
DUNGEONS & DRAGONS
GUIDA DEL DUNGEON MASTER
MANUALE BASE II
v.3.5

Dungeons & Dragons

Guida del Dungeon Master

Manuale Base II v.3.5

Scan, Edit, OCR by
Dungeon Master



Basato sulle regole originali di Dungeons & Dragons
create da E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Questo prodotto Wizards of the Coast® non contiene Open Game Content.
Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto.
Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20™ System License,
consultate www.wizards.com/d20.

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
T Hosfveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma - Italy
Tel. 0521 - 630320

Domande? 0521-630320

Visita il nostro sito web: www.25edition.it

Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, Forgotten Realms, Greyhawk, Wizards of the Coast, il logo d20 system e d20 e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà, negli USA e/o altri stati, della Wizards of the Coast, Inc consociata di Hasbro, 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 copyright 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.
©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

CREDITI

SVILUPPO DELLA GUIDA DEL DUNGEON MASTER
Monte Cook

TEAM DI SVILUPPO DELLA GUIDA DEL DUNGEON MASTER
Monte Cook, Jonathan Tweet, Skip Williams

SVILUPPATORI AGGIUNTI
Peter Adkison, Richard Baker, Andy Collins, David Noonan

REVISORI
Julia Martin, John Rateliff

ASSISTENTI REVISORI
Duane Maxwell, Jeff Quick

ORGANIZZATORE REVISORI
Kim Mohan

DIRETTORE CREATIVO REGOLAMENTO D&D
Ed Stark

DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO
Bill Slavicsek

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 Higginbotham

DISEGNATORI TAVOLE INTERNE
Lars-Grant West, Scott Fischer, John Foster, Todd Lockwood, David Martin, Wayne Reynolds, Arnie Swekel, Kevin Walker, Sam Wood

GRAFICI
Sean Glenn, Sherry Floyd

IMPAGINATORI
Victoria Ausland, Erin Dorries, Angelika Lokotz, Nancy Walker

CARTOGRAFO
Todd Gamble

FOTOGRAFIA
Craig Cudnohufsky

RESPONSABILE DELL'IMMAGINE DI MARCA
Ryan Dancey

RESPONSABILE DI CATEGORIA
Keith Strohm

RESPONSABILE DEL PROGETTO
Larry Weiner, Josh Fischer

EFFETTI SPECIALI
Joe Fernandez

DIRETTORE DI PRODUZIONE
Chas DeLong

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Cindi Rice, Jim Lin, Richard Garfield, Skaff Elias, Andrew Finch

REVISIONE DELLA GUIDA DEL DUNGEON MASTER
David Noonan, Rich Redman

TEAM DI REVISIONE D&D
Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Skip Williams

SVILUPPO ED EDITING
Gwendolyn F.M. Kestrel

REVISORI
Bill McQuillan, Cal Moore, Katsuyo Nagasawa

ORGANIZZATORE REVISORI
Kim Mohan

DIRETTORE CREATIVO REGOLAMENTO D&D
Ed Stark

DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO
Bill Slavicsek

DIRETTORE ARTISTICO
Dawn Murin

COPERTINA
Henry Higginbotham

DISEGNATORI TAVOLE INTERNE
Matt Cavotta, Ed Cox, Lars Grant-West, Scott Fischer, John Foster, Jeremy Jarvis, John and Laura Lakey, Todd Lockwood, David Martin, Raven Mimura, Wayne Reynolds, Scott Roller, Brian Snoddy, Arnie Swekel, Sam Wood

GRAFICI
Dawn Murin

CARTOGRAFO
Todd Gamble

EFFETTI SPECIALI
Angelika Lokotz

FOTOGRAFIA
Craig Cudnohufsky

VICE PRESIDENTE EDITORIALE
Mary Kirchoff

RESPONSABILE DI CATEGORIA
Anthony Valterra

RESPONSABILE DEL PROGETTO
Martin Durham

DIRETTORE DI PRODUZIONE
Chas DeLong

ALTRI COLLABORATORI WIZARDS OF THE COAST R&D
Paul Barclay, Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Bruce R. Cordell, Mike Donais, David Eckelberry, Skaff Elias, Andrew Finch, Jeff Grubb, Rob Heinsoo, Gwendolyn F.M. Kestrel, Christopher Perkins, Charles Ryan, Michael Selinker, Jonathan Tweet, James Wyatt

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Mary Elizabeth Allen, Stephen Radney-McFarland, Liz Schuh, Alex Weitz, Andy Smith, Mat Smith, Jefferson Dunlap

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
Emanuele Rastelli

SUPERVISIONE
Massimo Bianchini

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Giorgia Calandroni

TRADUZIONE E REVISIONE
Damiano Alfieri, Chiara Battistini, Massimo Bianchini, Fiorenzo delle Rupi, Michele Bonelli di Salci, Mario Pasqualotto, Mercedes Panzeca, Marco Picone, Maurizio Vaggi

Indice

Introduzione 4

Capitolo 1: Condurre il gioco 5
- Cos'è un DM? 5
- Stile di gioco 7
- Esempio di gioco 8
- Condurre una sessione di gioco 10

Capitolo 2: Usare le regole 19
- Altre regole sul movimento 19
  - Il movimento e la griglia 19
  - Muoversi nelle tre dimensioni 20
  - Fuga e inseguimento 20
  - Spostarsi tra i quadretti 20
- Tipi di bonus 21
- Combattimento 21
  - Linea di visuale 21
  - Iniziare un incontro 22
  - Nuovi combattenti 23
  - Tenere le cose in movimento 24
  - Azioni di combattimento 25
  - Tiri per colpire 26
  - Danni 26
  - Effetti della taglia delle armi 28
  - Armi a spargimento 28
  - Incantesimi ad area 28
  - Creature grandi e piccole in combattimento 29
- Prove di abilità e caratteristica 30
- Tiri salvezza 33
- Arbitrare la magia 34
  - Descrivere gli effetti degli incantesimi 34
  - Gestire le divinazioni 34
  - Creare nuovi incantesimi 35
- Ricompense 36
  - Premi esperienza 36
  - Penalità all'esperienza 40
- Morte di un personaggio 41
  - Creare un nuovo personaggio 42

Capitolo 3: Avventure 43
- Motivazione 43
- Struttura 44
- Avventure localizzate 46
- Avventure ad eventi 47
- La fine (?) 48
- Incontri 48
  - Su misura o predefiniti 48
  - Gradi di sfida e livelli di incontro 48
  - Difficoltà 49
  - Mostri più forti 50
  - Luogo 50
  - Ricompense e comportamento 50
- Tesoro 51
- Collegare le avventure 56
- Tra un'avventura e l'altra 57
- Il Dungeon 57
- Terreno del Dungeon 59
  - Pareti 59
  - Pavimenti 60
  - Porte 60
  - Stanze 62
  - Corridoi 63
  - Elementi vari 63
  - Crolli e cedimenti 66
  - Illuminazione 67
- Trappole 67
  - Trappole meccaniche 68
  - Trappole magiche 70
  - Progettare una trappola 74
- Ecologia del dungeon 76
  - Animali nel dungeon 76
  - Mostri erranti 77
- Dungeon casuali 77
  - Livello del dungeon 77
  - Mappa e chiave di lettura 77
  - Incontri casuali nei dungeon 79
- Un esempio di avventura 79
- Statistiche schematizzate 85
- Avventure nelle terre selvagge 86
  - Smarrirsi 86
  - Terreni boschivi 87
  - Terreni paludosi 88
  - Terreni collinosi 89
  - Terreni montuosi 89
  - Terreni desertici 90
  - Terreni pianeggianti 91
  - Terreni acquatici 92
    - Combattimento sott'acqua 93
  - Tempo atmosferico 93
  - Incontri casuali nelle terre selvagge 95
- Avventure in città 98
  - Limitazioni alle armi e agli incantesimi 99
  - Elementi urbani 99
  - Incontri in città 101

