare che non può far accadere qualcosa; può solo impedire che qualcosa accada o capovolgere un avvenimento del passato. Il capovolgimento riguarda solo il personaggio che estrae la carta; altri membri del gruppo possono essere costretti a sopportare il confronto comunque.

Euryale: Il viso di medusa su questa carta reca una maledizione che solo la carta del Destino o un essere divino possono rimuovere. In caso contrario si riceve una penalità permanente di -1 a tutti i tiri salvezza.

Fiamme: Rabbia bruciante, gelosia e invidia sono solo alcune delle motivazioni per un'inimicizia fra il personaggio e un esterno. L'inimicizia dell'esterno non può avere fine fino a quando uno dei due non è stato ucciso. L'esterno viene scelto a caso e si presume che sia lui ad attaccare il personaggio (o a tormentarlo in qualche maniera) entro 1d20 giorni.

Gemma: Questa carta indica ricchezza. Si possono guadagnare 25 gioielli in oro tempestati di gemme, del valore di 2.000 mo ciascuno, o 50 gemme del valore di 1.000 mo ciascuna.

Giullare: Questa carta viene sempre scartata quando viene estratta, a differenza di tutte le altre tranne la matta. L'estrazione di altre due carte è opzionale.

Idiota: Questa carta causa la perdita immediata di 1d4+1 punti di Intelligenza. L'estrazione di un'altra carta è opzionale.

Ladro: Quando si estrae questa carta, uno dei PNG amici del personaggio (possibilmente un gregario) viene totalmente alienato e da quel momento gli è per sempre ostile. Se il personaggio non ha gregari, si può sostituire l'ostilità di qualche potente personaggio (o comunità, o ordine religioso). L'odio rimane segreto fino a quando non giunge il momento adatto per rivelarlo con effetti devastanti.

Luna: A volte appare come una pietra di luna al cui interno brilla un numero (1d4) che indica quanti desideri esaudirà, oppure come una luna la cui fase indica il numero dei desideri (piena = 4; tre quarti = 3; mezza = 2; quarto = 1). Questi desideri sono gli stessi che vengono esauditi dall'incantesimo da mago di 9° livello e devono essere usati

Mazzo delle meraviglie

Placca	Tarocchi	Carta da gioco	Effetto
Artigli	Regina di denari	Due di fiori	Tutti i suoi oggetti magici spariscono per sempre.
Bilancia	XI. Giustizia	Due di picche	Cambia subito allineamento.
Cavaliere	Fante di spade	Jack di cuori	Guadagna i servigi di un guerriero di 4° livello.
Chiave	V. Il Papa	Regina di cuori	Guadagna un'arma magica maggiore.
Cometa	Due di spade	Due di quadri	Sconfigge il primo mostro che incontra per guadagnare un livello.
Destino	Tre di coppe	Asso di cuori	Evita una situazione a sua scelta... una sola.
Euryale	Dieci di spade	Regina di picche	Penalità permanente di -1 a tutti i tiri salvezza.
Fiamme	XV. Il Diavolo	Regina di fiori	Inimicizia fra il personaggio e un esterno.
Gemma	Sette di coppe	Due di cuori	Vince 25 gioielli, oppure 50 gemme a sua scelta.
Giullare	XII. L'Impiccato	Jolly (senza marca)	Guadagna 10.000 PE o estrae altre due carte.
Idiota	I. Il Giocoliere	Asso di fiori	Perdita permanente di Intelligenza. Può estrarre di nuovo.
Ladro	Cinque di spade	Jack di picche	Uno dei suoi amici gli si rivolta contro.
Luna	XVIII. La Luna	Regina di quadri	Può esaudire 1d4 desideri.
Matta	0. Il Folle	Jolly (con marca)	Perde 10.000 PE ed estrae un'altra carta.
Prigione	Quattro di spade	Asso di picche	Viene *imprigionato* (vedi sopra).
Rovina	XVI. La Torre	Re di picche	Perde subito ogni ricchezza e proprietà.
Sole	XIX. Il Sole	Re di quadri	Guadagna un oggetto meraviglioso benefico medio e 50.000 PE.
Stella	XVII. La Stella	Jack di quadri	Guadagna subito un bonus intrinseco di +2 ad una caratteristica.
Teschio	XIII. La Morte	Jack di fiori	Sconfigge la Morte, o viene distrutto per sempre.
Trono	Quattro di bastoni	Re di cuori	Guadagna sei gradi di Diplomazia più un piccolo maniero.
Visir	IX. L'Eremita	Asso di quadri	Scopre la risposta al successivo dilemma.
Vuoto	Otto di spade	Re di fiori	Il corpo funziona, ma l'anima è intrappolata altrove.

in un numero di minuti uguale al numero dei desideri ricevuti.

Matta: Il pagamento in punti esperienza e l'estrazione di un'altra carta sono obbligatori. Questa carta viene sempre scartata quando viene estratta, a differenza di tutte le altre, tranne il giullare.

Prigione: Significa imprigionamento, sia a causa dell'incantesimo di *imprigionare* o per opera di qualche potente essere, a scelta del DM. In ogni caso la vittima perde tutto l'equipaggiamento e gli incantesimi. La possibilità di recuperarli dipende ancora una volta dal DM. Non si possono estrarre altre carte.



Sfera annientatrice

Rovina: Come si può immaginare, quando viene estratta questa carta ogni ricchezza (incluse gemme, gioielli, tesori e oggetti d'arte) è persa per sempre (disintegrata). Tutti i terreni posseduti sono colpiti da un flagello e rovinati per sempre, le costruzioni si dissolvono in polvere e così via.

Sole: Tirare il dado per un oggetto meraviglioso medio (Tabella 8-29: "Oggetti meravigliosi medi") fino a quando non viene indicato un oggetto utile. I punti esperienza concessi sono disponibili immediatamente.

Stella: Aggiunge un bonus di +2 a una caratteristica scelta dal personaggio. Non si possono dividere i due punti su due caratteristiche.

Teschio: Appare una morte minore, da trattare come uno spettro che non è possibile scacciare, dotato di una *falce dal tocco fantasma* che non sbaglia mai e infligge 2d8 danni. Il personaggio deve combatterla da solo, se un altro lo aiuta, appare una morte minore anche per lui. Se il personaggio viene ucciso, muore per sempre e non può essere riportato in vita, neppure con un *desiderio* o un *miracolo*.

Trono: Il personaggio diventa un vero capo agli occhi di tutti. Riceve anche un piccolo maniero che appare in qualsiasi luogo aperto il personaggio preferisca (ma il luogo va scelto subito).

Visir: Questa carta dà al personaggio che la estrae la possibilità per una volta sola di attingere a una saggezza soprannaturale per risolvere qualsiasi problema o rispondere completamente a qualsiasi domanda. Questo non significa affatto che l'informazione ottenuta possa essere utilizzata con successo.

Vuoto: Questa carta nera significa disastro immediato. Il corpo del personaggio continua a funzionare, ma la sua anima è intrappolata in una prigione da qualche parte (in un oggetto su un lontano pianeta o piano di esistenza, magari in possesso di un esterno). Un *desiderio* o un *miracolo* non riportano indietro il personaggio ma rivelano semplicemente il piano in cui è intrappolato. Non è possibile estrarre altre carte.

Livello dell'incantatore: 20°. *Peso:* -.

Pietra filosofale: Questa rara e magica sostanza sembra un comune pezzo di roccia nerastra e fuligginosa. Se la pietra viene spezzata e aperta, si rivela una cavità nel suo interno. La cavità è rivestita di un magico argentovivo che permette a qualsiasi mago di tramutare metalli vili (ferro e piombo) in argento e oro. Una singola *pietra filosofale* può trasformare da 225 a 2.250 kg di ferro in argento, o da 45 a 450 kg di piombo in oro. Tuttavia, il magico argentovivo diventa instabile non appena la pietra viene aperta, e sublima entro 24 ore, così tutte le trasmutazioni devono avvenire entro quel periodo.

L'argentovivo trovato al centro della pietra può anche essere utilizzato in altro modo. Se mescolato con qualsiasi pozione di *cura*, crea una speciale *pozione della vita* che agisce come *resurrezione pura* se viene spruzzata su un cadavere.

Livello dell'incantatore: 20°. *Peso:* 1,35 kg.

Sfera annientatrice: Una *sfera annientatrice* è un globo di assoluta oscurità, una palla di nulla di 60 centimetri di diametro. In realtà, si tratta di un foro nella continuità del multiverso. Qualsiasi materia entri in contatto con essa viene immediatamente risucchiata nel vuoto e completamente distrutta. Solo l'intervento diretto di una divinità può riportare in vita un personaggio annientato.

Una *sfera annientatrice* è statica, rimane ferma in un punto come un normale buco. Tuttavia, può essere mossa tramite uno sforzo mentale. Le onde cerebrali dell'individuo che si concentra per spostarla piegano il tessuto dello spazio, facendo scivolare il buco. Il raggio di azione di questo controllo è dapprima 12 metri, poi 12 metri + 3 metri per livello del personaggio una volta che si è stabilito il controllo. Il controllo si basa sull'Intelligenza e sul livello di esperienza del personaggio. (Più alto è il livello, più forte è la sua disciplina mentale). Il personaggio aggiunge il suo bonus di Intelligenza e il suo livello e poi applica il totale a un tiro di 1d20. Per controllare la sfera, la CD è 30. La velocità della sfera è 3 metri per round + 30 centimetri per ogni punto di cui il risultato della prova di controllo supera 30.

Qualsiasi tentativo di controllare la sfera la fa spostare, ma, se non viene stabilito il controllo, la sfera scivola verso il personaggio che sta cercando di controllarla. La sfera continua a muoversi nella direzione in cui il personaggio la dirige (o verso il personaggio, se il tentativo è fallito) per 1d4 round o per tutto il tempo che il personaggio si trova entro 9 metri, a seconda di quale valore è maggiore. Bisogna effettuare una prova di controllo a ogni round.

Se due o più maghi lottano per il controllo di una *sfera annientatrice*, i tiri si contrappongono. Se nessun tiro ha successo, la sfera scivola verso il personaggio che ha ottenuto il valore più basso.

Se si lancia un incantesimo *portale* su una *sfera annientatrice*, c'è una probabilità del 50% (un risultato da 01 a 50 con un d%) che l'incantesimo la distrugga, una probabilità del 35% (51-85) che l'incantesimo non abbia alcun risultato, e una probabilità del 15% (86-100) che si crei una breccia nel tessuto dello spazio, catapultando qualsiasi cosa nel raggio di 54 metri su un altro piano. Se una *verga della cancellazione* tocca una sfera, i due oggetti si annullano a vicenda in una tremenda esplosione e ogni cosa nel raggio di 18 metri subisce 2d6x10 danni. *Dissolvi magie* e *disgiunzione di Mordenkainen* non hanno effetto sulla sfera.

Vedi anche *talismano della sfera* (pagina 226).

Livello dell'incantatore: 20°. *Peso:* -.

Talismano del bene puro: Un incantatore divino allineato al bene (LB, NB, CB) che possieda questo oggetto può far aprire una voragine di fuoco ai piedi di un incantatore divino allineato al male (LM, NM, CM) che si trovi nel raggio di 30 metri. La vittima viene inghiottita per sempre e scagliata al centro della terra. Chi impugna il talismano deve essere buono, e, se non è eccezionalmente puro in pensieri e azioni (a giudizio del DM), il suo avversario malvagio può tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 19) per balzare via dalla voragine. Ovviamente, affinché l'oggetto funzioni, il bersaglio deve trovarsi su terreno solido. (L'aria, la cima di un'alta torre o una nave sono tutti posti sicuri contro questo altrimenti potente oggetto).

Un *talismano del bene puro* contiene 7 cariche. Se un incantatore divino neutrale (LN, N, CN) tocca una di queste pietre, riceve 6d6 danni. Se un incantatore divino malvagio ne tocca una, riceve 8d6 danni. Tutti gli altri personaggi non vengono influenzati dall'oggetto.

Livello dell'incantatore: 18°. *Peso:* -.

Talismano del male estremo: Un incantatore divino malvagio (LM, NM, CM) che possieda questo oggetto può far aprire una voragine di fuoco ai piedi di un incantatore divino buono (LB, NB, CB) che si trovi nel raggio di 30 metri. La vittima viene inghiottita per sempre e scagliata al centro della terra. Chi impugna il talismano deve essere malvagio, e se non è eccezionalmente depravato e perverso a parere della sua divinità malvagia (a giudizio del DM), il suo avversario buono può fare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 19) per balzare via dalla voragine. Ovviamente, affinché l'oggetto funzioni, il bersaglio deve trovarsi su terreno solido. (L'aria, la cima di un'alta torre o una nave sono tutti posti sicuri contro questo altrimenti potente oggetto).



Talismano del bene puro

Un *talismano del male estremo* contiene 6 cariche Se un incantatore divino neutrale (LN, N, CN) tocca una di queste pietre, riceve 6d6 danni. Se un incantatore divino buono ne tocca una, riceve 8d6 danni. Tutti gli altri personaggi

non vengono influenzati dall'oggetto.

Livello dell'incantatore: 18°. *Peso:* -.

Talismano di Zagy: Un talismano di questo genere appare uguale a una *pietra del controllo degli elementali della terra*. Tuttavia i suoi poteri sono del tutto diversi e dipendono dal Carisma dell'individuo che porta il talismano. Ogni volta che un personaggio tocca un *talismano di Zagy* deve effettuare una prova di Carisma (CD 15).

Se fallisce, l'oggetto agisce come una *pietra del peso* (vedi pagina 235). Gettarlo via o distruggerlo provoca 5d6 danni al personaggio e la sparizione del talismano.

Se ha successo, il talismano rimane con il personaggio per 5d6 ore, o fino a quando non viene richiesto con esso un *desiderio* entro quel periodo. Poi sparisce.

Se ottiene un 20 naturale, il personaggio non riesce a sbarazzarsi del talismano per un periodo in mesi pari al numero di punti di Carisma. Inoltre, l'artefatto gli garantisce un *desiderio* per ogni 6 punti di Carisma del personaggio. In più, il talismano si scalda e comincia a pulsare ogni volta che il suo possessore entra nel raggio di 6 metri da una trappola meccanica o magica. (Se il talismano non è tenuto in mano, il calore e la pulsazione di avvertimento non servono).

Indipendentemente dal risultato, il talismano scompare allo scadere del suo tempo, lasciando al suo posto un diamante da 10.000 mo.

Livello dell'incantatore: 20°; *Peso:* 0,45 kg.

ARTEFATTI MAGGIORI

Gli artefatti maggiori sono oggetti unici: ne esiste sempre uno solo. Ciascuno ha una lunga storia, e se ne raccontano imprese fantastiche... e di solito piene di errori e credenze sbagliate. Gli artefatti maggiori sono oggetti elusivi, non si sa dove siano, ma attendono di essere trovati e scatenati ancora una volta nel mondo.

Mai introdurre un artefatto maggiore in una campagna senza un'attenta ponderazione; sono gli oggetti magici più potenti in assoluto, in grado di alterare l'equilibrio di una campagna drasticamente.

A differenza di tutti gli altri oggetti magici, gli artefatti maggiori non possono essere facilmente distrutti. Ciascuno dovrebbe avere un singolo, specifico metodo di distruzione, determinato dal DM a priori. Per esempio, un particolare artefatto può essere distrutto con uno dei seguenti metodi:

- Gettandolo nella tana vulcano del drago Uthrax.
- Facendolo schiacciare sotto il tallone di un semidio.
- Seppellendolo nella Fossa della Corrosione in fondo all'Abisso.
- Disintegrato collocandolo in fondo alla Scalinata Interminabile.
- Facendolo divorare da Talos, il triplo golem di ferro.
- Immergendolo nella Fontana della Luce nelle sacre Stanze di Heironeous in persona.

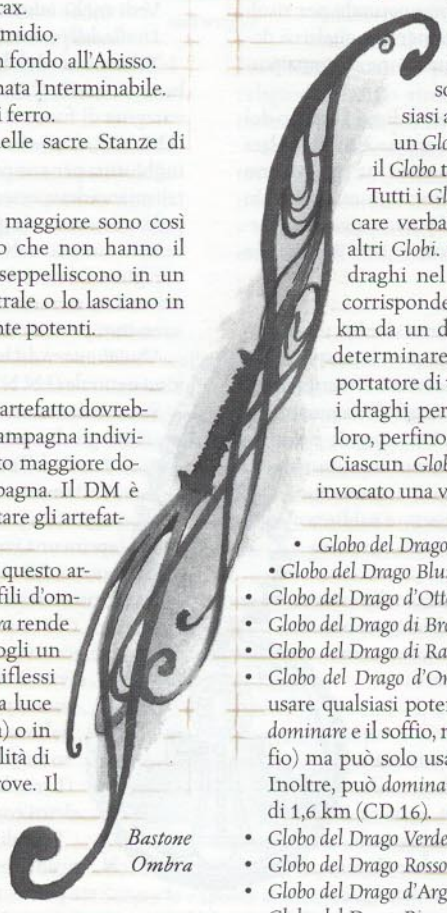
Dato che i mezzi per distruggere un artefatto maggiore sono così difficili da mettere in pratica, di solito coloro che non hanno il potere, la conoscenza o i mezzi per farlo lo seppelliscono in un profondo sotterraneo, lo gettano nel Piano Astrale o lo lasciano in custodia a guardiani instancabili ed estremamente potenti.