Capitolo 4: Personaggi non giocanti 103
- Tutti gli abitanti del mondo 103
- Classi di PNG 107
  - Adepto 107
  - Aristocratico 108
  - Combattente 109
  - Esperto 109
  - Popolano 109
- Statistiche dei PNG 110
- Atteggiamento dei PNG 127
- Arricchire di dettagli i PNG 127

Capitolo 5: Campagne 129
- Organizzare una campagna 129
- Far procedere una campagna 130
- Personaggi e mondo circostante 131
- Guerra e altre calamità 133
- Altre questioni relative alla campagna 134
- Creazione del mondo 135
- Costruire un mondo diverso 144
- Avventure su altri piani 147
- Descrizione dei piani 151
- Creare una cosmologia 167

Capitolo 6: Personaggi 169
- Punteggi di caratteristica 169
- Razze 170
  - Sottorazze 170
  - Modificare le razze comuni 171
  - Cambiamenti attraverso aggiunte e rimozioni 171
  - Limitazioni di razza o classe 171
  - Nuove razze 172
    - Mostri come razze 172
- Classi 174
  - Modificare le classi dei personaggi 174
  - Creare nuove classi 176
- Classi di prestigio 176
  - Arciere arcano 176
  - Arcimago 177
  - Assassino 179
  - Cavaliere mistico 180
  - Difensore nanico 181
  - Discepolo dei draghi 182
  - Duellante 184
  - Gerofante 185
  - Guardia nera 186
  - Maestro del sapere 188
  - Mago rosso 189
  - Mistificatore arcano 191
  - Ombra danzante 192
  - Taumaturgo 193
  - Teurgo mistico 194
  - Viandante dell'orizzonte 195
- Come migliorare i PG 197
  - Imparare abilità e talenti 197
  - Imparare nuovi incantesimi 198
  - Ottenere benefici di classe 198
  - Periodo di riposo 198
  - Guadagnare un numero fisso di punti ferita 198
- Creare personaggi di livello superiore al 1° 199
- Gregari speciali 199
- Famigli 200
- Cavalcature 204
- Compagni animali 205
- Personaggi epici 206

Capitolo 7: Oggetti magici 211
- Gestire gli oggetti magici 212
- Descrizione degli oggetti magici 215
  - Armature 216
  - Armi 221
  - Pozioni e oli 229
  - Anelli 229
  - Verghe 233
  - Pergamene 238
  - Bastoni 243
  - Bacchette 245
  - Oggetti meravigliosi 246
- Oggetti intelligenti 268
- Oggetti maledetti 272
- Artefatti 277
- Creare oggetti magici 282
  - Oggetti perfetti 283
  - Materiali specifici 283

Capitolo 8: Glossario 289
- Capacità speciali 289
- Riassunto delle condizioni 300
- Ambiente 302

Aiuti visuali 305

Indice analitico 317
- Lista dei riquadri 318
- Lista delle tabelle numerate 318

Introduzione

DUNGEONS & DRAGONS® è il gioco di interpretazione di ruolo utilizzato per definire l'intero genere e che da più di 30 anni rappresenta lo standard per il gioco di ruolo fantasy.

In particolare, questa è la *Guida del DUNGEON MASTER*. Questo volume contiene le informazioni che ogni Dungeon Master (DM) deve conoscere per preparare le avventure, narrare l'azione, manovrare i mostri e fungere da arbitro nel corso di una partita di DUNGEONS & DRAGONS®. Questo libro, il *Manuale del Giocatore* e il *Manuale dei Mostri* costituiscono i tre manuali base del gioco di D&D®.

IL DUNGEON MASTER

Abbiamo riversato tutte le nostre conoscenze del gioco di D&D® nel materiale contenuto nelle pagine successive. Che si tratti di progettare un'avventura, una campagna o un intero mondo in cui giocare, il materiale contenuto in questo volume sarà di grande aiuto per gli aspiranti Dungeon Master.

Essere DM significa fare parte di una cerchia assai ristretta. Infatti, non tutti sono dotati della creatività e dell'impegno necessari per diventarlo. Fungere da Dungeon Master è a volte una vera e propria sfida, ma non è un peso. Il DM è colui che, nel gruppo di amici, consente a tutti di giocare. Il vero divertimento è nelle sue mani. Sia sfogliando il *Manuale dei Mostri* oppure esaminando le avventure pubblicate e messe in vendita, è il DM a decidere cosa dovranno affrontare i personaggi giocanti (PG). Ha nelle sue mani l'opportunità di creare un mondo intero, oltre a ideare e a interpretare tutti i suoi personaggi non giocanti (PNG).

È bello essere il DM.

Il DM è quello che definisce il gioco. Un buon DM è sinonimo di buon gioco. Dal momento che è il Dungeon Master a controllare il ritmo, il tipo di avventura e gli incontri del gioco, l'intera esperienza di gioco è nelle sue mani. È divertente, ma è anche una grossa responsabilità. Essere in grado di offrire occasioni per divertirsi agli amici ed essere predisposto ad avere sempre in mente nuove idee: questo è il candidato ideale per fare il DM.

Una volta che il gruppo ha scelto il suo Dungeon Master, tuttavia, non significa che i ruoli non possano invertirsi. Ad alcuni DM piace fare qualche sessione come giocatori, e molti giocatori, prima o poi, vogliono cimentarsi a fare il DM.

PERCHÉ UNA REVISIONE?

La nuova versione di DUNGEONS & DRAGONS® è uscita nel 2000. Nei tre anni in cui il sistema di gioco del d20 System ha portato nuovo vigore nel settore dei giochi di ruolo, abbiamo accumulato un'enorme mole di dati sul funzionamento e sul metodo di gioco. Consideriamo D&D un gioco vivo, in continua evoluzione man mano che viene giocato. Utilizzando i dati ottenuti, abbiamo ristrutturato il gioco e incorporato i suggerimenti ricevuti per migliorare il sistema di gioco e il prodotto.

Se questa è la tua prima esperienza con D&D, ti porgiamo il benvenuto in un meraviglioso mondo ricco di avventura e di immaginazione. Se hai giocato con la versione precedente di questo volume, ti garantiamo che questa revisione è il frutto del nostro continuo impegno per il miglioramento e l'innovazione del prodotto. Abbiamo aggiornato gli errata corrige, chiarificato le regole, rinnovato la presentazione e reso il gioco migliore di quanto già non fosse. Questo è un aggiornamento del d20 System, e non una nuova edizione del gioco. Questa revisione è compatibile con i prodotti esistenti, e tali prodotti possono essere utilizzati con questa revisione applicando soltanto poche, marginali modifiche.

Cosa contiene di nuovo la revisione della *Guida del DUNGEON MASTER*? L'intero volume è stato riordinato e rifinito, facendo tesoro dei vostri suggerimenti e per meglio adattarsi al modo in cui il gioco viene giocato. Abbiamo revisionato le tabelle degli incontri e le regole di creazione degli oggetti magici. Abbiamo ampliato le regole per il movimento, aumentato il numero delle classi di prestigio, aggiunto dozzine di nuovi oggetti magici e capacità speciali degli oggetti magici e fornito numerosi strumenti aggiuntivi per promuovere l'esperienza di gioco tridimensionale.

Guarda con i tuoi stessi occhi e gioca. Siamo sicuri che il risultato sarà di tuo gradimento.

COME USARE QUESTO LIBRO

Non è necessario leggere questo manuale da cima a fondo. Questo non è un romanzo. Il materiale è stato suddiviso in vari argomenti che siano di facile consultazione al momento del bisogno. Inoltre, un glossario dettagliato in fondo al volume consentirà al DM di localizzare rapidamente gli argomenti che ha bisogno di consultare.

In base ai vari aspetti del gioco controllati in qualità di DM, alcuni capitoli si occupano della gestione del gioco, dell'applicazione delle regole, della creazione di avventure, della progettazione di una campagna, dell'assegnazione dei punti esperienza e dell'individuazione o della creazione degli oggetti magici da inserire nei dungeon. È sempre opportuno consultare il sommario e l'indice analitico per individuare l'argomento che serve in qualsiasi momento.

GIOCARE SULLA GRIGLIA DI BATTAGLIA

Il gioco di D&D presume che si faccia uso di miniature, e le regole sono state scritte in base a questo presupposto. Questo libro contiene una griglia di battaglia e altri strumenti utili per visualizzare le azioni.

Il foglio in formato poster in fondo a questo manuale riporta una mappa di quadretti con lato di 2,5 cm e una serie di stanze che possono essere usate per rappresentare le aree di un dungeon dall'altro lato.

Le ultime 12 pagine di questo volume (subito prima dell'indice analitico) offrono una serie di supporti visuali che possono aiutare a preparare e a giocare gli incontri e le avventure sulla griglia:

- Sei pagine di diagrammi che mostrano quali quadrati sono contenuti nelle aree di varie forme e dimensioni e di simboli grafici che rappresentano lo spazio e la portata delle creature di taglie diverse.
- Sei pagine di illustrazioni che rappresentano i vari elementi di un dungeon, in scala per essere inseriti sulla griglia quadrettata da 2,5 cm, da fotocopiare, ritagliare e collocare sulla griglia, per permettere ai giocatori di vedere con precisione cosa si trova davanti ai loro personaggi man mano che avanzano nel dungeon.

NOTE FINALI

Il potere di creare mondi, di controllare le divinità e i draghi e di guidare intere nazioni è nelle mani del Dungeon Master. Tu sei il DM del gioco: tue sono le regole, l'ambientazione, l'azione e, in ultima analisi, il divertimento. Hai nelle tue mani un potere considerevole, e devi usarlo con saggezza. Questo volume ti indica come farlo.

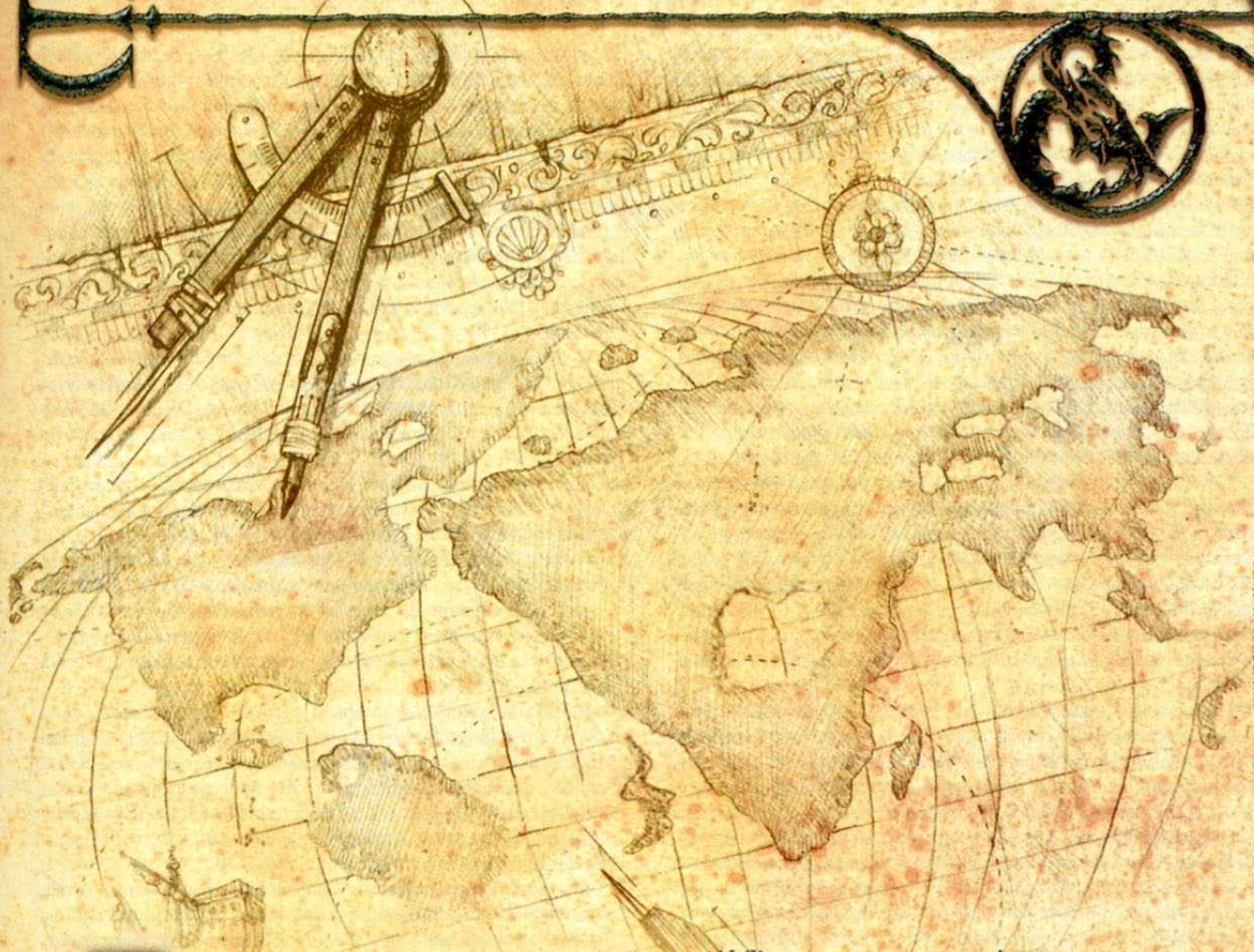
LO SCOPO DEI RIQUADRI

Molto spesso troverai dei riquadri di testo simili a questo all'interno del volume. Le informazioni contenute in questi riquadri non sono regole vere e proprie, ma le troverai comunque utili e interessanti. Molti riquadri hanno lo scopo di presentare delle varianti o di dare un'occhiata "dietro il sipario" ad alcuni aspetti della creazione del gioco di D&D.