Descrizione degli artefatti maggiori

Gli artefatti qui presentati sono solo esempi. Un artefatto dovrebbe essere creato su misura per adattarsi a una campagna individuale e alla sua storia. La scoperta di un artefatto maggiore dovrebbe essere l'evento che definisce una campagna. Il DM è libero di cambiare i poteri qui assegnati per adattare gli artefatti a ciascuna campagna.

Bastone Ombra: Il mago Malhavoc costruì questo artefatto secoli fa, tessendo insieme impalpabili fili d'ombra in un contorto bastone nero. Il *Bastone Ombra* rende chi lo impugna leggermente incorporeo, dandogli un bonus di +4 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi (cumulabili con altri bonus). Tuttavia, sotto una luce intensa (come quella del sole, non di una torcia) o in totale oscurità chi lo impugna subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, i tiri salvezza e le prove. Il *Bastone Ombra* ha anche questi poteri:

Evoca ombre: Tre volte al giorno il bastone può evocare 2d4 ombre. Le ombre, immuni allo scacciare, servono chi lo impugna come se fossero state chiamate da un incantesimo di *evoca mostri V* lanciato al 20° livello.



Bastone Ombra

Evoca ombra notturna: Una volta al mese il bastone può evocare un'ombra notturna che serve chi lo impugna come se fosse stato chiamato da un incantesimo di *evoca mostri IX* lanciato al 20° livello.

Forma d'ombra: Tre volte al giorno chi impugna il bastone può diventare un'ombra vivente, con tutti i poteri di movimento conferiti dall'incantesimo *forma gassosa*.

Fulmine d'ombra: Tre volte al giorno il bastone può proiettare un attacco a raggi che infligge 10d6 danni da freddo a un singolo bersaglio. Il fulmine d'ombra ha una portata di 30 metri.

Diamante gemente: Questo oggetto, che si dice sia stato strappato dal terreno in un rituale che torturò la terra stessa, appare come un diamante grezzo delle dimensioni di un pugno umano. Emette continuamente un gemito sinistro, come di dolore. Malgrado il suono, il *Diamante Gemente* non è malvagio (pur essendo stato creato dalla tortura). Chi impugna la pietra può, per tre volte al giorno, servirsene per ridare forma alla terra e alle rocce come con l'incantesimo *scolpire pietra*, agendo su 135 m^3 di materiale. Inoltre, il *Diamante Gemente* può evocare un elementale della terra anziano al massimo dei suoi punti ferita che serve l'incantatore fino a quando non viene ucciso. Si può evocare solo un elementale alla volta; se esso viene ucciso, non si può evocare una nuova creatura prima che siano trascorse 24 ore. Le antiche storie dicono che il *Diamante Gemente* abbia creato strutture di pietra, aperto camere sotterranee dove non ce n'erano, e fatto crollare interi castelli.

Globi del Drago: Queste leggendarie *sfere* furono create eoni fa per comandare i draghi nelle grandi Guerre dei Draghi. Ciascun globo contiene l'essenza e la personalità di un antico drago di una diversa varietà (una per ciascuno dei dieci colori e metalli di draghi). Il portatore di un *Globo* può *dominare* i draghi di quella particolare varietà entro 15 metri (come *dominare mostri*), e il drago è costretto a un tiro salvezza sulla Volontà (CD 25) per resistere. (La resistenza agli incantesimi non ha potere contro questo effetto). Ciascun *Globo del Drago* concede a chi lo tiene in mano la CA e i bonus ai tiri salvezza del drago che vi è racchiuso. (Vedi *Manuale dei Mostri* per i dettagli su ciascuna varietà di drago). Questi valori sostituiscono i valori posseduti dal personaggio, che siano maggiori o minori. Non possono essere modificati in alcun modo, tranne che se il personaggio si sbarazza del *Globo*. Inoltre, un personaggio che possieda un *Globo del Drago* è immune al soffio (ma solo al soffio) della varietà di drago corrispondente al *Globo*. Così, il possessore del *Globo del Drago Rosso* è immune al soffio del drago rosso, ma non al fuoco di qualsiasi altro tipo. Infine, un personaggio in possesso di un *Globo* può usare l'arma a soffio del drago attraverso il *Globo* tre volte al giorno (vedi *Manuale dei Mostri*).

Tutti i *Globi del Drago* possono essere usati per comunicare verbalmente e visivamente con i possessori degli altri *Globi*. Il portatore di un *Globo* sa sempre se ci sono draghi nel raggio di 16 km. Per i draghi della varietà corrispondente al *Globo*, il raggio è di 160 km. Entro 1,6 km da un drago della varietà del *Globo*, il portatore può determinare l'esatta posizione ed età della creatura. Il portatore di un *Globo* si guadagna l'eterna inimicizia di tutti i draghi per aver approfittato della schiavitù di uno dei loro, perfino se successivamente dovesse perdere l'oggetto.

Ciascun *Globo* ha un potere individuale che può essere invocato una volta per round a livello dell'incantatore 10:

- *Globo del Drago Nero: volare.*
- *Globo del Drago Blu: velocità.*
- *Globo del Drago d'Ottone: teletrasporto.*
- *Globo del Drago di Bronzo: scrutare.*
- *Globo del Drago di Rame: suggestione.*
- *Globo del Drago d'Oro:* Speciale. Il possessore del *Globo* d'oro può usare qualsiasi potere posseduto da uno degli altri globi (incluso *dominare* e il soffio, ma non la CA, i tiri salvezza o l'immunità al soffio) ma può solo usare un potere individuale una volta al giorno. Inoltre, può *dominare* ogni altro possessore di un *Globo* nel raggio di 1,6 km (CD 16).
- *Globo del Drago Verde: mano spettrale.*
- *Globo del Drago Rosso: muro di fuoco.*
- *Globo del Drago d'Argento: cura ferite critiche.*
- *Globo del Drago Bianco: protezione dagli elementi* (solo freddo).



Mano e Occhio di Vecna

Mano e Occhio di Vecna: Si dice che l'arcilich Vecna sia stato il più famoso mago mai esistito e probabilmente il più malvagio. Apparentemente assurto al rango di divinità, lasciò dietro di sé reliquie contenenti le tracce del suo potere: i resti mummificati di una mano e di un occhio.

Poteri dell'Occhio: Per funzionare, l'*Occhio di Vecna* deve essere situato nell'orbita vuota del cranio di un personaggio. Il portatore dell'*Occhio* perde 2 punti di Carisma che non possono più essere recuperati. L'*Occhio* non può più essere rimosso senza causare la morte del portatore. Esso permette al portatore *scurovisione* permanente e *visione del vero*. Il portatore può usare gli incantesimi *sguardo penetrante* e *dominare persone*, tre volte al giorno ciascuno, e *distruzione* e *profanare*, una volta al giorno ciascuno. Un personaggio non malvagio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà ogni settimana (CD 17) per evitare di diventare malvagio. Tutti i poteri sono a livello dell'incantatore 20, e tutti richiedono una CD di 20 per resistere ai loro effetti.

Poteri della Mano: Per funzionare, la *Mano di Vecna* deve essere fissata all'estremità di un braccio sinistro la cui mano originale è stata troncata. Il portatore della *Mano* perde 2 punti di Destrezza che non possono più essere recuperati. La *Mano* non può più essere rimossa senza causare la morte del portatore. Il tocco della *Mano*, una volta fissata, infligge 1d10 danni da freddo a un bersaglio. Tre volte al giorno, il suo tocco può risucchiare definitivamente 1 punto di caratteristica (scelta dal portatore) da una vittima. Il portatore guadagna per il resto della giornata (fino all'alba successiva) i punti risucchiati. Una volta al giorno il portatore della *Mano* può usare gli incantesimi *blasfemia* e *aura sacrilega*. Un personaggio non malvagio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà ogni settimana (CD 17) per evitare di diventare malvagio. Tutti i poteri sono a livello dell'incantatore 20, e tutti richiedono una CD di 20 per resistere ai loro effetti.

Poteri di entrambi gli artefatti: Se un singolo personaggio possiede sia la *Mano di Vecna* che l'*Occhio di Vecna*, tutti i poteri richiedono una CD di 25 per resistere. Il portatore riceve +2 di Forza e +2 di Intelligenza ma subisce una penalità di -2 alla Saggezza. Inoltre può lanciare un *evoca mostri IX* una volta al giorno (solo per evocare esterni malvagi). Un personaggio non malvagio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà ogni settimana (CD 23) per evitare di diventare malvagio.



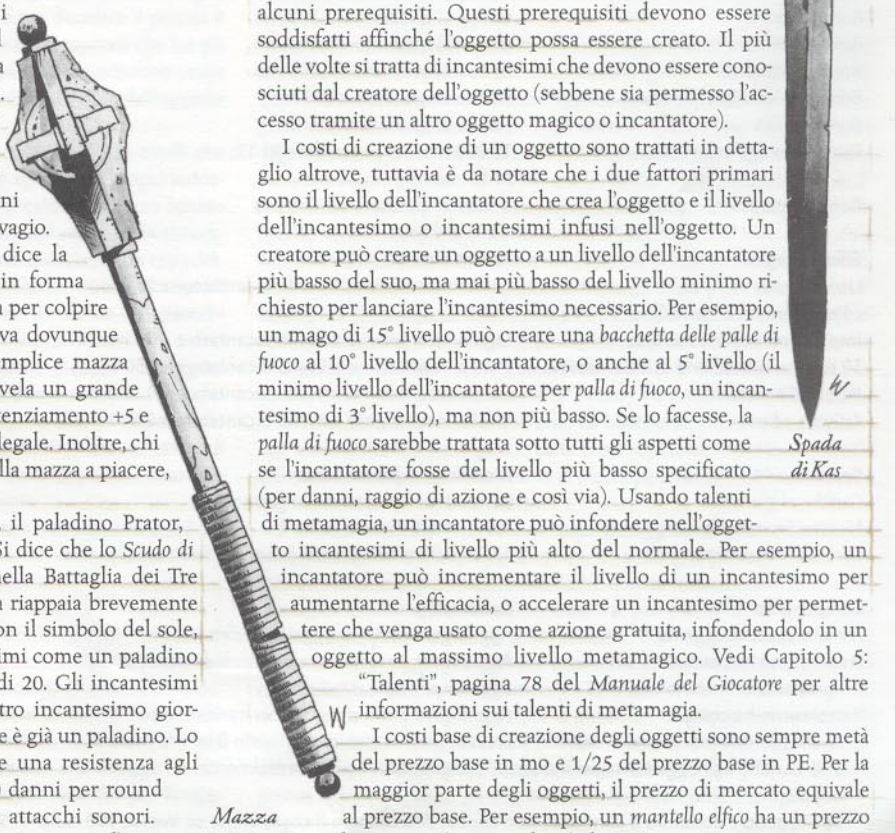
Scudo di Prator

Mazza di Cuthbert: St. Cuthbert, così dice la leggenda, un tempo camminava sulla terra in forma umana. In quei giorni usava una potente arma per colpire gli infedeli e gli esseri malvagi che incontrava dovunque andasse. Oggi questa reliquia sembra una semplice mazza dall'aspetto logoro, ma il suo solo apparire rivela un grande potere. La *Mazza di Cuthbert* ha un bonus di potenziamento +5 e funziona come un'arma di distruzione, sacra e legale. Inoltre, chi la impugna può proiettare *luce incandescente* dalla mazza a piacere, a livello dell'incantatore 20.

Scudo di Prator: Un eroe dell'antichità, il paladino Prator, imbracciò questa reliquia in molte battaglie. Si dice che lo *Scudo di Prator* sia scomparso quando Prator cadde nella Battaglia dei Tre Inferni, anche se circola la voce che da allora riappaia brevemente ogni tanto. Questo *scudo grande+5*, decorato con il simbolo del sole, permette a chi lo indossa di lanciare incantesimi come un paladino di 20° livello con un punteggio di Saggezza di 20. Gli incantesimi guadagnati sono cumulativi con qualsiasi altro incantesimo giornaliero che il personaggio possa avere, anche se è già un paladino. Lo *Scudo di Prator* offre a chi lo indossa anche una resistenza agli incantesimi di 15. Inoltre, assorbe i primi 10 danni per round causati da fuoco, freddo, acido, elettricità e attacchi sonori. (Ogni elemento ha un proprio limite di 10 danni per round). In cambio, una volta all'anno il possessore dello scudo deve intraprendere una cerca (che non può essere evitata con alcun tiro salvezza) su richiesta di una divinità legale e buona.

Un personaggio malvagio o caotico (LM, NM, CM, CN, CB) guadagna 4 livelli negativi se cerca di usare questo artefatto. Sebbene ciò non provochi un'effettiva perdita di livello, i livelli negativi rimangono finché lo scudo è in mano al personaggio e non possono essere annullati in alcun modo (neanche con incantesimi di *ristorare*). I livelli negativi svaniscono quando lo scudo viene deposto o il personaggio non ne è più in possesso.

Spada di Kas: Il vampiro Kas era il temuto luogotenente di Vecna. Usò questa potente lama, creata dal suo maestro, per tradire e attaccare l'arcilich, tagliandogli la mano e cavandogli l'occhio in una terribile battaglia prima che Vecna lo distruggesse. Solo la sua spada sopravvisse, e si dice che essa cerchi in eterno vendetta contro Vecna. La *Spada di Kas* è una *spada lunga sacrilega affilata vorpal+6*. Conferisce a chi la impugna un bonus di potenziamento di +10 alla Forza. La spada è intelligente (Int 15, Sag 13, Car 16, Ego 34) e caotica malvagia. Può essere usata per lanciare i seguenti incantesimi, una volta al giorno ognuno: *invocare il fulmine* (10d6 danni, CD 14), *blasfemia* e *profanare*. Una volta alla settimana può essere usata per *distruggere viventi*.



Spada di Kas

CREARE OGGETTI MAGICI

Per creare oggetti magici, gli incantatori usano talenti speciali e vi investono tempo, denaro e la loro energia personale (sotto forma di punti esperienza). Per i dettagli sulla creazione dei diversi tipi di oggetti magici, consultare la sezione corrispondente più oltre, e le informazioni sui talenti di creazione oggetto nel Capitolo 5: "Talenti", pagina 77 del *Manuale del Giocatore*.

Da notare che la descrizione di ogni oggetto contiene alcuni prerequisiti. Questi prerequisiti devono essere soddisfatti affinché l'oggetto possa essere creato. Il più delle volte si tratta di incantesimi che devono essere conosciuti dal creatore dell'oggetto (sebbene sia permesso l'accesso tramite un altro oggetto magico o incantatore).

I costi di creazione di un oggetto sono trattati in dettaglio altrove, tuttavia è da notare che i due fattori primari sono il livello dell'incantatore che crea l'oggetto e il livello dell'incantesimo o incantesimi infusi nell'oggetto. Un creatore può creare un oggetto a un livello dell'incantatore più basso del suo, ma mai più basso del livello minimo richiesto per lanciare l'incantesimo necessario. Per esempio, un mago di 15° livello può creare una *bacchetta delle palle di fuoco* al 10° livello dell'incantatore, o anche al 5° livello (il minimo livello dell'incantatore per *palla di fuoco*, un incantesimo di 3° livello), ma non più basso. Se lo facesse, la *palla di fuoco* sarebbe trattata sotto tutti gli aspetti come se l'incantatore fosse del livello più basso specificato (per danni, raggio di azione e così via). Usando talenti di metamagia, un incantatore può infondere nell'oggetto incantesimi di livello più alto del normale. Per esempio, un incantatore può incrementare il livello di un incantesimo per aumentarne l'efficacia, o accelerare un incantesimo per permettere che venga usato come azione gratuita, infondendolo in un oggetto al massimo livello metamagico. Vedi Capitolo 5: "Talenti", pagina 78 del *Manuale del Giocatore* per altre informazioni sui talenti di metamagia.