Varianti: Per darti un'idea di alcuni modi in cui puoi modificare le regole di D&D per la tua campagna, alcuni riquadri suggeriscono delle varianti che puoi adottare o modificare per adattare al tuo stile di gioco.

Le regole base presentate in questo libro (vale a dire tutto ciò che non è indicato come una variante) vengono applicate alle campagne di base di D&D. Se le vostre partite fanno parte di un evento dell'RPGA® Network, ricordate che tali eventi fanno uso delle regole base di questo volume. È attraverso la definizione di una serie di regole universali che un network mondiale di gioco diventa possibile.

Dietro il sipario: Alcuni riquadri riportano ulteriori spiegazioni sui motivi per cui alcune regole funzionano ad un certo modo: un'occhiata "dietro il sipario" alle decisioni prese dagli ideatori del gioco riguardo alle regole. Se sei il tipo di DM a cui piace modificare le regole del gioco di D&D, questi riquadri includono alcuni consigli e suggerimenti per personalizzare il gioco in modo più adatto a te e ai tuoi giocatori.



Illus. di A. Swekel

Essere il Dungeon Master significa essere il centro focale del gioco. Se il gioco è divertente, il DM ne avrà il merito. Se è un fallimento, ne avrà la colpa, che sia meritata o meno. 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!).

COS'È UN DM

Fare il Dungeon Master significa scrivere, pianificare, agire, riferire, arbitrare e semplificare. Descritti 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 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.

Scrivere 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. Delineare personaggi interessanti, ambientazioni, intrecci e sfide da presentare al gruppo dei propri amici può rivelarsi un grande sfogo creativo.

La stesura di avventure interessanti è talmente importante che gli si è dedicato un intero capitolo in questo libro, il Capitolo 3: "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. 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 un'avventura, 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 probabilmente 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:

Prima di tutto occorre leggere il *Manuale del Giocatore* e imparare le regole relative alla creazione del personaggio così da poter aiutare i nuovi giocatori nella creazione dei personaggi. È necessario farsi dire da ogni giocatore che tipo di personaggio vorrebbe usare e poi mostrare loro come creare quel tale eroe attraverso le regole di D&D. Se non sanno quale personaggio scegliere, bisogna mostrare le varie razze e classi di personaggi giocanti (PG), descrivendole brevemente, e lasciando che ognuno decida quale lo attrae maggiormente. Un'altra possibilità è quella di avere sempre a portata di mano alcuni personaggi pregenerati (ad esempio un guerriero o un ladro di 1° livello) per i nuovi giocatori. Questi personaggi avanzeranno di livello insieme al resto del gruppo in modo tale che sia possibile l'inserimento di nuovi giocatori che potranno utilizzare questi personaggi pregenerati.

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. Si ricordi la più importante delle regole: quando si attacca, quando si effettua un tiro salvezza o si usa un'abilità, è sufficiente tirare 1d20 e sperare che esca un numero alto.

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 al tiro del d20, e cosa avviene come risultato. Dopo un paio di volte, il giocatore saprà cosa fare senza aver più bisogno di chiederlo.

FORNIRE IL MONDO

Ogni Dungeon Master è il creatore del mondo della sua campagna. Anche se usa l'ambientazione di GREYHAWK (l'ambientazione standard di D&D) o un'altra ambientazione pubblicata per il gioco di D&D, come FORGOTTEN REALMS questo sarà comunque il suo mondo.

L'ambientazione è qualcosa di più di un semplice scenario per le avventure, sebbene sia anche 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 viene 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.

Per altre informazioni e consigli sulla conduzione di una campagna si veda il Capitolo 5.

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 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 le seguenti possibilità.

- 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.

Quando ci si imbatte in un'apparente contraddizione delle regole, è necessario considerare i seguenti fattori.

- 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 infondere nuova linfa vitale 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, 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 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 forma 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 ad una 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 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 potenzialmente letali oppure tanto fragorosi da scuotere la terra, ma si deve sempre pensare a come sarebbero rappresentati in un film d'azione o in un libro d'avventura. Nemici che lanciano imprecazioni 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.

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 ricettivo 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 potrebbe alzarsi in piedi e mostrare ai giocatori esattamente quello che ha in mente. Quando il soffitto comincia a crollare sulla testa dei PG, il DM potrebbe dare colpi sul tavolo simulando il rumore della 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 nemico 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. 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.

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, di seguito ne sono esposti dettagliatamente solo alcuni 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 semplice, divertente, avvincente e orientato all'azione. Viene dedicato pochissimo tempo all'approfondimento



Lo stile di gioco porte sfondate a calci

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 e le regole sono importantissimi in questo stile di gioco. Se alcuni personaggi hanno un'abilità nel combattimento superiore a quella dei compagni si creano situazioni in cui i giocatori di personaggi più forti possono affrontare la maggior parte 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 un solo lancio di dado.

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 i modificatori di 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

Lo stile di gioco di molte campagne trovano la loro collocazione tra i due estremi appena descritti. 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, se si scrivono avventure piuttosto allegre, bisogna creare dei PNG leggermente sciocchi, oppure introdurre nel gioco situazioni imbarazzanti o comiche, bisogna tenere presente che queste cambieranno lo spirito del gioco. 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 ilarità 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 Killraven 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.

LINEE CONCLUSIVE

Il DM controlla il gioco. Controllare non significa dire a tutti quello che devono fare. Significa invece decidere lo stile di gioco che il gruppo seguirà, dove e quando avranno luogo le avventure e ciò che accadrà. *Questo* vuol dire controllare.

ESEMPIO DI GIOCO

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.

Tordek: Diamo un'altra occhiata veloce 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?

Jozan: Andiamo di sotto!

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 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.

Tordek: Fortunatamente la torcia non negherà la mia scurovisione; ci aiuterà a muoverci bene per le tenebre che ci attendono lì sotto.

Jozan: Va bene, scendiamo le scale.

DM: Scendete verso sud, probabilmente 9 metri lateralmente, e alla fine della scalinata vedete una vasta area.

Tordek: Entro e do un'occhiata in giro.

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.

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 al-

cuni sacchi ammuffiti nell'angolo sud ovest e pile di rifiuti ammassati 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 le loro miniature 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!

Mialee: Aaah! Cos'è?

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?

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 non fosse +0.

Mialee: Tempra, il mio tiro salvezza peggiore! Vediamo: 15 più 0 fa, ehm, 15. È sufficiente?

DM: Ti senti bene, ma il morso ti infligge comunque 1 danno.

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.

Jozan: È 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 per vedere se il colpo è critico!

Jozan: [*Entusiasta, tira di nuovo.*] Basta un 15?

DM: Sì. Tira due volte per il danno e somma i risultati.

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.

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.

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 nel cumulo!

DM: Vedi anche qualcosa brillare all'interno di un piccolo teschio. Guardando più attentamente, noti che è una gemma: un granato.

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.

Lidda: Hai ragione. Jozan, perché non dai fuoco alla ragnatela con la tua torcia?

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.

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.

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.

Lidda: Andiamo a dare un'occhiata a quella porta. [*Tutti d'accordo.*]

DM: Bene. Attraversate il passaggio a ovest. La porta è grande e pesante, con un grosso anello di bronzo arrugginito al centro.

Tordek: Mialee, tu che hai un udito migliore del mio, perché non provi ad ascoltare se c'è qualcuno dietro la porta?

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.

Mialee: Ho sentito un lamento dall'altra parte. Prepariamoci ad agire! E, per la cronaca, io prendo posizione sul retro…

Tordek: [*Ride.*] Va bene, aprirò io la porta mentre l'elfa si nasconde nelle retrovie.

DM: Fai una prova di Forza.

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.

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!

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.

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.

Tordek: Do un'occhiata al soffitto e al pavimento per evitare altre brutte sorprese.

Mialee: Io darò un'occhiata ai barili e ai secchi.

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 immergervi, 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.

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.

Mialee: Va bene, lo faccio.

Jozan: Scaglio la pietra su cui ho 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, solle-

vando un po' di fanghiglia, e smuove quello che sembra un cilindro di circa 30 cm. La forte corrente inizia a trasportarlo via…

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.

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. Lidda, anche con la penalità per il peso dell'equipaggiamento che stai trasportando, 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 completamente allagato.

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.

Lidda: Asciugo un po' il tubo e poi lo apro!

DM: All'interno c'è una pergamena arrotolata.

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.

Tordek: Andiamo a sud e vediamo dove ci porta la mappa. [*Tutti sono d'accordo.*]

DM: Attraversate un lungo passaggio di blocchi di pietra con un soffitto ad arco alto quasi 4,5 metri. Il passaggio prosegue per circa 18 metri, 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?

Lidda: Questa stanza sembra quella con i simboli a forma di bara indicata sulla mappa?

DM: No. Potrebbe essere la zona cancellata sulla mappa.

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 li individua tirando 1d4. 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 150 cm più sopra. All'interno di uno trovi alcune schegge di legno.

Jozan: Diamo un'altra occhiata alla mappa.

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.

Mialee: L'unica cosa che riesco a immaginare è che quei fori fossero un appoggio per qualche costruzione di legno…

Lidda: Certo! Che ne dite di una rampa o delle scale? Quanto è alto il soffitto qui?

DM: Circa 7,5 metri.

Lidda: Che ne dite di alzarmi e farmi fare qualche ricerca lì sopra?

Jozan: Bella idea. Tordek mi aiuteresti a tenerla ferma?

Tordek: Certo.

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?

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.

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.

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).

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.

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?

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 bene 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.

Alcune considerazioni sulle regole al tavolo da gioco che devono essere prese in considerazione sono spiegate qui di seguito. 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. Gli altri 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 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. 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: È meglio decidere in anticipo quali altri libri (a parte il *Manuale del Giocatore*) i giocatori possano consultare durante la sessione di gioco.

Discussioni sulle regole: Sarebbe meglio che i giocatori non contestassero 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.

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.

METAPENSIERO 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 metapensiero del gioco. Ogniqualvolta un giocatore basa la sua tattica di gioco su una logica che dipende dal fatto che sta solo facendo un gioco, sta facendo del metapensiero del gioco. 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 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 3: "Avventure" per i dettagli relativi al Grado di Sfida).

Si consiglia di tenere una scheda aggiornata di tutti i personaggi, delle loro caratteristiche, incantesimi, punti ferita, CA, e così via. Un buon metodo per riuscirvi è chiedere ai giocatori di consegnare una nuova copia della loro scheda del personaggio ogniqualvolta il personaggio passi di livello. 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: Dal momento che il DM dirige tutto ciò che avviene nel gioco, ha sempre la necessità di sapere quel che accade. 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 degli eventi più significativi che accadono 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 in che modo viaggiare per le montagne condiziona la loro capacità di spostamento, 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 cose simili).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 inserire l'avventura nella 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).
- Espedienti per ricordarsi delle regole, della struttura dell'avventura, di eventi che possono verificarsi (come verifiche degli incontri casuali) 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. Tuttavia, non tutte le avventure richiederanno pagine e pagine di appunti per essere giocate. 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.

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 "equilibrio del gioco"? La funzione dell'equilibrio del gioco è quella di assicurare che la maggior parte delle scelte dei giocatori per i loro personaggi siano il più possibile simili in quanto a possibilità di successo. 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, 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 che vengono discussi qui sotto.

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 mantenere 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 rapidamente 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 alterando 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, è abbastanza semplice rendere più ostiche 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 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 irrita-

no 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 togliersela 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 un 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. È sempre bene 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 di un dirupo. E d'altra parte il DM potrebbe accorgersi troppo tardi che non avrebbe mai dovuto mettere un *bastone di disintegrazione* con cariche infinite in quella cassa del tesoro, o che non avrebbe mai dovuto lasciarsi persuadere 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.

MATERIALE PER LA CONDUZIONE DEL GIOCO

I seguenti oggetti possono essere usati per rendere più scorrevole e più semplice 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.

Segnalini: Se non si hanno a disposizione le miniature per tutti i personaggi e i mostri è possibile usare qualunque tipo di segnalino per rappresentarli: segnalini stampati con le immagini dei personaggi, pedine della dama, monete, pezzetti di carta, insomma tutto quel che si vuole.

Computer: Con un computer al tavolo, rivolto verso il DM e senza che i giocatori possano vedere lo schermo 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 solamente a generazione e aggiornamento del materiale tra una sessione e l'altra.

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

UTILIZZARE LE MINIATURE

Per rappresentare personaggi, mostri e l'apparato scenico durante il gioco si può ricorrere a miniature 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. Questo manuale include una mappa doppia che rappresenta su un lato un esempio di dungeon e sull'altro lato una griglia con quadretti di 2,5 cm. (Per un utilizzo ripetuto, una lavagna vinilica, magari quadrettata, su cui si possa scrivere con pennarelli cancellabili, risulta utilissima. In genere questo genere di lavagne sono disponibili negli stessi negozi presso cui è possibile acquistare i dadi per il gioco).

Anche senza una griglia, le miniature si possono usare per mostrare l'ordine di marcia e le relative posizioni, o si può ricorrere ad un metro e ad una scala di 2,5 cm = 1,5 metri 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 (magari insieme ad altri elementi del paesaggio che aiutino a ricostruire l'ambiente esterno o gli oggetti all'interno del dungeon) aiutano tutti a mettersi d'accordo sulla posizione dei personaggi, dei mostri e degli oggetti importanti.

Con un pizzico di fortuna, i giocatori riusciranno a trovare miniature che assomiglino ai loro personaggi, e magari addirittura nelle pose che assumerebbero i loro personaggi.

REDIGERE MAPPE

Mentre uno dei giocatori traccia una mappa, mentre i personaggi esplorano un luogo sconosciuto, il DM deve dargliene l'opportunità, descrivendo la configurazione del posto in tutti i minimi particolari richiesti, incluse le dimensioni di una stanza. Per chiarezza, potrebbe tracciare la forma e le dimensioni della stanza sulla griglia davanti a sé. Il DM deve essere disponibile nel ripetere le descrizioni se gli viene richiesto. Dovrebbe descrivere tutto ciò che i personaggi sono in grado di vedere (tenendo conto dell'illuminazione e della loro capacità visiva) o di stimare con ragionevole precisione (ad esempio la distanza che li separa dal muro all'altro lato della caverna).