I costi base di creazione degli oggetti sono sempre metà del prezzo base in mo e 1/25 del prezzo base in PE. Per la maggior parte degli oggetti, il prezzo di mercato equivale al prezzo base. Per esempio, un *mantello elfico* ha un prezzo di mercato (e prezzo base) di 2.000 mo. Crearne uno costa

Mazza di Cuthbert

1.000 mo di materie prime più 80 PE.

Alcuni oggetti, tuttavia, lanciano o replicano incantesimi con componenti materiali costose o con componenti in PE. Per questi oggetti, il prezzo di mercato eguaglia il prezzo base con un prezzo extra per le componenti. (Ogni PE nelle componenti aggiunge 5 mo al prezzo di mercato). Il costo per creare questi oggetti è il costo base delle materie prime e il costo base in PE (entrambi determinati dal prezzo base) più il costo per le componenti. Per esempio, un *anello dei tre desideri* ha un prezzo di mercato di 97.950 mo, che include 75.000 mo per i 15.000 PE extra che il creatore deve spendere per forgiare l'anello. Il prezzo base dell'anello è solo 22.950 mo (il prezzo di mercato meno il costo extra per la perdita di PE). Questi oggetti hanno una voce "Costo di creazione" che riporta il costo totale per crearli. (Non è necessario calcolare il costo di creazione per questi oggetti. È già fatto.)

Il creatore ha anche bisogno di un posto abbastanza tranquillo, comodo e ben illuminato in cui lavorare. Qualsiasi posto adatto alla preparazione di incantesimi (vedi Capitolo 10: "Magia" nel *Manuale del Giocatore*) è adatto a creare oggetti. Creare un oggetto richiede una giornata per ogni 1.000 mo nel prezzo base dell'oggetto, con un minimo di un giorno. Le pozioni costituiscono un'eccezione alla regola: ci vuole solo un giorno per mescerle. All'incantatore è permesso di lavorare per 8 ore al giorno. Non può affrettare il processo lavorando più a lungo. Un personaggio può lavorare solo su un oggetto per volta. Mentre lavora non può fare nient'altro. Durante i periodi di riposo, può intraprendere attività leggere come parlare o camminare, ma non può combattere, lanciare incantesimi, usare oggetti magici, condurre ricerche o eseguire altri compiti fisicamente o mentalmente impegnativi. L'incantatore può fare brevi pause nel lavoro (per dormire o simili) ogni volta che vuole, basta che trascorra almeno 8 ore su 24 lavorando all'oggetto. Non può prendersi un giorno di riposo; una volta che il processo è cominciato, deve arrivare alla fine o ammettere la sconfitta. Se l'incantatore viene disturbato mentre crea l'oggetto, o trascorre meno di 8 ore al lavoro in un qualsiasi periodo di 24 ore, il processo è rovinato. Tutti i materiali usati e i PE spesi vanno sprecati.

I segreti per creare gli artefatti sono da tempo perduti.

OGGETTI PERFETTI

Come spiegato in dettaglio nel Capitolo 7: "Equipaggiamento", nel *Manuale del Giocatore*, gli oggetti perfetti sono oggetti di fattura eccezionalmente buona. Sono più costosi, ma hanno il vantaggio di una qualità migliore. Non sono affatto magici in se stessi. Tuttavia, solo gli oggetti perfetti possono essere incantati per diventare armature e armi magiche (gli oggetti che non sono armi o armature possono o meno essere oggetti perfetti).

MATERIALI SPECIALI

Oltre agli oggetti magici incantati, alcune sostanze hanno proprietà speciali innate. Anche se qui sono presentati solo tre di questi materiali, si possono introdurre altri materiali speciali in una data campagna.

Adamantio: Questo metallo durissimo si trova solo nelle meteoriti e nelle vene più rare in zone magiche, e contribuisce alla qualità di un'arma o di un'armatura, a seconda della proporzione in cui è usato. Così, una corazza in adamantio offre un maggior aumento di protezione (e un costo più alto) che non una cotta di maglia in adamantio, e un'ascia da battaglia in adamantio offre un maggior aumento di capacità offensiva di un pugnale in adamantio. Le armi in adamantio hanno un bonus naturale di potenziamento agli attacchi e ai danni. Un'armatura in adamantio ha un bonus naturale di potenziamento alla CA. Questi bonus non si sommano ad altri bonus di potenziamento. Quindi, una spada in adamantio (+2) incantata con un bonus di potenziamento +5 ha effettivamente un bonus di potenziamento +5. In un'area in cui la magia non funziona, essa conserva il suo naturale bonus di potenziamento +2. Le armi e le armature forgiate in adamantio vanno trattate come oggetti perfetti per quanto riguarda i tempi di creazione, ma la qualità di oggetto perfetto non influenza il bonus di potenziamento delle armi o la penalità di armatura alla prova dell'armatura.

L'adamantio ha una durezza di 20 e 40 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore.

Tabella 8-40: Calcolare il valore dell'oggetto magico in monete d'oro

Effetto	Prezzo base	Esempio
Bonus potenziamento caratteristica	Bonus al quadrato x 1.000 mo	*Guanti della Destrezza+2*
Bonus potenziamento armatura	Bonus al quadrato x 1.000 mo	*Cotta di maglia+1*
Incantesimo bonus	Livello incantesimo al quadrato x 1.000 mo	*Perla del potere*
Bonus deviazione	Bonus al quadrato x 2.000 mo	*Anello di protezione+3*
Bonus fortuna	Bonus al quadrato x 2.500 mo	*Bastone del potere*
Bonus armatura naturale	Bonus al quadrato x 2.000 mo	*Amuleto armatura naturale+1*
Bonus resistenza	Bonus al quadrato x 1.000 mo	*Mantello della resistenza+5*
Bonus tiri salvezza (limitato)	Bonus al quadrato x 250 mo	*Talismano anti-veleno+4*
Bonus abilità	Bonus al quadrato x 20 mo	*Anello dello scalare*
Resistenza agli incantesimi	10.000 mo per punto oltre RI 12; RI 13 minimo	*Mantello resistenza agli incantesimi*
Bonus potenziamento arma	Bonus al quadrato x 2.000 mo	*Spada lunga+1*

Effetto magico	Prezzo base	Esempio
Uso singolo, compimento d'incantesimo	Livello incantesimo x livello incantatore x 25 mo	*Pergamena velocità*
Uso singolo, attivato ad uso	Livello incantesimo x livello incantatore x 50 mo	*Pozione di cura ferite leggere*
50 cariche, attivazione di incantesimo	Livello incantesimo x livello incantatore x 750 mo	*Bacchetta delle palle di fuoco*
Parola di comando	Livello incantesimo x livello incantatore x 1.800 mo	*Cappa del saltimbanco*
Attivato ad uso	Livello incantesimo x livello incantatore x 2.000 mo	*Lanterna della rivelazione*

Speciale	Modifiche al prezzo base	Esempio
Cariche al giorno	Dividere per (5: cariche al giorno)	*Elmo del teletrasporto*
Nessun limite spaziale*	Moltiplicare l'intero costo x 2	*Pietra magica*
Carico (50 cariche)	1/2 uso illimitato prezzo base	*Anello dell'ariete*

Componente	Costo extra	Esempio
Armatura, scudo o arma	Aggiungere costo di oggetto perfetto	*Arco lungo composito+1*
Incantesimo ha costo componente materiale	Aggiungere direttamente a prezzo di oggetto per carica**	*Bacchetta della pelle di pietra*
Incantesimo ha costo in PE	Aggiungere 5 mo per 1 PE per carica**	*Anello dei tre desideri*

* *Livello incantesimo:* Ai fini di stabilire il prezzo, un incantesimo di livello 0 vale la metà di un incantesimo di 1° livello.

* Vedi "Limite agli oggetti magici indossati", pagina 176. Fondamentalmente, un oggetto che non occupa uno di questi spazi limitati costa il doppio.

** Se l'oggetto è continuo o illimitato, non carico, determinare il costo come se avesse 100 cariche. Se ha qualche limitazione giornaliera, determinare il costo come se avesse 50 cariche.

Oggetto	Bonus di potenziamento	Modificatore al prezzo di mercato
Armatura leggera	+1	+2.000 mo
Armatura media	+2	+5.000 mo
Armatura pesante	+3	+10.000 mo
Scudo	+1	+2.000 mo
Arma con 1d4 o 1d6 danni	+1	+3.000 mo
Arma con 1d8, 1d10 o 1d12 danni	+2	+9.000 mo

Mithral: Il mithral è un metallo molto raro, luccicante, simile all'argento, più leggero del ferro ma altrettanto duro. Quando viene lavorato come l'acciaio, diventa un meraviglioso materiale con cui creare armature, e occasionalmente viene usato anche per altri oggetti. La maggior parte delle armature in mithral è più leggera di una categoria del normale, ed è più agevole per il movimento e le altre limitazioni (per esempio, per determinare se un barbaro può usare o meno la sua capacità di movimento veloce mentre indossa l'armatura). Le armature pesanti sono trattate come armature medie, e le armature medie sono trattate come leggere, ma le armature leggere restano leggere. Le probabilità di fallimento di un incantesimo per armature e scudi in mithral diminuiscono del 10%, il bonus massimo di Destrezza aumenta di 2, e le penalità di armatura alla prova diminuiscono di 3. Gli oggetti in mithral che non sono armature o scudi pesano la metà dello stesso oggetto fatto di altri metalli. Da notare che gli oggetti che hanno soltanto una parte in metallo non ne sono influenzati. (Una spada lunga è influenzata, una lancia no.)

Le armi o le armature fatte di mithral vanno trattate come oggetti perfetti per quanto riguarda i tempi di creazione, ma la qualità di oggetto perfetto non influenza il bonus di potenziamento delle armi o la penalità di armatura alla prova dell'armatura.

Il mithral ha una durezza di 15 e 30 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore.

Oggetto	Modificatore al prezzo di mercato
Armatura leggera	+1.000 mo
Armatura media	+4.000 mo
Armatura pesante	+9.000 mo
Scudo	+1.000 mo
Altri oggetti	+500 mo ogni 0,45 kg

Legnoscuro: Questo raro legno magico è duro come il legno normale, ma molto leggero. Qualsiasi oggetto interamente o per la maggior parte in legno (come un arco, una freccia o una lancia) che sia fatto di legnoscuro è considerato un oggetto perfetto e pesa solo la metà di un oggetto di legno normale di quel tipo. Gli oggetti che non sono normalmente fatti di legno o che sono di legno solo parzialmente (come un'ascia da battaglia o una mazza) non possono essere fatti di legnoscuro, oppure non guadagnano alcun beneficio speciale dall'essere fatti con il legnoscuro. Le penalità di armatura alla prova per gli scudi di legnoscuro sono ridotte di 2. Per determinare il prezzo degli oggetti di legnoscuro, usare il peso originale ma aggiungere +10 mo per ogni 0,45 kg al prezzo di una versione perfetta di quell'oggetto.

Il legnoscuro ha una durezza di 5 e 10 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore.

CREARE ARMATURE

Per creare un'armatura magica, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore e di alcuni attrezzi per lavorare il ferro, il legno o il cuoio. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'armatura stessa o i pezzi di armatura da assemblare. Un'armatura che va incantata dev'essere un'armatura perfetta, e il suo costo è aggiunto al costo totale di incantamento per determinare il valore finale di mercato. I costi addizionali per i materiali sono compresi nel costo della creazione dell'armatura magica (metà del valore di mercato presentato nelle tabelle di questo capitolo).

Creare armature magiche ha uno speciale prerequisito. Il livello dell'incantatore del creatore deve essere almeno il triplo del bonus di potenziamento dell'armatura. Così, un creatore di 6° livello può creare una *corazza di piastre+2*, un creatore di 9° livello può creare la stessa corazza di piastre e renderla +3, e un incantatore di 15° livello può renderla +5. Se un oggetto ha sia un bonus di potenziamento che una capacità speciale (come la resistenza al freddo), bisogna soddisfare il più alto dei due livelli dell'incantatore richiesti.

Un'armatura magica o uno scudo magico devono avere almeno un

DIETRO LE QUINTE: VALORE DEGLI OGGETTI MAGICI IN MONETE D'ORO

Quando si determina il prezzo di un oggetto magico inventato bisogna considerare molti fattori. Il modo più semplice per decidere il prezzo è confrontare il nuovo oggetto a un oggetto in questo capitolo che ha già un prezzo, e usare tale prezzo come guida. Altrimenti, si possono usare le indicazioni riassunte nella Tabella 8-40: "Calcolare il valore dell'oggetto magico in monete d'oro".

Capacità multiple simili: Per oggetti con capacità multiple simili che non occupano uno spazio limitato (vedi "Limite agli oggetti magici indossati", pagina 176), si usa la seguente formula: si calcola il prezzo basato sulla capacità più costosa, poi si aggiunge il 75% del valore della successiva capacità più costosa, più la metà del valore di qualsiasi altra capacità. (I molti poteri magici di un *bastone del potere* sono buoni esempi di capacità multiple simili). Tuttavia, capacità come un bonus agli attacchi o al tiro salvezza e una capacità magica non sono simili, e i loro valori vengono semplicemente sommati per determinare il costo. Per oggetti che occupano uno spazio limitato (come un anello o una collana), ogni potere addizionale non solo non viene scontato, ma ha anzi un aumento di prezzo del 10%. Una *cintura di Forza+4 e Destrezza+5* ha più valore di una *cintura della Forza* indossata con *guanti della Destrezza*, dato che occupa solo uno spazio sul corpo del personaggio.

Quando si moltiplicano i livelli degli incantesimi per determinare il valore, gli incantesimi di livello 0 devono essere trattati come mezzo livello.

Altri fattori possono ridurre il costo di un oggetto:

- **L'oggetto richiede un'abilità per usarlo.** Alcuni oggetti richiedono un'abilità specifica per farli funzionare (come Scrutare per la *sfera di cristallo* o Intrattenere per uno strumento musicale). Questo fattore dovrebbe ridurre il costo di circa il 10%. Richiedere un'abilità inaccessibile alla maggior parte delle classi (come Scrutare) è ancora più restrittivo e potrebbe ridurre il costo del 20%.
- **L'oggetto richiede una classe o un allineamento specifici per funzionare.** Ancora più restrittivo, questo requisito riduce il prezzo del 30%.

I prezzi presentati nelle descrizioni degli oggetti magici in questo libro sono valori di mercato, che corrispondono generalmente al doppio di quanto è costato al creatore fare l'oggetto. Dato che classi diverse ottengono lo stesso incantesimo a livelli diversi, i prezzi per fare lo stesso oggetto potrebbero essere diversi per le diverse classi. Si consideri per esempio *blocca persone*. Un chierico lo lancia come incantesimo di 2° livello, così una *bacchetta di blocca persone* da chierico gli costa 2 (incantesimo di 2° livello) x 3 (incantatore di 3° livello) x 750 mo, diviso due, vale a dire 2.250 mo. Tuttavia, un mago lancia *blocca persone* come incantesimo di 3° livello, quindi la sua bacchetta gli costa 3 (incantesimo di 3° livello) x 5 (incantatore di 5° livello) x 750 mo, diviso 2, per un totale di 5.625 mo. Anche uno stregone lancia *blocca persone* come incantesimo di 3° livello, ma non riceve l'incantesimo fino al 6° livello, così la sua bacchetta costa 3 (incantesimo di 3° livello) x 6 (incantatore di 6° livello) x 750 mo, diviso 2, e cioè 6.750 mo. La bacchetta, comunque, vale solo due volte il prezzo a cui può crearla il più efficiente incantatore, così il valore di mercato di una *bacchetta di blocca persone* è 4.500 mo, indipendentemente da chi l'abbia creata.

È da notare, tuttavia, che non tutti gli oggetti qui presentati aderiscono direttamente a queste formule. Ci sono diverse ragioni per questo. La prima e la più importante è che queste formule non sono sufficienti per valutare le esatte differenze fra, per esempio, un *anello della resistenza al fuoco* e *stivali della velocità*; due oggetti molto diversi. Ciascuno degli oggetti magici qui presentati è stato esaminato e modificato in base al suo valore effettivo. Le formule forniscono solo un punto di partenza. Pergamene, pozioni e bacchette seguono esattamente le formule. I bastoni seguono abbastanza le formule, e altri oggetti richiedono il giudizio del DM. Bisogna usare buon senso quando si assegnano i prezzi, usando gli oggetti qui presentati come esempi.



La creazione di oggetti magici richiede tempo, denaro e talento.

bonus di potenziamento +1 per avere una capacità elencata nella Tabella 8-6: "Capacità speciali delle armature", e nella Tabella 8-7: "Capacità speciali degli scudi". Per esempio, un personaggio non può creare semplicemente una *cotta di maglia ombra*. Per avere una capacità speciale, la cotta di maglia deve prima avere almeno un bonus di potenziamento +1.

Se i prerequisiti per la creazione dell'armatura comprendono degli incantesimi, il creatore deve aver preparato gli incantesimi da lanciare (o deve conoscere gli incantesimi, nel caso di uno stregone o un bardo) ma non deve fornire alcuna componente materiale o componente focus richiesta dagli incantesimi, e per la creazione dell'oggetto non è neppure necessario spendere PE intrinseci a un incantesimo prerequisito. L'atto di lavorare l'armatura attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili per ogni giorno della creazione dell'armatura. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati.)

Creare determinate armature può richiedere prerequisiti più potenti o semplicemente diversi dall'incantamento. Vedi le descrizioni individuali alle pagine 181-183 per i dettagli. Creare armature magiche richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore dell'oggetto terminato.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Armi e Armature Magiche.

CREARE ARMI

Per creare un'arma magica, un personaggio ha bisogno di una fonte di calore e alcuni attrezzi per lavorare il ferro, il legno o il cuoio. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'arma stessa o i pezzi di arma da assemblare. Solo un'arma perfetta può essere incantata per diventare un'arma magica, e il suo costo è aggiunto al costo totale di incantamento per determinare il valore finale di mercato. I costi addizionali per i materiali sono compresi nel costo della creazione dell'arma magica: metà del prezzo base indicato nella Tabella 8-10: "Armi", in base al bonus totale effettivo dell'arma.

Creare un'arma magica ha uno speciale prerequisito: il livello del creatore deve essere almeno il triplo del bonus di potenziamento dell'arma. Così, un creatore di 6° livello può creare una *spada lunga+2*, un creatore di 9° livello può creare la stessa spada e renderla +3, e un incantatore di 15° livello può renderla +5. Se un oggetto ha sia un bonus di potenziamento che una capacità speciale (come il tocco fantasma), bisogna soddisfare il più alto dei due livelli dell'incantatore richiesti.

Un'arma magica deve avere almeno un bonus di potenziamento +1 per avere una qualsiasi delle capacità elencate nella Tabella 8-15: "Capacità speciali delle armi da mischia". Per esempio, un personaggio non può creare semplicemente uno *stocco affilato*. Uno *stocco affilato* deve avere un bonus di potenziamento di almeno +1.

Se i prerequisiti per la creazione dell'arma comprendono degli incantesimi, il creatore deve aver preparato gli incantesimi da lanciare (o deve conoscere gli incantesimi, nel caso di uno stregone o un bardo) ma non deve fornire alcuna componente materiale o componente focus richieste dagli incantesimi, e per la creazione dell'oggetto non è neppure necessario spendere PE intrinseci a un incantesimo prerequisito. L'atto di lavorare l'arma attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili per ogni giorno della creazione dell'arma. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati).

Nel momento della creazione, l'incantatore deve decidere se l'arma emana luce o meno, come effetto secondario della magia infusa nell'arma. Questa decisione non influenza il prezzo o il tempo di creazione, ma una volta che l'oggetto è completato, la decisione è definitiva.

Creare armi doppie viene considerato analogo a creare due armi per quanto riguarda il costo, il tempo, i PE e le capacità speciali. Per esempio, un mazzafrusto doppio può avere un'*estremità infuocata+1* e un'*estremità della distruzione+3*.

Creare alcune armi può prevedere altri prerequisiti più potenti o semplicemente diversi dall'incantamento. Vedi le descrizioni individuali alle pagine 186-190 per i dettagli.

Creare un'arma magica richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore dell'arma terminata.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Armi e Armature Magiche.

CREARE POZIONI

Il creatore ha bisogno di un piano di lavoro orizzontale e alcuni contenitori per mescolare i liquidi, oltre a una fonte di calore per bollire l'infuso. Inoltre, ha bisogno degli ingredienti. Il costo per i materiali e gli ingredienti è incluso nel costo per mescere la pozione: 25 mo per il livello dell'incantesimo moltiplicato per il livello dell'incantatore. Tutti gli ingredienti e i materiali per mescere una pozione devono essere freschi e mai usati. Il personaggio deve pagare il costo pieno per mescere ogni pozione (sconti per grosse quantità non valgono).

Il creatore deve aver preparato gli incantesimi da inserire nella pozione (o deve conoscere gli incantesimi, nel caso di uno stregone o un bardo) e deve fornire tutte le componenti materiali o componenti focus richieste dagli incantesimi. Se lanciare l'incantesimo riduce il totale dei PE dell'incantatore, questi paga il costo in PE all'inizio della lavorazione, insieme al costo in PE per mescere la pozione stessa. L'atto di mescere attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili fino a quando il personaggio non si è riposato e non ha recuperato gli incantesimi. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati).

Mescere una pozione richiede una giornata.

Talento di creazione oggetto richiesto: Mescere Pozioni.

Tabella 8-41: Prezzi base delle pozioni (per classe del mescitore)

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger*
0	25 mo	25 mo	25 mo	-
1	50 mo	50 mo	100 mo	100 mo
2	300 mo	400 mo	400 mo	400 mo
3	750 mo	900 mo	1.050 mo	750 mo

* Il livello dell'incantatore è metà del livello di classe.

Nei prezzi è previsto che la pozione sia stata creata al livello dell'incantatore minimo.

Tabella 8-42: Costo base per mescere una pozione (per classe del mescitore)

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger*
0	12 mo 5 ma +1 PE	12 mo 5 ma +1 PE	12 mo 5 ma +1 PE	-
1	25 mo +2 PE	25 mo +2 PE	50 mo +4 PE	50 mo +4 PE
2	150 mo +12 PE	200 mo +16 PE	200 mo +16 PE	200 mo +16 PE
3	375 mo +30 PE	450 mo +36 PE	525 mo +42 PE	375 mo +30 PE

* Il livello dell'incantatore è metà del livello di classe.
Nei prezzi è previsto che la pozione sia stata creata al livello dell'incantatore minimo.

CREARE ANELLI

Per creare un anello magico un personaggio ha bisogno di una fonte di calore. Ha anche bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è un anello o pezzi di anello da assemblare. Il costo dei materiali è compreso nel costo della creazione dell'anello. I costi degli anelli sono difficili da calcolare. Si deve fare riferimento al riquadro a pagina 243 e usare i prezzi degli anelli in questo capitolo come punto di riferimento. Creare un anello costa la metà del valore di mercato indicato.

Se i prerequisiti per la creazione dell'anello comprendono degli incantesimi, il creatore deve aver preparato gli incantesimi da lanciare (o deve conoscere gli incantesimi, nel caso di uno stregone o un bardo) ma non deve fornire alcuna componente materiale o componente focus richiesta dagli incantesimi, e per la creazione dell'oggetto il costo in PE non è intrinseco a un incantesimo prerequisito. L'atto di forgiare l'anello attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili per ogni giorno della creazione dell'anello. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati).

Creare certi anelli può richiedere prerequisiti più potenti o semplicemente diversi dall'incantamento. Vedi le descrizioni individuali alle pagine 192-195 per i dettagli.

Forgiare un anello richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore dell'anello terminato.

Talento di creazione oggetto richiesto: Forgiare Anelli.

CREARE PERGAMENE

Il personaggio ha bisogno di una provvista di materiali di prima scelta per la scrittura, il costo dei quali è incluso nel costo per scrivere la pergamena: 12,5 mo per il livello dell'incantesimo moltiplicato per il livello dell'incantatore. Tutti gli strumenti per la scrittura e i materiali usati per scrivere una pergamena devono essere nuovi e mai usati. Il personaggio deve pagare il costo completo per scrivere ciascuna pergamena, non importa quante volte abbia precedentemente scritto lo stesso incantesimo.

Il creatore deve aver preparato gli incantesimi da inserire nella pergamena (o deve conoscere gli incantesimi, nel caso di uno stregone o un bardo) e deve fornire tutte le componenti materiali o componenti focus richieste dagli incantesimi. Se lanciare l'incantesimo riduce il totale dei PE dell'incantatore, questi paga il costo in PE all'inizio della lavorazione della pergamena, insieme al costo in PE per creare la pergamena stessa. L'atto di scrivere attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili fino a quando il personaggio non si è riposato e non ha recuperato gli incantesimi. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati).

Scrivere una pergamena richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore della pergamena terminata.

Talento di creazione oggetto richiesto: Scrivere Pergamene.

Tabella 8-43: Prezzi base delle pergamene (per classe dello scriba)

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger*
0	12 mo 5 ma	12 mo 5 ma	12 mo 5 ma	-
1	25 mo	25 mo	50 mo	50 mo
2	150 mo	200 mo	200 mo	200 mo
3	375 mo	450 mo	525 mo	375 mo
4	700 mo	800 mo	1.000 mo	700 mo
5	1.125 mo	1.250 mo	1.625 mo	-
6	1.650 mo	1.800 mo	2.400 mo	-
7	2.275 mo	2.450 mo	-	-
8	3.000 mo	3.200 mo	-	-
9	3.825 mo	4.050 mo	-	-

* Il livello dell'incantatore è metà del livello di classe.
Nei prezzi è previsto che la pergamena sia stata creata al livello dell'incantatore minimo.

Tabella 8-44: Costo base per scrivere una pergamena (per classe dello scriba)

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger*
0	6 mo 2 ma 5 mr +1 PE	6 mo 2 ma 5 mr +1 PE	6 mo 2 ma 5 mr +1 PE	-
1	12 mo 5 ma +1 PE	12 mo 5 ma +1 PE	25 mo +2 PE	25 mo +2 PE
2	75 mo +6 PE	100 mo +8 PE	100 mo +8 PE	100 mo +8 PE
3	187 mo 5 ma +15 PE	225 mo +18 PE	262 mo 5 ma +21 PE	187 mo 5 ma +15 PE
4	350 mo +28 PE	400 mo +32 PE	500 mo +40 PE	350 mo +28 PE
5	562 mo 5 ma +45 PE	625 mo +50 PE	812 mo 5 ma +65 PE	-
6	826 mo +66 PE	900 mo +72 PE	1.200 mo +96 PE	-
7	1.135 mo 5 ma +91 PE	1.225 mo +98 PE	-	-
8	1.500 mo +120 PE	1.600 mo +128 PE	-	-
9	1.912 mo 5 ma +153 PE	2.025 mo +162 PE	-	-

* Il livello dell'incantatore è metà del livello di classe.
Nei prezzi è previsto che la pergamena sia stata creata al livello dell'incantatore minimo.

CREARE VERGHE

Il personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è una verga o i pezzi di una verga da assemblare. Il costo dei materiali è compreso nel costo della creazione della verga. I costi delle verghe sono difficili da calcolare. Si faccia riferimento al riquadro a pagina 243 e si usino i prezzi delle verghe in questo capitolo come punto di partenza. Creare una verga costa la metà del valore di mercato indicato.

Se i prerequisiti per la creazione della verga comprendono degli incantesimi, il creatore deve aver preparato gli incantesimi da lanciare (o deve conoscere gli incantesimi, nel caso di uno stregone o un bardo), ma non deve fornire alcuna componente materiale o componente focus richiesta dagli incantesimi, e per la creazione dell'oggetto il costo in PE non è intrinseco a un incantesimo prerequisito. L'atto di lavorare la verga attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili per ogni giorno della creazione della verga. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati).

Creare certe verghe può richiedere prerequisiti più potenti o semplicemente diversi dall'incantamento. Vedi le descrizioni individuali alle pagine 195-199 per i dettagli.

Creare una verga richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore della verga terminata.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Verghe.

CREARE BASTONI

Il personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è un bastone o i pezzi di un bastone da assemblare. Il costo dei materiali è compreso nel costo della creazione del bastone: 375 mo per il livello dell'incantesimo del massimo livello moltiplicato per il livello dell'incantatore, più il 75% del valore della capacità più costosa successiva (281,25 mo per livello dell'incantesimo moltiplicato per il

livello dell'incantatore), più la metà del valore di qualsiasi altra capacità (187,5 mo per livello dell'incantesimo moltiplicato per il livello dell'incantatore). Per ottenere il prezzo finale, i risultati possono essere modificati dal DM fino al 20%, a seconda del numero e dei tipi di incantesimi messi insieme nello stesso bastone. I bastoni sono sempre pienamente carichi (50 cariche) all'atto della creazione.

Se si desidera, si può porre un incantesimo nel bastone solo alla metà del costo normale, ma attivare quel particolare incantesimo costa 2 cariche del bastone. Una singola funzione non costa più di due cariche. Il livello dell'incantatore per tutti gli incantesimi in un bastone deve essere lo stesso.

Il creatore deve aver preparato gli incantesimi da inserire nel bastone (o deve conoscere l'incantesimo, nel caso di uno stregone o un bardo) e deve fornire tutte le componenti materiali o componenti focus richieste dagli incantesimi. Sono necessarie 50 di ciascuna componente richiesta (una per carica). Se lanciare l'incantesimo dovesse ridurre il totale dei PE dell'incantatore, questi paga il costo (moltiplicato per 50) quando comincia a lavorare sul bastone, insieme al costo in PE per creare il bastone stesso. Inoltre, quando si comincia a lavorare sul bastone, le componenti materiali vengono consumate, ma le componenti focus no (una componente focus usata per creare un bastone può essere riutilizzata). L'atto di lavorare il bastone attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili per ogni giorno della creazione del bastone. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi disponibili al momento, come se fossero stati lanciati).

Creare certi bastoni può prevedere prerequisiti più potenti dell'incantamento. Vedi le descrizioni individuali alle pagine 204-206 per i dettagli.

Creare un bastone richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore del bastone terminato.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Bastoni.

CREARE BACCHETTE

Il personaggio ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è una bacchetta o i pezzi di una bacchetta da assemblare. Il costo dei materiali è incluso nel costo per creare la bacchetta: 375 mo per il livello dell'incantesimo moltiplicato per il livello dell'incantatore. Le bacchette sono sempre pienamente cariche (50 cariche) all'atto della creazione.

Il creatore deve aver preparato l'incantesimo da inserire nella bacchetta (o deve conoscere l'incantesimo, nel caso di uno stregone o un bardo) e deve fornire tutte le componenti materiali o le componenti focus richieste dall'incantesimo. Sono necessarie 50 di ciascuna componente richiesta (una per carica). Se lanciare l'incantesimo dovesse ridurre il totale dei PE dell'incantatore, questi paga il costo (moltiplicato per 50) quando comincia a lavorare sulla bacchetta, insieme al costo in PE per creare la bacchetta stessa. Inoltre, quando si comincia a lavorare sulla bacchetta, le componenti materiali vengono consumate, ma le componenti focus no (una componente focus usata per creare una bacchetta può essere riutilizzata). L'atto di lavorare sulla bacchetta attiva l'incantesimo preparato, che rimane così non disponibile per ogni giorno della creazione della bacchetta. (Ovvero, quell'incantesimo viene tolto dall'elenco degli incantesimi al momento disponibili, come se fosse stato lanciato).

Creare una bacchetta richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore della bacchetta terminata.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Bacchette.

Tabella 8-45: Prezzi base delle bacchette (per classe del creatore)

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger*
0	375 mo	375 mo	375 mo	-
1	750 mo	750 mo	1.500 mo	1.500 mo
2	4.500 mo	6.000 mo	6.000 mo	6.000 mo
3	11.250 mo	13.500 mo	15.750 mo	11.250 mo
4	21.000 mo	24.000 mo	30.000 mo	21.000 mo

* Il livello dell'incantatore è metà del livello di classe.
Nei prezzi è previsto che la bacchetta sia stata creata al livello dell'incantatore minimo.

Tabella 8-46: Costo base per creare una bacchetta (per classe del creatore)

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger
0	187 mo 5 ma +15 PE	187 mo 5 ma +15 PE	187 mo 5 ma +15 PE	-
1	325 mo +30 PE	325 mo +30 PE	1.250 mo +60 PE	1.250 mo +60 PE
2	2.250 mo +180 PE	3.000 mo +240 PE	3.000 mo +240 PE	3.000 mo +240 PE
3	5.625 mo +450 PE	6.750 mo +540 PE	7.875 mo +630 PE	5.625 mo +450 PE
4	10.500 mo 840 PE	12.000 mo 960 PE	15.000 mo 1.200 PE	10.500 mo 840 PE

* Il livello dell'incantatore è metà del livello di classe.
Nei prezzi è previsto che la bacchetta sia stata creata al livello dell'incantatore minimo.