Naturalmente, quando i PG si perdono in un labirinto, oppure vagano nella nebbia, il punto della situazione è che non sanno dove si trovano (o dove stanno andando). 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.

DARE RITMO ALLA SESSIONE

Il ritmo del gioco determina quanto tempo il DM deve concedere a una certa attività intrapresa dai personaggi. Giocatori diversi apprezzeranno ritmi differenti. Alcuni giocatori apprezzano che il loro personaggio si fermi 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 quelli "più succulenti" (ad esempio situazioni di combattimento o di azione).

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 meno che i giocatori non vogliano proprio questo. 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 la sessione", pagina 18). 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 solo quando è strettamente necessario. Se i manuali esistono per aiutare, sfogliarli per avere conferma di una regola 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.

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.

GESTIRE LE AZIONI DEI PG

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, vedi sotto). 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 forza-

re un personaggio a fare qualcosa. Alcune regole del gioco si riferiscono principalmente ai PNG e non ai PG, la più importante delle quali è la regola dell'atteggiamento dei PNG (vedi Capitolo 4, e l'abilità Diplomazia, pagina 74 del *Manuale del Giocatore*). Queste regole non dovrebbero mai essere usate per permettere a un PNG di cambiare il modo in cui viene visto da un PG. 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.

Compulsione magica

La responsabilità del DM di stabilire le azioni del PG cambia quando il personaggio diviene oggetto di un effetto (come ad esempio l'incantesimo *charme su persone* oppure la capacità di dominazione di un vampiro) che lo costringe sotto il controllo di un mostro o di un PNG. A quel punto il personaggio è costretto ad inchinarsi ai voleri del suo nuovo padrone, cioè il DM stesso.

A volte, gestire questo tipo di situazione implica camminare sopra ad una linea sottile: per esempio, se un mago PNG ha appena lanciato uno *charme su persone* su un PG, quale sarà il comportamento che il DM (nella veste del mago) gli imporrà? Secondo la descrizione dell'incantesimo che si trova nel *Manuale del Giocatore*, "Il mago può tentare di dare degli ordini al bersaglio, ma dovrà superare una prova contrapposta di Carisma per convincerlo a fare cose che normalmente non farebbe". Chi decide cosa il PG "non avrebbe normalmente fatto": il DM o il giocatore?

La risposta a questa domanda è raramente chiara e univoca; più spesso il giocatore e il DM dovranno arrivare ad un accordo per stabilire ciò che il personaggio farebbe "volontariamente" in determinate situazioni. Questo è uno di quei momenti durante il gioco nei quali il DM non dovrebbe prendere tutte le decisioni da solo, ma dovrebbe discuterne con il giocatore del personaggio in questione e, cercando di chiarirsi bene sugli scopi che spingono il personaggio, non dovrebbe risultare troppo difficile stabilire l'effetto dell'incantesimo.

Poiché nella maggior parte delle avventure che vengono scritte (oppure acquistate) i PNG o i mostri che potrebbero prendere il controllo di un PG sono mossi da fini ben precisi, non dovrebbe essere difficile farsi un'idea di quello che verrà chiesto di fare al PG controllato. A volte la risposta del PG a tali ordini (o la possibilità per il personaggio di effettuare la prova contrapposta di Carisma) saranno semplici da determinare; altre volte il DM dovrà accordarsi col giocatore, come descritto poco sopra.

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 "Imbrogli del DM e percezione dei giocatori", pagina 18), 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 preparare 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.

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, facen-



Gli avventurieri pianificano attentamente la loro avventura successiva

do 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 di dire "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 nel vero senso della parola. 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 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 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 è presentata la descrizione di alcune azioni che possono essere usate per far capire ai giocatori quello che succede ad un personaggio quando compie una determinata azione.

Azione	Descrizione
Carica	"Si lancia in avanti a piena velocità, gli occhi carichi d'odio."
Difesa totale	"Alza la sua arma e osserva 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 precisa e intona parole che sembrano più un'invocazione che una sentenza."
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 un gesto carico di potere."
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 160).
Nebbia	Occultamento (probabilità del 20% di essere mancato) per chiunque sia coinvolto.
Lame rotanti o enormi meccanismi mobili	I personaggi devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 13 ogni round oppure subire 6d6 danni da taglio o contundenti.
Sfoghi di vapore	Un personaggio a caso deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con 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 due round.
Ghiaccio o altre superfici scivolose	I personaggi devono effettuare una prova di Equilibrio con CD 10 ogni round o cadere proni, e poi utilizzare un'azione di movimento per rialzarsi.

Per ulteriori idee, il DM dovrebbe consultare "L'ambiente", nel Capitolo 8: "Glossario", il Capitolo 3: "Avventure" oppure prendere ispirazione da qualche film o libro d'azione.

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, 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 ai giocatori 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 PERCEZIONE 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 o lo facciano risorgere. 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 o risorgere 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.