CREARE OGGETTI MERAVIGLIOSI

Per creare un oggetto meraviglioso, il personaggio di solito ha bisogno di un determinato equipaggiamento o attrezzi particolari. Inoltre ha bisogno di una provvista di materiali, di cui il più ovvio è l'oggetto stesso o i pezzi dell'oggetto da assemblare. Il costo dei materiali è compreso nel costo della creazione dell'oggetto. I costi degli oggetti meravigliosi sono difficili da calcolare. Si faccia riferimento al riquadro a pagina 243 e si usino i prezzi degli oggetti in questo capitolo come punto di partenza. Creare un oggetto costa la metà del valore di mercato indicato.

Se i prerequisiti per la creazione dell'oggetto comprendono degli incantesimi, il creatore deve aver preparato gli incantesimi da lanciare (o deve conoscere gli incantesimi, nel caso di uno stregone o un bardo) ma non deve fornire alcuna componente materiale o componente focus richiesta dagli incantesimi, e per la creazione dell'oggetto non è neppure necessario spendere PE intrinseci di un incantesimo prerequisito. L'atto di lavorare sull'oggetto attiva gli incantesimi preparati, che rimangono così non disponibili per ogni giorno della creazione dell'oggetto. (Ovvero, quegli incantesimi vengono tolti dall'elenco degli incantesimi al momento disponibili, come se fossero stati lanciati).

Creare determinati oggetti può prevedere altri prerequisiti più potenti o diversi dall'incantamento. Vedi le descrizioni individuali a partire da pagina 207 per i dettagli.

Creare un oggetto meraviglioso richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore dell'oggetto terminato.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Oggetti Meravigliosi.

CREAZIONE DI UN OGGETTO INTELLIGENTE

Per creare un oggetto intelligente, l'incantatore deve essere almeno di 15° livello. Il tempo e i costi di creazione si basano sulle normali regole per la creazione degli oggetti, con i valori dei prezzi di mercato indicati nella Tabella 8-31: "Intelligenza, Carisma, Saggezza e capacità degli oggetti" (pagina 228) considerati come aggiunte a tempo, costo in monete d'oro e costo in PE. Intelligenza, Saggezza e Carisma dell'oggetto vanno determinate in modo casuale, come descritto a pagina 228 (anche se il punteggio di una caratteristica non deve essere maggiore del punteggio di quella caratteristica del creatore). L'allineamento dell'oggetto è lo stesso del creatore. Altre proprietà vanno determinate in modo casuale, seguendo le indicazioni nelle sezioni corrispondenti di questo capitolo.

AGGIUNGERE NUOVE CAPACITÀ

Un creatore può aggiungere nuove capacità magiche a un oggetto magico senza restrizioni. Il costo è lo stesso che se l'oggetto non fosse magico. Quindi, una *spada lunga+1* può diventare una *spada lunga vorpal+2*, e il costo della creazione è uguale a quello di una *spada vorpal+2* meno il costo di una *spada+1*.

Se l'oggetto occupa uno spazio specifico su un personaggio (vedi "Limite agli oggetti magici indossati", pagina 176), qualsiasi potere aggiunto a quell'oggetto ne raddoppia il costo. Per esempio, se un personaggio aggiunge il potere di conferire *invisibilità* al suo *anello di protezione+2*, il costo per l'aggiunta di questa capacità è lo stesso della creazione di un *anello di invisibilità* moltiplicato per 2.

Appendice: Tabelle di riferimento veloce

Oggetti magici e oggetti speciali con prezzo di mercato fino a 3.000 mo

Armi	Prezzo di mercato
Arma perfetta	Costo di un'arma normale più 300 mo
Arma doppia perfetta	Costo di un'arma normale più 600 mo
Arma +1	Costo di un'arma normale più 1.300 mo
Arma doppia +1	Costo di un'arma normale più 2.600 mo
Freccia, quadrello o proiettile argentato	1 mo
Freccia, quadrello o proiettile perfetto	7 mo
Pugnale argentato	10 mo
Freccia del sonno	132 mo
Arco potente corto composito (bonus di Forza +1)	150 mo
Arco potente lungo composito (bonus di Forza +1)	200 mo
Arco potente corto composito (bonus di Forza +2)	225 mo
Quadrello urlante	257 mo
Arco potente lungo composito (bonus di Forza +2)	300 mo
Arco potente lungo composito (bonus di Forza +3)	400 mo
Arco potente lungo composito (bonus di Forza +4)	500 mo
Giavellotto del fulmine	751 mo
Freccia assassina	2.282 mo

Armature e scudi	Prezzo di mercato
Armatura o scudo perfetto	Costo di un'armatura o uno scudo normale più 150 mo
Armatura o scudo +1	Costo di un'armatura o uno scudo normale più 1.150 mo
Scudo in legnoscuro	257 mo
Scudo grande in mithral	1.020 mo
Giaco di maglia in mithral	1.100 mo
Scudo adamantino	2.170 mo
Scudo di spine	2.670 mo

Pozioni	Prezzo di mercato
Pozione, incantesimo di livello 0 (livello dell'incantatore 1-20)	Livello dell'incantatore x 25 mo
Pozione, incantesimo di 1° livello (livello dell'incantatore 1-20)	Livello dell'incantatore x 50 mo
Pozione, incantesimo di 2° livello (livello dell'incantatore 3-20)	Livello dell'incantatore x 100 mo
Pozione, incantesimo di 3° livello (livello dell'incantatore 5-20)	Livello dell'incantatore x 150 mo
Pozione del nascondersi	150 mo
Pozione d'amore	150 mo
Pozione della furtività	150 mo
Pozione del nuotare	150 mo
Pozione della visione	150 mo
Pozione del Carisma	300 mo
Pozione dell'Intelligenza	300 mo
Pozione della Saggezza	300 mo
Pozione della loquacità	500 mo
Pozione della verità	500 mo
Pozione del soffio di fuoco	900 mo
Pozione dell'eroismo	900 mo

Anelli	Prezzo di mercato
Anello dello scalare	2.000 mo
Anello del saltare	2.000 mo
Anello di protezione +1	2.000 mo
Anello del calore	2.100 mo
Anello della caduta morbida	2.200 mo
Anello del nuotare	2.300 mo
Anello del sostentamento	2.500 mo

Pergamene	Prezzo di mercato
Pergamena, incantesimo di livello 0 (livello dell'incantatore 1-20)	Livello dell'incantatore x 12 mo 5 ma
Pergamena, incantesimo di 1° livello (livello dell'incantatore 1-20)	Livello dell'incantatore x 25 mo
Pergamena, incantesimo di 2° livello (livello dell'incantatore 3-20)	Livello dell'incantatore x 50 mo
Pergamena, incantesimo di 3° livello (livello dell'incantatore 5-20)	Livello dell'incantatore x 75 mo
Pergamena, incantesimo di 4° livello (livello dell'incantatore 7-20)	Livello dell'incantatore x 100 mo
Pergamena, incantesimo di 5° livello (livello dell'incantatore 9-20)	Livello dell'incantatore x 125 mo
Pergamena, incantesimo di 6° livello (livello dell'incantatore 11-20)	Livello dell'incantatore x 150 mo
Pergamena, incantesimo di 7° livello (livello dell'incantatore 13-17)	Livello dell'incantatore x 175 mo
Pergamena, incantesimo di 8° livello (livello dell'incantatore 15)	Livello dell'incantatore x 200 mo

Bacchette	Prezzo di mercato
Bacchetta, incantesimo di livello 0 (livello dell'incantatore 1-8)	Livello dell'incantatore x 375 mo
Bacchetta, incantesimo di 1° livello (livello dell'incantatore 1-4)	Livello dell'incantatore x 750 mo

Oggetti meravigliosi minori	Prezzo di mercato
Pietra magica (grigio opaco)	25 mo
Piuma di Quaal (ancora)	50 mo
Torcia perenne	90 mo
Piuma di Quaal (albero)	100 mo
Olio della conservazione	150 mo
Piuma di Quaal (ventaglio)	200 mo
Polvere nascondi tracce	250 mo
Piuma di Quaal (uccello)	300 mo
Piuma di Quaal (barca cigno)	450 mo
Polvere dell'illusione	500 mo
Collana del rosario (benedizione)	500 mo
Piuma di Quaal (frusta)	500 mo
Scarabeo dell'anatema dei golem (carne)	800 mo
Borsa dei trucchi (grigia)	900 mo
Polvere prosciugante	900 mo
Olio della scivolosità	900 mo
Bracciali dell'armatura (+1)	1.000 mo
Mantello della resistenza (+1)	1.000 mo
Lenti dell'aquila	1.000 mo
Occhiali della visione dettagliata	1.000 mo
Mano del mago	1.000 mo
Perla del potere (incantesimo di 1° livello)	1.000 mo
Filatterio della fedeltà	1.000 mo
Scarabeo dell'anatema dei golem (argilla)	1.000 mo
Pietra dell'allarme	1.000 mo
Flauto dei topi	1.150 mo
Scarabeo dell'anatema dei golem (pietra)	1.200 mo
Fermaglio dello scudo	1.500 mo
Scarabeo dell'anatema dei golem (ferro)	1.600 mo
Collana delle palle di fuoco (tipo I)	1.650 mo
Flauto dei suoni	1.800 mo
Faretra di Ehlonna	1.800 mo
Scarabeo dell'anatema dei golem (carne e argilla)	1.800 mo
Ferri della velocità	1.900 mo
Amuleto dell'armatura naturale (+1)	2.000 mo
Biglia di forza	2.000 mo
Stivali elfici	2.000 mo
Mantello elfico	2.000 mo
Cappello del camuffamento	2.000 mo
Zainetto pratico di Heward	2.000 mo
Corno della nebbia	2.000 mo
Pantofole del ragno	2.000 mo
Solvente universale	2.000 mo
Veste della fuga	2.000 mo
Polvere dell'apparizione	2.100 mo
Guanto della conservazione	2.200 mo
Colla meravigliosa	2.400 mo
Candela della verità	2.500 mo
Borsa conservante (borsa 1)	2.500 mo
Stivali dell'inverno	2.500 mo
Stivali molleggiati	2.500 mo
Scarabeo dell'anatema dei golem (tutti i golem)	2.500 mo

Oggetti magici e oggetti speciali con prezzo di mercato fino a 3.000 mo (cont.)

Elmo della comprensione dei linguaggi e della lettura del magico	2.600 mo
Collana delle palle di fuoco (tipo II)	2.700 mo
Borsa dei trucchi (ruggine)	3.000 mo
Campana dell'apertura	3.000 mo
Corda per scalare	3.000 mo
Ferri dello zefiro	3.000 mo

Oggetti maledetti	Prezzo di mercato
Incenso dell'ossessione	200 mo
Anello della goffaggine	500 mo
Amuleto della localizzazione inevitabile	1.000 mo
Pietra del peso	1.000 mo
Bracciali dell'indifeso	1.200 mo
Guanti maldestri	1.300 mo
Spada maledetta -2	1.500 mo
Armatura dell'ira	1.600 mo
Medaglione della proiezione dei pensieri	1.800 mo
Lancia maledetta della ritorsione	2.000 mo
Ampolla delle maledizioni	2.100 mo
Polvere dello starnuto e del soffocamento	2.400 mo

Elenco alfabetico delle armi standard

Arma [Taglia]	Categoria	Costo	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo
Alabarda^ [Grande]	Mischia - guerra	10 mo	1d10	x3	-	6,75 kg	Perforante e Tagliente
Arco corto composito* [Media]	Distanza - guerra	75 mo	1d6	x3	21 m	0,9 kg	Perforante
Arco corto* [Media]	Distanza - guerra	30 mo	1d6	x3	18 m	0,9 kg	Perforante
Arco lungo composito* [Grande]	Distanza - guerra	100 mo	1d8	x3	33 m	1,35 kg	Perforante
Arco lungo* [Grande]	Distanza - guerra	75 mo	1d8	x3	30 m	1,35 kg	Perforante
Ascia [Piccola]	Mischia - guerra	6 mo	1d6	x3	-	2,25 kg	Tagliente
Ascia da battaglia [Media]	Mischia - guerra	10 mo	1d8	x3	-	3,15 kg	Tagliente
Ascia da guerra nanica* [Media]	Mischia - esotica	30 mo	1d10	x3	-	6,75 kg	Tagliente
Ascia da lancio [Piccola]	Mischia - guerra	8 mo	1d6	x2	3 m	1,8 kg	Tagliente
Ascia grande [Grande]	Mischia - guerra	20 mo	1d12	x3	-	9 kg	Tagliente
Balestra a mano* [Minuscola]	Distanza - esotica	100 mo	1d4	19-20/x2	9 m	1,35 kg	Perforante
Balestra a ripetizione* [Media]	Distanza - esotica	250 mo	1d8	19-20/x2	24 m	7,2 kg	Perforante
Balestra leggera* [Piccola]	Distanza - semplice	35 mo	1d8	19-20/x2	24 m	2,7 kg	Perforante
Balestra pesante* [Media]	Distanza - semplice	50 mo	1d10	19-20/x2	36 m	4,05 kg	Perforante
Bastone ferrato*‡ [Grande]	Mischia - semplice	-	1d6/1d6	x2	-	1,8 kg	Contundente
Catena chiodata*† [Grande]	Mischia - esotica	25 mo	2d4	x2	-	6,75 kg	Perforante
Colpo senz'armi [Media]	Mischia - semplice	-	1d3§	x2	-	-	Contundente
Colpo senz'armi [Piccola]	Mischia - semplice	-	1d2§	x2	-	-	Contundente
Corsesca*† [Grande]	Mischia - guerra	10 mo	2d4	x3	-	6,75 kg	Perforante
Dardi [Piccola]	Distanza - semplice	5 ma	1d4	x2	6 m	0,2 kg	Perforante
Doppia ascia orchesca* [Grande]	Mischia - esotica	60 mo	1d8/1d8	x3	-	11,25 kg	Tagliente
Falce [Grande]	Mischia - guerra	18 mo	2d4	x4	-	5,4 kg	Perforante e Tagliente
Falcetto [Piccola]	Mischia - semplice	6 mo	1d6	x2	-	1,35 kg	Tagliente
Falchion [Grande]	Mischia - guerra	75 mo	2d4	18-20/x2	-	7,2 kg	Tagliente
Falcione*† [Grande]	Mischia - guerra	8 mo	1d10	x3	-	6,75 kg	Tagliente
Fionda* [Piccola]	Distanza - semplice	-	1d4	x2	15 m	0 kg	Contundente
Frecce (20)*	-	1 mo	-	-	-	1,35 kg	-
Frusta* [Piccola]	Distanza - esotica	1 mo	1d2§	x2	4,5 m*	0,9 kg	Tagliente
Giavellotto* [Media]	Distanza - semplice	1 mo	1d6	x2	9 m	0,9 kg	Perforante
Giusarma*† [Grande]	Mischia - guerra	9 mo	2d4	x3	-	6,75 kg	Tagliente
Guanto d'arme chiodato* [Minuscola]	Mischia - semplice	5 mo	1d4	x2	-	0,9 kg	Perforante
Guanto d'arme* (senz'armi)	Mischia - semplice	2 mo	*	*	-	0,9 kg	Contundente
Kama halfling* [Minuscola]	Mischia - esotica	2 mo	1d4	x2	-	0,45 kg	Tagliente
Kama* [Piccola]	Mischia - esotica	2 mo	1d6	x2	-	0,9 kg	Tagliente
Kukri [Minuscola]	Mischia - esotica	8 mo	1d4	18-20/x2	-	1,35 kg	Tagliente
Lancia corta^ [Grande]	Mischia - semplice	2 mo	1d8	x3	6 m	2,25 kg	Perforante
Lancia da cavaliere leggera* [Piccola]	Mischia - guerra	6 mo	1d6	x3	-	2,25 kg	Perforante
Lancia da cavaliere pesante*† [Media]	Mischia - guerra	10 mo	1d8	x3	-	4,5 kg	Perforante
Lancia lunga*†^ [Grande]	Mischia - guerra	5 mo	1d8	x3	-	4,05 kg	Perforante
Manganello [Piccola]	Mischia - guerra	1 mo	1d6§	x2	-	1,35 kg	Contundente
Martello da guerra [Media]	Mischia - guerra	12 mo	1d8	x3	-	3,6 kg	Contundente
Martello leggero [Piccola]	Mischia - guerra	1 mo	1d4	x2	6 m	0,9 kg	Contundente
Martello-picca gnomesco* [Media]	Mischia - esotica	20 mo	1d6/1d4	x3/x4	-	2,7 kg	Contundente e Perforante
Mazza leggera [Piccola]	Mischia - semplice	5 mo	1d6	x2	-	2,7 kg	Contundente
Mazza pesante [Media]	Mischia - semplice	12 mo	1d8	x2	-	5,4 kg	Contundente
Mazzafrusto doppio*[Grande]	Mischia - esotica	90 mo	1d8/1d8	x2	-	9 kg	Contundente
Mazzafrusto leggero* [Media]	Mischia - guerra	8 mo	1d8	x2	-	2,25 kg	Contundente
Mazzafrusto pesante* [Grande]	Mischia - guerra	15 mo	1d10	19-20/x2	-	9 kg	Contundente
Mezza lancia^ [Media]	Mischia - semplice	1 mo	1d6	x3	6 m	1,35 kg	Perforante
Morning star [Media]	Mischia - semplice	8 mo	1d8	x2	-	3,6 kg	Contundente e Perforante
Nunchaku halfling* [Minuscola]	Mischia - esotica	2 mo	1d4	x2	-	0,45 kg	Contundente
Nunchaku* [Piccola]	Mischia - esotica	2 mo	1d6	x2	-	0,9 kg	Contundente
Piccone leggero [Piccola]	Mischia - guerra	4 mo	1d4	x4	-	1,8 kg	Perforante
Piccone pesante [Media]	Mischia - guerra	8 mo	1d6	x4	-	2,7 kg	Perforante
Proiettili per fionda (10)	-	1 ma	-	-	-	2,25 kg	-
Pugnale da mischia [Minuscola]	Mischia - semplice	2 mo	1d4	x3	-	0,9 kg	Perforante
Pugnale* [Minuscola]	Mischia - semplice	2 mo	1d4	19-20/x2	3 m	0,45 kg	Perforante
Quadrelli, balestra (10)*	-	1 mo	-	-	-	0,45 kg	-
Quadrelli, balestra a ripetizione (5)*	-	1 mo	-	-	-	0,45 kg	-

Elenco alfabetico delle armi standard (cont.)

Arma [Taglia]	Categoria	Costo	Danno	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo
Randello [Media]	Mischia - semplice	-	1d6	x2	3 m	1,35 kg	Contundente
Randello grande [Grande]	Mischia - guerra	5 mo	1d10	x2	-	4,5 kg	Contundente
Rete* [Media]	Distanza - esotica	20 mo	*	*	3 m*	4,5 kg	*
Scimitarra [Media]	Mischia - guerra	15 mo	1d6	18-20/x2	-	1,8 kg	Tagliente
Shuriken* [Minuscola]	Distanza - esotica	1 mo	1	x2	3 m	0,05 kg	Perforante
Siangham halfling* [Minuscola]	Mischia - esotica	2 mo	1d4	x2	-	0,45 kg	Perforante
Siangham* [Piccola]	Mischia - esotica	3 mo	1d6	x2	-	0,45 kg	Perforante
Spada a due lame* [Grande]	Mischia - esotica	100 mo	1d8/1d8	19-20/x2	-	13,5 kg	Tagliente
Spada bastarda* [Media]	Mischia - esotica	35 mo	1d10	19-20/x2	-	4,5 kg	Tagliente
Spada corta [Piccola]	Mischia - guerra	10 mo	1d6	19-20/x2	-	1,35 kg	Perforante
Spada lunga [Media]	Mischia - guerra	15 mo	1d8	19-20/x2	-	1,8 kg	Tagliente
Spadone [Grande]	Mischia - guerra	50 mo	2d6	19-20/x2	-	6,75 kg	Tagliente
Stocco* [Media]	Mischia - guerra	20 mo	1d6	18-20/x2	-	1,35 kg	Perforante
Tridente^ [Media]	Mischia - guerra	15 mo	1d8	x2	3 m	2,25 kg	Perforante
Urgrosh nanico^ [Grande]	Mischia - esotica	50 mo	1d8/1d6	x3	-	6,75 kg	Tagliente e Perforante

* Vedi la descrizione di quest'arma per le regole speciali.
§ L'arma infligge danni debilitanti piuttosto che danni normali.
† Arma con portata.
^ Se si utilizza un'azione preparata per puntare quest'arma contro una carica, si infliggono danni raddoppiati se si colpisce un personaggio in carica.

Armi deflagranti

		Danni		Incr.	
Arma	Costo	Colpo diretto	Spargimento	Gittata	Peso
Acido (ampolla)	10 mo	1d6	1 punto	3 m	0,45 kg
Acquasanta (ampolla)	25 mo	2d4	1 punto	3 m	0,45 kg
Borsa dell'impedimento	50 mo	Intralcia	-	3 m	1,8 kg
Fuoco dell'alchimista (ampolla)	20 mo	1d6	1 punto	3 m	0,45 kg
Pietra del tuono	30 mo	Attacco sonoro	-	6 m	0,45 kg

Macchine da assedio

Oggetto	Costo	Danno	Critico	Incremento di gittata	Addetti
Catapulta pesante	800 mo	5d6	-	60 m (30 m minimo)	5
Catapulta leggera	550 mo	3d6	-	45 m (30 m minimo)	2
Balista	500 mo	3d6	x3	36 m	1
Ariete	2.000 mo	4d6	x3	-	10

Elenco Alfabetico delle armature per creature di taglia media

		Bonus	Bonus	Penalità arm.	Fallimento	Velocità		
Armatura [Categoria]	Costo	Armatura	Des max	alla prova	incant. arcani	(9 m)	(6 m)	Peso
Armatura completa [Pesante]	1.500 mo	+8	+1	-6	35%	6 m	4,5 m	22,5 kg
Buckler	15 mo	+1	-	-1	5%	-	-	2,25 kg
Chiodature per armatura	+50 mo	-	-	-	-	-	-	+4,5 kg
Chiodature per scudo	+10 mo	-	-	-	-	-	-	+2,25 kg
Corazza a scaglie [Media]	50 mo	+4	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	13,5 kg
Corazza a strisce [Pesante]	200 mo	+6	0	-7	40%	6 m	4,5 m	20,25 kg
Corazza di bande [Pesante]	250 mo	+6	+1	-6	35%	6 m	4,5 m	15,75 kg
Corazza di piastre [Media]	200 mo	+5	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	13,5 kg
Cotta di maglia [Media]	150 mo	+5	+2	-5	30%	6 m	4,5 m	18 kg
Cuoio [Leggera]	10 mo	+2	+6	0	10%	9 m	6 m	6,75 kg
Cuoio borchiato [Leggera]	25 mo	+3	+5	-1	15%	9 m	6 m	9 kg
Giaco di maglia [Leggera]	100 mo	+4	+4	-2	20 %	9 m	6 m	11,25 kg
Guanto d'arme con sicura	8 mo	-	-	Speciale	-	-	-	+2,25 kg
Imbottita [Leggera]	5 mo	+1	+8	0	5%	9 m	6 m	4,5 kg
Mezza armatura [Pesante]	600 mo	+7	0	-7	40%	6 m	4,5 m	22,5 kg
Pelle [Media]	15 mo	+3	+4	-3	20%	9 m	6 m	11,25 kg
Scudo grande di legno	7 mo	+2	-	-2	15%	-	-	4,5 kg
Scudo grande di metallo	20 mo	+2	-	-2	15%	-	-	6,75 kg
Scudo piccolo di legno	3 mo	+1	-	-1	5%	-	-	2,25 kg
Scudo piccolo di metallo	9 mo	+1	-	-1	5%	-	-	2,7 kg
Scudo torre	30 mo	*	-	-10	50%	-	-	20,25 kg

*Vedi descrizione.

Merci e servizi

Equipaggiamento d'avventura

Oggetto	Costo	Peso
Abiti da artigiano	1 mo	1,8 kg†
Abiti da contadino	1 ma	0,9 kg†
Abiti da cortigiano	30 mo	2,7 kg†
Abiti da esploratore	10 mo	3,6 kg†
Abiti da intrattenitore	3 mo	1,8 kg†
Abiti da monaco	5 mo	0,9 kg†
Abiti da nobile	75 mo	4,5 kg†
Abiti da studioso	5 mo	2,7 kg†
Abiti da viaggiatore	1 mo	2,25 kg†
Abiti invernali	8 mo	3,15 kg†
Abiti reali	200 mo	6,75 kg†
Acciarino e pietra focaia	1 mo	*
Ago da cucito	5 ma	*
Agrifoglio e vischio	-	*
Amo da pesca	1 ma	*
Ampolla	3 mr	*
Anello con sigillo‡	5 mo	*
Ariete portatile‡	10 mo	9 kg
Arnesi da artigiano ‡	5 mo	2,25 kg
Arnesi da artigiano perfetti‡	55 mo	2,25 kg
Arnesi da scasso	30 mo	0,45 kg
Arnesi da scasso perfetti	100 mo	0,9 kg
Asino o mulo	8 mo	-
Asta (3 m)	2 ma	3,6 kg
Attrezzi da scalatore‡	80 mo	2,25 kg†
Banchetto (per persona)	10 mo	-
Bardatura		
Creatura Media	x2	x1
Creatura Grande	x4	x2

Merci e servizi (cont.)

Equipaggiamento d'avventura

Oggetto	Costo	Peso
Barile (vuoto)	2 mo	13,5 kg
Bilancia da mercante‡	2 mo	0,45 kg
Birra		
Boccale	4 mr	0,45 kg
Caraffa	2 ma	3,6 kg
Boccale di ceramica	2 mr	0,45 kg
Borsa da cintura	1 mo	1,35 kg†
Borsa del guaritore‡	50 mo	0,45 kg
Borsa per componenti incantesimi	5 mo	1,35 kg†
Bottiglia di vetro per vino	2 mo	*
Brocca di ceramica	3 mr	4,05 kg
Campanella	1 mo	*
Candela	1 mr	*
Cane da galoppo	150 mo	-
Cannocchiale	1.000 mo	0,45 kg
Caraffa di ceramica	2 mr	2,25 kg
Carne (1 pezzo)	3 ma	0,22 kg
Carretto	15 mo	90 kg
Carro	35 mo	180 kg
Carrucola e paranco	5 mo	2,25 kg
Carta (foglio)	4 ma	*
Cassa (vuota)	2 mo	11,25 kg
Catena (3 m)	30 mo	0,9 kg
Cavallo		
Leggero	75 mo	-
Pesante	200 mo	-
Da guerra leggero	150 mo	-
Da guerra pesante	400 mo	-
Pony	30 mo	-
Pony da guerra	100 mo	-
Ceralacca	1 mo	0,45 kg
Cesto (vuoto)	4 ma	0,45 kg
Chiodo da rocciatore	1 ma	0,22 kg
Clessidra	25 mo	0,45 kg
Coperta invernale	5 ma	1,35 kg†
Corda di canapa (15 m)	1 mo	4,5 kg
Corda di seta (15 m)	10 mo	2,25 kg
Cote per affilare	2 mr	0,45 kg
Custodia per mappe o pergamene	1 mo	0,22 kg
Fiala, inchiostro o pozione	1 mo	*
Fischietto	8 ma	**
Formaggio (1 pezzo)	1 ma	0,22 kg
Gessetto, 1 pezzo	1 mr	*
Giaciglio	1 ma	2,25 kg†
Inchiostro (fiala da 30 gr)	8 mo	*
Laboratorio da alchimista‡	500 mo	18 kg
Lampada comune	1 ma	0,45 kg
Lanterna a lente sporgente	12 mo	1,35 kg
Lanterna schermabile	7 mo	0,9 kg
Legna da ardere (al giorno)	1 mr	9 kg
Lente d'ingrandimento‡	100 mo	*
Libro degli incantesimi da mago (bianco)	15 mo	1,35 kg†
Locanda (al giorno)‡		
Buona	2 mo	-
Normale	5 ma	-
Scadente	2 ma	-
Maglio	1 mo	4,5 kg
Manette‡	15 mo	0,9 kg
Manette perfette‡	50 mo	0,9 kg
Martello	5 ma	0,9 kg
Morso e briglie	2 mo	0,45 kg
Nutrimento (al giorno)	5 mr	4,5 kg
Olio (ampolla da 0,5 l)‡	1 ma	0,45 kg
Orologio ad acqua‡	1.000 mo	90 kg
Otre	1 mo	1,8 kg†
Pane (a pagnotta)	2 mr	0,22 kg
Pasti (al giorno)‡		
Buono	5 ma	-
Normale	3 ma	-
Scadente	1 ma	-
Pennino	1 ma	*
Pentola di ferro	5 ma	4,5 kg
Pergamena (foglio)	2 ma	*
Piccone da minatore	3 mo	4,5 kg
Piede di porco	2 mo	2,25 kg
Razioni da viaggio (al giorno)	5 ma	0,45 kg†
Rete da pesca, 2,25 m²	4 mo	2,25 kg
Sacche da sella	4 mo	3,6 kg
Sacco (vuoto)	1 ma	0,2 kg†
Sapone	1 mo	0,45 kg
Scala a pioli (3 m)	5 mr	9 kg
Secchio (vuoto)	5 ma	0,9 kg
Sella		
Da carico	5 mo	6,75 kg
Militare	20 mo	13,5 kg
Da galoppo	10 mo	11,25 kg
Sella esotica		
Da carico	15 mo	9 kg
Militare	60 mo	18 kg
Da galoppo	30 mo	13,5 kg
Serratura‡		0,45 kg
Molto semplice	20 mo	0,45 kg
Media	40 mo	0,45 kg
Buona	80 mo	0,45 kg
Sorprendente	150 mo	0,45 kg
Simbolo sacro di legno	1 mo	**
Simbolo sacro d'argento	25 mo	0,45 kg
Slitta	20 mo	135 kg
Specchio piccolo di metallo	10 mo	0,22 kg
Stallaggio (al giorno)	5 ma	-
Strumento musicale comune‡	5 mo	1,35 kg†
Strumento musicale perfetto‡	100 mo	1,35 kg†
Tela (1 m²)	1 ma	0,45 kg
Tenda	10 mo	9 kg†
Torcia	1 mr	0,45 kg
Tribolo	1 mo	0,9 kg
Trucchi per il camuffamento‡	50 mo	3,6 kg†
Uncino da scalata	1 mo	1,8 kg
Vanga o badile	2 mo	3,6 kg
Vesti del chierico	5 mo	2,7 kg†
Vino		
Comune (caraffa)	2 ma	2,7 kg
Buono (bottiglia)	10 mo	0,67 kg
Zaino (vuoto)	2 mo	0,9 kg†

* Nessun peso degno di nota.

** Dieci di questi oggetti pesano insieme 0,45 kg.

† Questi oggetti pesano un quarto del peso indicato, quando sono fatti per personaggi di taglia Piccola. Anche i contenitori per personaggi di taglia Piccola contengono un quarto della quantità normale.

‡ Vedi descrizione.

Azioni fondamentali in combattimento

Azione	Movimento	Attacco di opportunità*
Azioni di attacco		
Attacco (mischia)	Sì	No
Attacco (a distanza)	Sì	Sì
Attacco (senz'armi)	Sì	Forse
Carica	velocità x2 (speciale)†	No
Attacco completo	Passo da 1,5 m	No
Azioni magiche		
Lanciare incantesimo		
Incantesimo da 1 azione	Sì	Sì
Incantesimo da round completo	Passo da 1,5 m	Sì
Concentrarsi per mantenere	Sì	No
Attivare oggetto magico	Sì	Forse
Usare capacità speciale		
Usare capacità magica	Di solito**	Sì
Usare capacità soprannaturale	Di solito**	No
Usare capacità straordinaria††	Di solito**	No
Azioni di solo movimento		
Movimento doppio	velocità x2	Forse
Correre	velocità x4	Sì

* Indipendentemente dall'azione, se si entra o si esce da un'area minacciata, di solito si provoca un attacco di opportunità. Questa colonna indica se l'azione stessa, non il movimento, provoca un attacco di opportunità.

** Ci si può muovere a meno che l'azione non sia definita come azione di round completo, nel qual caso si fa normalmente un passo da 1,5 m.

† Ci si può muovere al doppio della normale velocità, ma solo prima dell'attacco, non dopo. Bisogna muoversi almeno di 3 m e l'intero movimento deve essere in linea retta.

†† Molte capacità straordinarie non sono azioni. Questo si applica a quelle che lo sono.