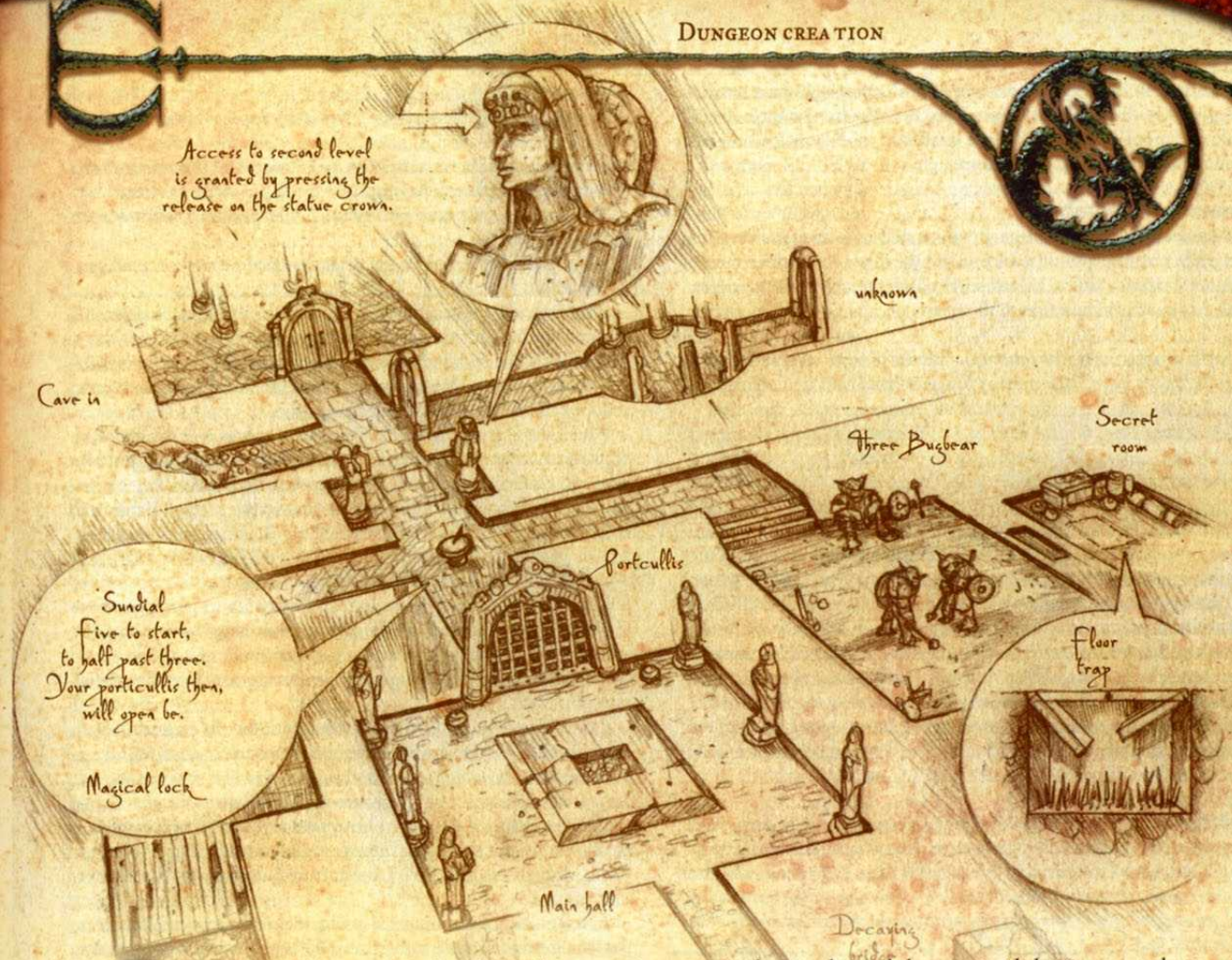
PORTARE A TERMINE LA SESSIONE

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 tra una sessione e l'altra. 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 oppure avviene una serie di eventi sorprendenti. 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.



In questo capitolo sono dettagliate le regole necessarie per giocare a DUNGEONS & DRAGONS, dal momento in cui i personaggi entrano nel dungeon fino alla fine della sessione, e al calcolo dei punti esperienza guadagnati.

ALTRE REGOLE SUL MOVIMENTO

Il *Manuale del Giocatore* riporta le regole per il movimento tattico e via terra per le creature Piccole e Medie, sia che si muovano sul terreno o che utilizzino abilità come Nuotare, Saltare e Scalare. Questa sezione di regole approfondisce tali informazioni espandendole a creature più piccole della taglia Piccola e più grandi della taglia Media, e inoltre descrive il movimento in volo.

IL MOVIMENTO E LA GRIGLIA

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. 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 di enfatizzare la cosa coi giocatori) che in verità tutti i movimenti nel corso di un incontro sono fluidi e continui.

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. 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.

Si possono gestire il movimento e le posizioni utilizzando delle miniature disposte su di una griglia. 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 8-4: "Taglia delle creature e scala", pagina 149 del *Manuale del Giocatore*.

Movimento in diagonale

Quando un personaggio muove in diagonale sulla griglia, il primo quadretto percorso equivale a 1,5 metri di movimento, mentre il secondo quadretto percorso in diagonale equivale a 3 metri. Questa alternanza di 1,5 e 3 metri va calcolata per tutto il percorso che il personaggio compie in diagonale, anche se il movimento dovesse essere interrotto da movi-

menti non in diagonale. Per esempio, un personaggio muove di 1 quadretto in diagonale (1,5 metri), poi di 3 quadretti non in diagonale (4,5 metri) e poi un ulteriore quadretto in diagonale (3 metri): il movimento totale sarà di 9 metri.

Armatura e ingombro

Il *Manuale del Giocatore* spiega gli effetti dell'armatura e dell'ingombro sulle creature con una velocità di base di 9 e 6 metri. La tabella seguente riporta i valori ridotti corrispondenti a velocità di base tra i 6 e i 30 metri (in incrementi di 3 metri).

Velocità di base	Velocità ridotta	Velocità di base	Velocità ridotta
6 metri	4,5 metri	21 metri	15 metri
9 metri	6 metri	24 metri	16,5 metri
12 metri	9 metri	27 metri	18 metri
15 metri	10,5 metri	30 metri	21 metri
18 metri	12 metri		

MUOVERSI NELLE TRE DIMENSIONI

Non tutte le creature si muovono camminando e correndo. Uno squalo, anche se si sposta nuotando, può compiere un'azione di "corsa" per nuotare più velocemente. Un personaggio sotto l'influenza di un incantesimo *volare* può fare una carica in volo. Un ladro che sta scalando 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. Si possono 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 2-1: "Manovrabilità". Le statistiche della Tabella 2-1 sono riportate di seguito.

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 con 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.

Muoversi all'indietro: La capacità di volare all'indietro senza girarsi.

Invertire la direzione: Una creatura con una manovrabilità buona deve utilizzare fino a 1,5 metri della propria velocità per cominciare a muoversi all'indietro.

Virare: Di quanto può virare la creatura dopo aver coperto la distanza indicata.

Virare sul posto: Una creatura con una manovrabilità buona o media può "sacrificare" parte della propria velocità per virare sul posto.

Virata massima: Quanto può virare al massimo una creatura in un 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 in volo orizzontale.

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.

SPOSTARSI TRA I QUADRETTI

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

Tabella 2-1: Manovrabilità

	Manovrabilità ed esempi di creature				
	Perfetta (Fuoco fatuo)	Buona (Beholder)	Media (Gargoyle)	Scarsa (Viverna)	Maldestra (Manticora)
Velocità minima in avanti	Nessuna	Nessuna	Metà	Metà	Metà
Fluttuare	Sì	Sì	No	No	No
Muoversi all'indietro	Sì	Sì	No	No	No
Invertire la direzione	Liberamente	-1,5 m	No	No	No
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

possano fare delle persone normali. Un quadretto 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.

TIPI DI BONUS

Diverse abilità razziali, privilegi di classe, incantesimi e oggetti magici offrono bonus ai tiri per colpire, ai tiri per i danni, ai tiri salvezza, alla Classe Armatura, alle caratteristiche e alle prove di abilità. Questi bonus sono divisi a seconda del loro tipo e ogni tipo è illustrato brevemente più sotto.

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 per schivare e alcuni bonus di circostanza).

Alchemico: Un bonus alchemico rappresenta il beneficio che si può trarre da un composto chimico, che in genere deve essere ingerito per ricevere un bonus. L'antitossina, per esempio, conferisce un bonus alchemico di +5 ai tiri salvezza su Tempra contro i veleni.

Armatura: È lo stesso bonus che un'armatura 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: Questo è 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.

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*.

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 di 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 del gatto*.

Profano: Un bonus profano rappresenta il potere del male, come quello garantito dall'incantesimo *dissacrare*.

Razziale: Alcune creature, secondo la loro tipologia, guadagnano bonus razziali (solitamente alle prove di abilità). Per esempio un aquila riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare.

Resistenza: Un bonus di resistenza è un bonus generico contro la magia o i danni. I bonus di resistenza influenzano quasi sempre i tiri salvezza.

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. Gli incantesimi e gli oggetti magici possono a volte conferire bonus per schivare.

Scudo: Come per il bonus di Armatura, il bonus di scudo alla CA rappresenta la protezione non magica fornita dallo scudo stesso. Un incantesimo che fornisce un bonus di scudo normalmente crea uno scudo di forza invisibile, ma tangibile che si sposta per proteggere il personaggio.