Azioni Varie

Non Azione	Attacco di opportunità*
Ritardare	No
Azioni gratuite	
Lanciare incantesimo rapido o incantesimo *caduta morbida*	No
Interrompere concentrazione su un incantesimo	No
Preparare componenti per incantesimi per lanciare un incantesimo**	No
Cambiare forma (*trasformazione*)	No
Lasciare cadere un oggetto	No
Cadere a terra	No

Parlare	No
Effettuare una prova di Sapienza Magica su un tentativo di controincantesimo	No
Effettuare una prova di Ascoltare per individuare una creatura invisibile	No

Azioni equivalenti al movimento

Scalare (1/4 della velocità)	No
Estrarre un'arma†	No
Ringuainare un'arma	Sì
Preparare uno scudo†	No
Lasciar cadere uno scudo†	No
Aprire una porta	No
Raccogliere un oggetto	Sì
Recuperare un oggetto conservato	Sì
Spostare un oggetto pesante	Sì
Alzarsi in piedi da proni	No
Caricare una balestra a mano o una balestra leggera	Sì
Controllare una cavalcatura spaventata	Sì
Montare o smontare da una cavalcatura	No

Azioni standard

Preparare (innesca un'azione parziale)	No
Interrompere un incantesimo	No
Aiutare un altro	No
Spinta (carica)	No
Spinta (attacco)	No
Cambiare forma (mutaforma)	No
Usare un incantesimo di contatto su di sé	No
Uscire da una lotta	No
Inviare comando a corda animata	No
Oltrepassare (carica)	No
Guarire un amico morente	Sì
Accendere una torcia con un tizzone ardente	Sì
Usare un'abilità per cui si impiega 1 azione	Di solito
Intimorire non morti (usare capacità speciale)	No
Scacciare non morti (usare capacità speciale)	No
Colpire un'arma (attacco)	Sì
Colpire un oggetto (attacco)	Forse††
Difesa totale	No
Abbassare volontariamente la propria resistenza agli incantesimi	No
Bere una pozione	Sì
Applicare un olio	Sì
Attivare il potere di un oggetto intelligente	No

Azioni di round completo

Scalare (1/2 della velocità)	No
Usare un'abilità per cui si impiega 1 round	Di solito
Colpo di grazia	Sì
Accendere una torcia	Sì
Cambiare forma (*autometamorfosi*)	Sì
Spegnere fiamme	No
Caricare una balestra pesante	Sì
Caricare una balestra a ripetizione	Sì
Agganciare o sganciare un'arma al guanto d'arme con sicura	Sì
Prepararsi a lanciare olio	Sì
Lanciare un'arma a due mani con una mano	Sì
Usare incantesimo a contatto su fino a sei amici	Sì
Riorganizzare (non movimento)	No
Liberarsi da una rete, da un incantesimo *intralciare*, da una *sfera congelante di Otiluke* ecc.	Sì
Dare una pozione o un olio a una creatura priva di sensi	Sì

Azioni tipo varie

Disarmare‡	Sì
Lottare‡	Sì
Sbilanciare un avversario‡	No
Usare talento‡‡	Variabile

* Indipendentemente dall'azione, se si entra o si esce da un'area minacciata, si provoca un attacco di opportunità. Questa colonna indica se l'azione stessa (non il muoversi) provoca un attacco di opportunità.

**A meno che la componente non sia un oggetto estremamente grande o ingombrante (decisione del DM).

† Se si ha un bonus di attacco base di +1 o superiore, si può combinare una di queste azioni con un regolare movimento. Se si ha il talento Combattere con Due Armi, si possono estrarre due armi leggere o due armi a una mano nel tempo che ci vorrebbe normalmente per estrarne una.

†† Se l'oggetto è tenuto, trasportato o indossato da una creatura, sì. Altrimenti, no.

‡ Queste forme di attacco sostituiscono un attacco in mischia, non un'azione. Come attacchi in mischia, possono essere usati una volta in un'azione di attacco o di carica, una o più volte in un'azione di attacco completo o anche come un attacco di opportunità.

‡‡ La descrizione di un talento definisce il suo effetto.

Azioni parziali

Azione	Movimento	Attacco di opportunità*
Azioni parziali di attacco		
Attacco (mischia)	1,5 m	No
Attacco (a distanza)	1,5 m	Sì
Attacco (senz'armi)	1,5 m	Forse
Carica	Sì (speciale)†	No
Azioni parziali magiche		
Lanciare un incantesimo‡	1,5 m	Sì
Attivare oggetto magico	1,5 m	Forse
Usare capacità speciale‡	1,5 m	Forse
Concentrarsi per mantenere un incantesimo	1,5 m	No
Interrompere un incantesimo	1,5 m	No
Azioni parziali di solo movimento		
Singolo movimento	Sì	No
Corsa parziale	x2	Sì
Azioni parziali varie**	1,5 m	Forse
Azioni parziali speciali		
Azione di inizio del round completo	No	Forse

* Indipendentemente dall'azione, se si entra o si esce da un'area minacciata, si provoca un attacco di opportunità. Questa colonna indica se l'azione stessa (non il muoversi) provoca un attacco di opportunità.

† Ci si deve muovere in linea retta prima di attaccare e bisogna muoversi almeno di 3 m.

‡ A meno che farlo non sia un'azione di round completo, nel qual caso si può effettuare un'azione di inizio del round completo e poi finirla nel round successivo con un'azione di lancio di un incantesimo. Gli incantesimi che richiedono più di 1 round completo per essere lanciati impiegano il doppio del tempo ad essere lanciati.

** Quelle azioni nella Tabella precedente "Azioni varie" definite come azioni standard o azioni equivalenti al movimento. Molte permettono un passo da 1,5 m, anche se le azioni che sono varianti di azioni di carica seguono il movimento per carica parziale.

Modificatori al tiro per colpire

Circostanza	Mischia	A distanza
Attaccante sul fianco del difensore*	+2	-
Attaccante in posizione sopraelevata	+1	+0
Attaccante prono	-4	**
Attaccante invisibile	+2†	+2†
Difensore seduto o in ginocchio	+2	-2
Difensore prono	+4	-4
Difensore stordito, accovacciato o sbilanciato	+2†	+2†
Difensore mentre scala (non può usare lo scudo)	+2†	+2†
Difensore sorpreso o colto alla sprovvista	+0†	+0†
Difensore in corsa	+0†	-2†
Difensore in lotta (non attaccante)	+0†	+0††
Difensore immobilizzato	+4†	-4†

Difensore con copertura	Vedi Copertura
Difensore occultato o invisibile	Vedi Occultamento
Difensore indifeso (come paralizzato, addormentato, legato)	Vedi Difensori indifesi

* Si attacca sul fianco un difensore quando si ha un alleato sul lato opposto del difensore che lo minaccia. I ladri possono compiere un attacco furtivo contro i difensori che attaccano sul fianco.

** Molte armi a distanza non possono essere utilizzate mentre l'attaccante è prono, ma è possibile utilizzare una balestra da sdraiati.

† Il difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.

†† Effettuare un tiro casuale per vedere quale combattente in lotta viene colpito. Quel difensore perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA.

Bonus ai tiri salvezza e di attacco base

Livello della classe	Bonus ai tiri base salvezza	Bonus di attacco base barbaro, guerriero paladino o ranger	Bonus di attacco base bardo, chierico, druido, ladro o monaco	Bonus di attacco base mago o stregone
1	+0/+2	+1	+0	+0
2	+0/+3	+2	+1	+1
3	+1/+3	+3	+2	+1
4	+1/+4	+4	+3	+2
5	+1/+4	+5	+3	+2
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello

Livello del personaggio	PE	Gradi massimi di abilità di classe	Gradi massimi di abilità di classe incrociata	Talenti	Aumento delle caratteristiche
1	0	4	2	1°	-
2	1.000	5	2-1/2	-	-
3	3.000	6	3	2°	-
4	6.000	7	3-1/2	-	1°
5	10.000	8	4	-	-
6	15.000	9	4-1/2	3°	-
7	21.000	10	5	-	-
8	28.000	11	5-1/2	-	2°
9	36.000	12	6	4°	-
10	45.000	13	6-1/2	-	-
11	55.000	14	7	-	-
12	66.000	15	7-1/2	5°	3°
13	78.000	16	8	-	-
14	91.000	17	8-1/2	-	-
15	105.000	18	9	6°	-
16	120.000	19	9-1/2	-	4°
17	136.000	20	10	-	-
18	153.000	21	10-1/2	7°	-
19	171.000	22	11	-	-
20	190.000	23	11-1/2	-	5°

Accesso agli incantesimi (per livello di classe)

Livello Incantesimo	Livello Chr, Drd, Mag	Livello Str	Livello* Brd	Livello* Pal, Rgr	Livello* Adp
0	1	1	1	-	1
1	1	1	2	4	1
2	3	4	4	8	4
3	5	6	7	11	8
4	7	8	10	14	12
5	9	10	13	-	16
6	11	12	16	-	-
7	13	14	-	-	-
8	15	16	-	-	-
9	17	18	-	-	-

* Ammesso che il personaggio abbia incantesimi bonus.

Taglia e CA degli oggetti

Taglia (esempio)	Modificatore alla CA
Colossale (lato grande di un granaio)	-8
Mastodontica (lato stretto di un granaio)	-4
Enorme (carro)	-2
Grande (porta)	-1
Media (barile)	+0
Piccola (sedia)	+1
Minuscola (tomo)	+2
Minuta (pergamena)	+4
Piccolissima (pozione in una fiala)	+8

Durezza e punti ferita di sostanze

Sostanza	Durezza	Punti ferita
Carta	0	2 ogni 2,5 cm di spessore
Corda	0	2 ogni 2,5 cm di spessore
Vetro	1	1 ogni 2,5 cm di spessore
Ghiaccio	0	3 ogni 2,5 cm di spessore
Legno	5	10 ogni 2,5 cm di spessore
Pietra	8	15 ogni 2,5 cm di spessore
Ferro	10	30 ogni 2,5 cm di spessore
Mithral	15	30 ogni 2,5 cm di spessore
Adamantite	20	40 ogni 2,5 cm di spessore

Durezza e punti ferita di armi e scudi comuni

Arma	Esempio	Durezza	Punti ferita
Lama minuscola	Pugnale	10	1
Lama piccola	Spada corta	10	2
Lama media	Spada lunga	10	5
Lama grande	Spadone	10	10
Arma piccola con impugnatura di metallo	Mazza leggera	10	10
Arma media con impugnatura di metallo	Mazza pesante	10	25
Arma piccola con impugnatura	Ascia	5	2
Arma media con impugnatura	Ascia da battaglia	5	5
Arma grande con impugnatura	Ascia grande	5	10
Randello enorme	Randello orchesco	5	60
Buckler	-	10	5
Scudo piccolo di legno	-	5	10
Scudo grande di legno	-	5	15
Scudo piccolo di metallo	-	10	10
Scudo grande di metallo	-	10	20
Scudo torre	-	5	20

CD per rompere o forzare oggetti

Prova di Forza per:	CD
Abbattere una semplice porta	13
Abbattere una buona porta	18
Abbattere una porta robusta	23
Forzare corde legate	23
Piegare sbarre di ferro	24
Abbattere una porta sbarrata	25
Forzare catene legate	26
Abbattere una porta di ferro	28

Durezza e punti ferita di oggetti

Oggetto	Durezza	Punti ferita	CD per romperlo
Corda (2,5 cm di diametro)	0	2	23
Semplice porta di legno	5	10	13
Lancia	5	2	14
Cassa piccola	5	1	17

Buona porta di legno	5	15	18
Cassa del tesoro	5	15	23
Porta robusta di legno	5	20	23
Muro di pietra (spesso 30 cm)	8	90	35
Pietra tagliata (spessa 90 cm)	8	540	50
Catena	10	5	26
Manette	10	10	26
Manette perfette	10	10	28
Porta di ferro (spessa 5 cm)	10	60	28

Esempi di prove contrapposte

Azione	Abilità (Caratteristica chiave)	Abilità contrapposta (Caratteristica chiave)
Avvicinarsi furtivamente alle spalle di qualcuno	Muoversi Silenziosamente (Des)	Ascoltare (Sag)
Circuire qualcuno	Raggirare (Car)	Percepire Inganni (Sag)
Nascondersi da qualcuno	Nascondersi (Des)	Osservare (Sag)
Legare stretto un prigioniero	Utilizzare Corde (Des)	Artista della Fuga (Des)
Vincere una corsa di cavalli	Cavalcare (Des)	Cavalcare (Des)
Passare per qualcun altro	Camuffare (Car)	Osservare (Sag)
Rubare un portamonete	Svuotare Tasche (Des)	Osservare (Sag)
Creare una mappa falsa	Falsificare (Int)	Falsificare (Int)

Esempi di CD di una porta

CD	Porta
10 o meno	Una porta che chiunque è in grado di sfondare.
11-15	Una porta che una persona forte può sfondare con un singolo tentativo e che anche una persona normale potrebbe essere in grado di sfondare con un singolo tentativo.
13	Tipica CD per una semplice porta di legno.
16-20	Una porta che chiunque è in grado di sfondare, avendo il tempo necessario a disposizione.
18	Tipica CD per una buona porta di legno.
21-25	Una porta che solo una persona forte (o molto forte) ha la speranza di sfondare, e probabilmente non al primo tentativo.
23	Tipica CD per una robusta porta di legno.
25	Tipica CD per una porta di legno sprangata.
26 o più	Una porta che solo una persona straordinariamente forte ha la speranza di sfondare.
28	Tipica CD per una porta di ferro.
+5*	*Blocca porte* (aumenta la CD di 5).
+10*	*Serratura arcana* (aumenta la CD di 10).

* Non cumulativo; se si applicano entrambi, utilizzare il bonus migliore.

Abilità che possono essere utilizzate senza addestramento

Abilità	Caratteristica
Artigianato	Int
Artista della Fuga	Des*
Ascoltare	Sag
Camuffare	Car
Cavalcare	Des
Cercare	Int
Concentrazione	Cos
Conoscenza delle Terre Selvagge	Sag
Diplomazia	Car
Equilibrio	Des*
Falsificare	Int
Guarire	Sag
Intimidire	Car
Intrattenere	Car
Muoversi Silenziosamente	Des*
Nascondersi	Des*
Nuotare	For
Osservare	Sag
Percepire Inganni	Sag
Raccogliere Informazioni	Car
Raggirare	Car
Saltare	For*
Scalare	For*
Scrutare	Int
Utilizzare Corde	Des
Valutare	Int

*La penalità di armatura alla prova del PG, se presente, si applica.

Fonti di luce

Oggetto	Luce	Durata
Candela	1,5 m	1 ora
Lampada comune	4,5 m	6 ore ogni 0,5 l
Lanterna a lente sporgente	Cono di 18 m*	6 ore ogni 0,5 l
Lanterna schermabile	9 m	6 ore ogni 0,5 l
Verga del sole	9 m	6 ore
Torcia	6 m	1 ora
Incantesimo		
Fiamma perenne	6 m	Permanente
Luci danzanti (torce)	6 m (ognuna)	1 minuto
Luce diurna	18 m	30 minuti
Luce	6 m	10 minuti

* Un cono lungo 18 m e largo 6 m all'estremità.

Indice analitico

aasimar 57
abbagliato (condizione) 83
abilità con caratteristiche differenti 91
abilità e talenti, imparare 41
accecato (condizione) 83
accovacciato (condizione) 84
adamantio 242
addestramento 41
adepto (classe di PNG) 37
affaticato (condizione) 83
alchimista 148
alleati (dei PG) 147
allestimento del dungeon 112
allineamento, cambiare 144
di oggetti intelligenti 229
altissima tecnologia 163
altitudine, disturbi dovuti a 88
altitudini elevate 88
ambiente 85
amici (dei PG) 147
anelli magici 173, 192-195
creare 245
animali e belve (come PNG) 147
annegamento 85
antimagia 71
apprendistato 40
arbitrare il gioco (generale) 9
arbitrare la magia 94
architetto/ingegnere 148
arciere arcano 28
aria, mancanza di 88
aristocratico (classe di PNG) 38
arma a soffio 72
arma, taglia e danno 162
armature magiche 173, 179-182
creare 243
armi, asiatiche 161
a bassa tecnologia 162
armi deflagranti 68
armi futuristiche 164
armi magiche 173, 183-190
creare 244
armi moderne 163
armi rinascimentali 162
arricchire di dettagli i PNG 149
arrotondare frazioni 6
artefatti (oggetti magici) 236-241
artigiano 149
artista 149
aspetto degli oggetti magici 174
assassino 29
assordato (condizione) 83
attacchi con lo sguardo 72
attacchi mortali 72
attitudine dei PNG 149
Autorità 45
autorità della comunità 138
avventure, episodiche o continue 104
ad eventi 98
localizzate 97
avvocato 148
azione di preparare 63
azioni dei PNG 70
azioni di combattimento 63
bacchette magiche 174, 206-207
creare 246
barbaro, PNG 49
ruolo nella società 43
barcollante (condizione) 83
bardo, PNG 50
ruolo nella società 44
bassa tecnologia 162
bastoni magici 173, 204-206
creare 246
bloccato (condizione) 83
blocco (capacità speciale) 77
Boccob 159
bonus al morale 177
bonus cognitivo 177
bonus cumulativi 177
bonus di armatura naturale 177
bonus d'armatura 177
bonus di circostanza 177
bonus di competenza 177
bonus di deviazione 177
bonus di fortuna 177
bonus di ingrandimento 177
bonus di potenziamento 177
bonus di resistenza 177
bonus di sinergia 177
bonus di velocità 177
bonus intrinseco 177
bonus magici 176, 177
bonus per schivare 177
bonus profano 177
bonus sacro 177
bufera 87, 88
bugbear 57
buttato a terra (condizione) 83, 87
cambiare allineamento 144
cambiavalute 155
campagna, iniziare 142
far procedere 142
organizzare 141
capacità di classe, guadagnare 42
capacità magiche 71
capacità soprannaturali 71
capacità speciali 71
capacità straordinarie 71
cariche (degli oggetti magici) 178
cariche o usi multipli (degli oggetti magici) 178
carrettiere 148
cavalieri 158
cento idee per avventure 138
charme e compulsione 72
chierico, PNG 50
ruolo nella società 44
città, generazione delle 137
clan 156
Classe Difficoltà (tiri salvezza) 94
Classe Difficoltà, esempi 93
Classe Difficoltà, modificare 89
classi dei PNG 36
descrizioni, leggere 47
statistiche 47
classi di prestigio 27
classi sociali 157
classi, creare 27
modificare 25
clima/terreno, tipi 154
coboldo 57
colpi critici 64,65
colpi critici attenuati 64
colpi critici mancati 65
colpi maldestri 65
colpire e mancare automaticamente 64
colto alla sprovvista (condizione) 84
combattente (classe di PNG) 39
combattimenti interessanti 71
combattimento 60
compagni animali 46
componenti di potere 96
compulsione 72
computer 13
condurre una sessione di gioco 12
confuso (condizione) 83
Corellon Larethian 159
costo di creazione (degli oggetti magici) 178
costruzioni 151, 152
creare, personaggi di livello superiore al 1° 42
anelli magici 245
armature magiche 243
armi magiche 244
bacchette magiche 246
bastoni magici 246
nuove classi 27
nuove divinità 160
nuove razze 24
nuovi incantesimi 95
oggetti intelligenti 246
oggetti meravigliosi 246
pergamene magiche 245
PNG 47
pozioni magiche 244
verghe magiche 245
creatura, taglia e scala 67
crolli e cedimenti 114
cultura asiatica 161
cuoco 148
danni alle caratteristiche (condizione) 84
danni da caduta 112
danni debilitanti 66
danni 66
a zone specifiche 66
ad oggetti magici 176
da oggetti cadenti 89
danno massiccio 66
demografia 154
demografia razziale della comunità 140
derro (nano) 57
descrivere 16, 70, 94
diagrammi di deviazione 68
diario di bordo 17
difensore nanico 30
difficoltà dell'incontro 102
disegnatore 148
distanza dell'incontro 59
diversificare la magia 164
divinazioni, gestire 95
divinità, creare nuove 160
domanda e offerta 156
domestico 148
doppelganger 57
dosi (degli oggetti magici) 178
drow 57
druido, PNG 50
ruolo nella società 44
duergar (nano) 57
dungeon come ambientazione per avventure 105, 106
dungeon, elementi vari 110
casuali 119
tipi di 105
dungeon, esempio 126
ecologia (di un mondo) 154
ecologia del dungeon 116
economia 155
effetti degli incantesimi, descrivere 94
Ego (degli oggetti intelligenti) 230
Ehlonna 159
elfo 57, 157
eludere ed eludere migliorato (capacità speciale) 73
eludere migliorato 73
equilibrio del gioco 10
equipaggiamento, lista estesa 150
equivalenza dei punteggi di caratteristica 24
Erythnul 159
esausto (condizione) 84
esempio di dungeon 126
esempio di gioco 130
esercito 158
esperienza per i mostri 24
esperienza più lenta o più veloce 167
esperienza, penalità 169
esperto (classe di PNG) 39
evocare mostri individuali 96
fabbro 149
fallimenti critici 92
fame 85
fanghiglia verde 117
fattucchiera (variante PNG) 26
feudalesimo 156
Fharlanghn 159
forma eterea 73
forma gassosa 73
forma incorporea 74
fosse e baratri 113
frane 85
frastornato (condizione) 84
freddo (capacità speciale) 74
frenato (condizione) 84,87
fuga e inseguimento 69
fuoco (capacità speciale) 74
fuoco diretto 65
fuoco indiretto 66
Garl Glittergold 159
gemme (tesoro) 171, 172
generazione casuale degli oggetti magici 179
generazione dei punteggi delle caratteristiche 19
generazione delle città 137
geografia 154
gestire i PNG 146
gestire oggetti magici 174
gilde e organizzazioni 45
giocatori nuovi 144
gnoll 57
gnomo 57, 157

goblin 57, 157
gradi di successo 91
Gradi di Sfida 100
  modificare 167
  per incontri senza combattimenti 168
grandine 87
gregari 45, 147
gruppo all'avventura 142
Gruumsh 159
guadagnare capacità di classe 42
guadagnare livelli 41
guardia nera 31
guardiano di animali/scudiero 148
guarigione rapida 74
guarire dalle malattie 76
guerra 158
guerriero, PNG 52
  ruolo nella società 44
halfling 57, 157
Heironeous 159
Hextor 160
hobgoblin 57
identificare oggetti magici 175
imbarcazioni 150
immobilizzato (condizione) 84
imparare abilità e talenti 41
imparare nuovi incantesimi 41
impiegato 149
imprese, delineare 90
in lotta (condizione) 84
in preda al panico (condizione) 84
inabile (condizione) 84
incantatori (in un esercito) 158
incantesimi ad area 68
incantesimi dei PNG 149
incantesimi di *individuazione* 110
incantesimi per trappole magiche 117
incantesimi, creare nuovi 95
ricercare 42
incapacitato (condizione) 84
incontri casuali 120
tabelle 122-126
incontri nelle terre selvagge 132
incontri nelle terre selvagge: Montagne Oscure 136
incontri senza combattimenti, Gradi di Sfida per 168
incontri, creazione 100
  rafforzare 121
incontro, iniziare 60
  tesoro per 169, 170
incontro, luogo 102
incontro, ricompense 103
incontro, ruolo 121
incorporeo (condizione) 84
indifeso (condizione) 84
individuare creature invisibili 75
ingegnere 148
iniziare un incontro 60
iniziativa ogni round 62
inondazioni 88
insegnare il gioco 7
inseguimento 69
interpretare i mostri 24
intontito (variante) 66
intralciato (condizione) 84
intrattenitore/artista 149
invasioni 158
invisibile (condizione) 84
invisibilità 75
Kord 160
lacchè 149
ladro, PNG 52
  ruolo nella società 44
lavoratore 149
leggi 157
legnoscuro 243
licantropi 57, 58
limite agli oggetti magici indossati 176
limite ai danni per gli incantesimi 95
limite di monete d'oro (di una comunità) 137
linea di visuale 67
linguaggi e oggetti intelligenti 229
lista estesa dell'equipaggiamento 150
liste degli incantesimi, variante 26
livelli di potere del personaggio 145
livelli, guadagnare 41
livello alto, personaggi di 145, 157
livello basso, personaggi di 145
livello del gruppo 165, 166
livello dell'incantatore (degli oggetti magici) 178
Livello di Incontro 100
  modificare 167
livello tecnologico, aumentare 162
lucertoloide 57
macchine da assedio 151, 152
maestro del sapere 34
magia 160
  bonus 176
  diversificare 164
  restrizioni 161
mago, PNG 53
  ruolo nella società 44
magocrazia 156
malattia 75
mancanza d'aria 88
manovrabilità 69
mantenimento 142
mappe 16
materiali speciali 242
matrice di combattimento 17
mercenari 148
  prezzi 149
metafisica del gioco 13
metamorfosi 76
mezzelfo 57
mezzo-celestiale 57
mezzo-drago 57
mezzo-immondo 57
mezzorco 57
miglior amico del DM 90
militare di leva tipico 158
mind flayer 57
miniature 13, 67
minotauro 57
missioni, obiettivi 168
mithral 243
modificare Gradi di Sfida 168
modificare le classi 25
modificare le razze 21
modificare le regole 11, 146
modificare Livelli di Incontro 167
modificatori alle prove 90
modifiche ai PNG in base a razza o tipo 57
moltiplicare 6
monaco, PNG 54
  ruolo nella società 44
monarchia 156
monete (tesoro) 171
Moradin 160
morente (condizione) 84
morte e punti esperienza 169
morte istantanea 64
morto (condizione) 84
mostri con tesoro 169
mostri erranti 118
mostri più forti 102
mostri, punteggi di caratteristica 23
  come membri dell'esercito 158
  come razze 22
  esperienza per 24
  interpretare 24
motivazione (dei PG) 99
movimento aereo 69
movimento non convenzionale 69
movimento 67, 69
  nelle caselle 70
muffe e funghi (nei dungeon) 117
multiclasse di 1° livello 40
muratore/artigiano 149
nano 57, 157
nascondersi e individuare 60
nauseato (condizione) 84
nebbia 88
nemici (dei PG) 146
Nerull 160
neve 87
nevischio 87
normale (condizione) 84
nuove classi, creare 27
nuove divinità, creare 160
nuove razze 22
  creare 24
nuovi combattenti 62
nuovi giocatori 144
nuovi incantesimi, creare 95
  imparare 41
nuovi incantesimi, ricercare 42
nuovi oggetti magici 178
Obad-Hai 160
obiettivi dei giocatori 144
obiettivi della missione 168
dei giocatori 144
oggetti a compimento d'incantesimo 175
oggetti ad attivazione di incantesimo 175
oggetti attivati ad uso 176
oggetti cadenti 89
oggetti comuni (tesoro) 171, 172
oggetti con parola di comando 175
oggetti d'arte (tesoro) 171, 172
oggetti magici e individuazione del magico 175
oggetti magici intelligenti 177, 228-231
contro i personaggi 230
  creare 246
oggetti magici maledetti 177, 231-235
oggetti magici 160
  attivare 175, 176
  aggiungere nuove capacità 246
  aspetto esteriore 174
  bonus cumulativi 177
  cariche 178
  come tesoro 174
  costo di creazione 178
  creare 241-246
  danneggiare 176
  dosi 178
  e taglia 176
  generazione casuale 179
  gestire 174
  identificare 175
  limite agli oggetti indossati 176
  livello dell'incantatore 178
  nomi 179
  nuovi 178
  peso 179
  prerequisiti 178
  prezzo di mercato 178
  tiri salvezza contro 176
  usare 175
  valore in monete d'oro 242, 243
oggetti meravigliosi 174, 207-228
  creare 246
oggetti perfetti 242
ogre 58
ogre magi 58
olfatto acuto (capacità speciale) 76
Olidammara 160
ombra danzante 35
orco 58, 157
organizzazioni 44
paladino caduto 33
pantheon e ambientazione 159
paralisi e *blocco* 77
paralizzato (condizione) 84
pareti (nei dungeon) 106
e incantesimi di *individuazione* 110
paura (capacità speciale) 77
pavimenti (nei dungeon) 107
Pelor 160
penalità all'esperienza 169
percezione tellurica 77
perdita di punti caratteristica 77
pergamene magiche 173, 199, 204
  creare 245
pericoli del caldo 86
pericoli del freddo 86
pericoli del fumo 88
pericoli del ghiaccio 88
pericoli dell'acido 88
pericoli dell'acqua 85
pericoli della lava 88
personaggi di élite 49
personaggi di livello

superiore al 1°, creare 42
personaggi fuori controllo 146
personaggi,
livello alto 145, 157
livello basso 145
peso (degli oggetti magici) 179
pietrificato (condizione) 85
pioggia 87
PNG barbaro 49
PNG bardo 50
PNG chierico 50
PNG con tesoro 171
PNG druido 51
PNG guerriero 52
PNG ladro 52
PNG mago 53
PNG monaco 54
PNG nella comunità 139
PNG paladino 54
PNG ranger 55
PNG stregone 56
PNG, attitudine 149
PNG, gestire 146
PNG, Gradi di Sfida per 166
politica 156
popolano (classe di PNG) 39
portato via (condizione) 83, 87
portatore 149
porte (nei dungeon) 108
e incantesimi
di *individuazione* 110
posizioni (politica) 158
potere centrale
(nella comunità) 137
poteri psionici 78
pozioni magiche 173, 190-192
creare 244
precipitazioni 87
premi di interpretazione
di ruolo 168
premi esperienza 165
premi in PE ad hoc 167
premi per la storia 168, 169
premi standard (PE) 165, 169
prendere 10 91
prendere fuoco 86
prerequisiti (per creare
oggetti magici) 178
prezzo di mercato
(degli oggetti magici) 178
privo di sensi (condizione) 84
problemi legali 157
prono (condizione) 85
prove di abilità
e caratteristica 89
prove di caratteristica 91
punteggi di caratteristica
per i mostri 23
punti esperienza 169
punti ferita fissi 42
rafforzare gli incontri 121
raggi (capacità speciale) 78
ranger, PNG 55
ruolo nella società 44
razze, creare 24
modificare 21
mostri come 22
nuove 22
religione 159
repubblica 156
resistenza agli incantesimi 78
resistenza all'energia 80
resistenza all'energia 80
resistenza allo scacciare 80
riassunto delle condizioni 83
ricapitolare 15
ricchezza del personaggio 145
ricchezza e popolazione
della comunità 137
ricchezza per livello 145
ricercare nuovi incantesimi 42
riduzione del danno 80
rigenerazione 81
rischi del tempo
atmosferico 86
risucchio di caratteristiche
(condizione) 85
risucchio di energia 81
risucchio di energia
(condizione) 85
round di sorpresa 61
ruolo delle classi
nella società 43
saggio 149
scacciato (condizione) 85
scala e quadretti 67
scaletta di fine avventura 104
scaletta di una sessione
di gioco 18
schermo del DM 13
scopi specifici (degli
oggetti intelligenti) 229
scosso (condizione) 85
scrivano 149
scudi magici 173, 179-183
creare 243
scurovisione 82
seguaci 46
serrature (sulle porte) 108
servitore immondo 33
sete 85
simultaneità in
combattimento 62
sistema monetario 155
società, ruolo delle classi 43
soffocamento 88
soldato a cavallo tipico 158
soldato di ventura 149
soldato di ventura
cavaliere 149
soldato di ventura
comandante 149
soldato tipico 158
sottorazze 20
sparare nel mucchio 65
spaventato (condizione) 84
squadra d'assalto
(in un esercito) 158
St. Cuthbert 160
stabile (condizione) 85
statistiche
delle creature 128, 129
statistiche
schematizzate 128, 129
stile di gioco 8
stordito (condizione) 85
stregone, PNG 56
ruolo nella società 44
struttura dell'avventura 99
struttura tribale 156
successi critici 92
successo o fallimento
critico 92
successo, gradi di 91
superstizione 161
svirfneblin 58
tabelle incontri nel
dungeon 122-126
taglia e oggetti magici 176
tasse e decime 155
tecnologia 162
teletrasporto 151
tempesta di fulmini 88
tempesta di neve 88
tempesta di polvere 87
tempeste 87
tempo atmosferico casuale 89
tendenze culturali
(per razza) 157
teocrazia 156
terminare una sessione 18
terreno, tipi 154
tesoro 169
altri 171
costruire 170
mostri con 169
oggetti magici come 174
per incontro 169
PNG con 171
tipi di 171
tiefling 58
tipi di porte 119
tirare i dadi 17
tiri di dado 17, 89
tiri per colpire 64
tiri salvezza con
caratteristiche differenti 94
tiri salvezza 94
contro oggetti magici 176
tiro difensivo 64
tiro per gli incantesimi 96
titoli, uffici e
posizioni (politica) 158
tormenta 88
tornado 87, 88
trappole magiche 115
incantesimi per 117
trappole meccaniche 114
trappole, Gradi di Sfida per 167
trasporti 151
troglodita 58
trucchi comodi con
un foglio di carta 17
uffici e posizioni (politica) 158
umano 58
uragano 87, 88
valanghe 85
valletto/lacchè 149
valore equipaggiamento
dei PNG 58
Vecna 160
veleno 82
vento 87
verghe magiche 173, 195-199
creare 245
visione crepuscolare 83
vista cieca 83
Wee Jas 160
Yondalla 160