Taglia: Quando un personaggio diventa più grande (come sotto l'effetto dell'incantesimo *ingrandire persone*), la sua Forza aumenta (e probabilmente anche la sua Costituzione). Questo è un bonus di taglia.

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 affrontare 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.

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 spa-

DIETRO IL SIPARIO: 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 del toro* e far sì che i bonus si sommino. Analogamente, un personaggio dotato di *armatura magica*, armatura completa magica, un *anello di protezione* e un incantesimo *favore divino* 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 il *favore divino*, 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 funzionino in maniera complementare e coerente, incoraggiando un gioco intelligente piuttosto che uno mirato all'accumulo.

go) 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, e così via). Se l'oggetto in questione è un'altra creatura, misurare la linea di visuale dal quadretto occupato dal personaggio al 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 la CA del bersaglio aumenterà in funzione della copertura.



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 standard 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, 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

VARIANTE: TIRARE L'INIZIATIVA 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.

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 superiore*. 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).

un'azione standard, 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.

Esempio (Consapevolezza improvvisa): Un coboldo stregone 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 standard 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 *benedizione* e *scudo della fede* su di sé prima di aprire la porta e usare un'azione standard per lanciare *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 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 ogni parte è consapevole nello stesso momento e può 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 standard 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 standard, e poi danno inizio al normale combattimento. Lidda e il gargoyle tirano per l'iniziativa prima di compiere le loro azioni, e tutti gli altri tireranno per l'iniziativa dopo che queste azioni saranno state compiute.

Il round di sorpresa

Quando una sola parte è consapevole della presenza dell'altra, il DM gestisce il primo round di combattimento come un round di sorpresa. In questo round ad ogni personaggio è concessa solo un'azione

VARIANTE: CAVALCATURE INTELLIGENTI

La cavalcatura di un paladino è intelligente quanto alcuni personaggi. Aquile giganti, gufi giganti e pegasi sono tutte creature molto astute. Quando simili creature fanno parte dell'azione, si prospettano due possibilità.

- Si può scegliere di obbligare la cavalcatura ad agire con l'iniziativa del proprio cavaliere, esattamente come le cavalcature con un'intelligenza animale. Questo significa che la cavalcatura e il cavaliere agiscono, praticamente, in contemporanea.
- Si può richiedere al giocatore di effettuare un tiro di iniziativa separato per la cavalcatura. Questo significa che la cavalcatura agisce e si muove con una propria iniziativa, in modo da enfatizzare la sua natura di personaggio distinto. Tuttavia, questo può rivelarsi davvero poco conveniente per il cavaliere che viene trascinato lontano dal suo avversario! In questi casi, naturalmente, il cavaliere può ritardare la sua azione per sincronizzare la propria iniziativa con quella della cavalcatura. Allo stesso modo, la cavalcatura stessa può decidere di ritardare la propria azione per agire insieme al suo cavaliere.

standard. Soltanto quanti sono consapevoli dell'altra parte possono compiere un'azione. Questa regola riflette il fatto che anche quando un combattente è preparato, spreca un po' di tempo a inquadrare la situazione, e quindi inizialmente sono permesse solo azioni standard.

Questa regola 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.

NUOVI COMBATTENTI

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 questa parte di dungeon. 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 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 turno di ciascuno. 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.

Attività simultanee

Quando il Dungeon Master deve dirigere un combattimento o qualche altra attività in cui il tempo è misurato in round , può essere importante ricordare che tutte le azioni dei PG e dei PNG avvengono simultaneamente. Ad esempio, in un round di 6 secondi. Mialee potrebbe lanciare un incantesimo nello stesso tempo in cui Lidda si avvicina per sferrare il suo attacco furtivo.

Tuttavia, quando tutti al tavolo da gioco sono impegnati in un round di combattimento, ognuno agisce in base all'iniziativa del suo personaggio. Ovviamente questo è necessario, in quanto se ognuno svolgesse le sue azioni simultaneamente, il risultato sarebbe il caos collettivo. Tuttavia, questa sequenza di gioco può a volte dare adito a situazioni in cui qualcosa di significativo accade a un personaggio alla fine del suo turno, ma prima che altri personaggi abbiano agito in quello stesso round.

Ad esempio, supponiamo che Tordek si precipiti per 4,5 metri più avanti dei suoi amici, in fondo a un corridoio, che volti un angolo e che poi si lanci di corsa per altri 3 metri lungo una diramazione laterale, soltanto per attivare una trappola alla fine del suo turno. Al fine di mantenere l'apparenza della simultaneità delle azioni, il DM può decidere che Tordek attiva la trappola solo alla fine del round. Del resto, gli è necessario del tempo per arrivare in fondo al corridoio, e in una situazione di tempo reale effettivo gli altri perso-

VARIANTE: COLPIRE LA COPERTURA INVECE DI UN BERSAGLIO MANCATO

Nel combattimento a distanza contro un bersaglio dotato di copertura, potrebbe rivelarsi importante sapere se, in realtà, un attacco fallito destinato a colpire un bersaglio ha colpito la sua copertura. Per prima cosa è necessario determinare se il tiro per colpire sarebbe andato a segno sul bersaglio protetto senza la copertura. Se il tiro per colpire va a vuoto entro un margine che avrebbe permesso all'aggressore di colpire il bersaglio, se fosse stato privo di copertura, allora l'oggetto usato come copertura viene colpito al suo posto. Se una creatura copre un altro personaggio e il tiro per colpire supera la CA della creatura che copre il personaggio, la creatura che copre il personaggio subisce i danni destinati al bersaglio.

Se la creatura che copre il bersaglio dispone di un bonus di Destrezza alla CA o di un bonus di schivare, e tale bonus impedisce alla creatura che copre il bersaglio di venire colpita, allora viene colpito il bersaglio originale. La creatura che copre il bersaglio ha schivato il bersaglio in qualche modo e non ha fornito la copertura necessaria. La creatura che copre il bersaglio può scegliere di non applicare il suo bonus di destrezza alla CA e/o il suo bonus di schivare, se il suo intento è quello di provare ad attirare i danni su di sé, al fine di non lasciare che il bersaglio coperto venga colpito.

naggi che devono ancora agire in quel round, avrebbero effettuato le loro azioni nel frattempo.

AZIONI DI COMBATTIMENTO

Un troll sul dorso di un verme purpureo armato di una lancia lunga può colpire gli avversari fino a 4 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 occasionali 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.

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 con 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 alla quale il beholder contrappone 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, ovvero 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 di 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

VARIANTE: COLPIRE E MANCARE AUTOMATICAMENTE

Il *Manuale del Giocatore* specifica che un tiro per colpire di 1 naturale (esce un 1 sul d20) è sempre un colpo mancato. Un 20 naturale (esce un 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.

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. Considerato che il combattimento è spesso una situazione confusa e caotica, 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 con 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 standard extra 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 fornendo 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.

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.

DANNI

Siccome il combattimento è una grossa componente del gioco, la gestione dei danni è una grossa componente del ruolo del DM.

Danni non letali

Quando il DM arbitra un combattimento deve assicurarsi di descrivere i danni non letali in maniera differente da quelli normali. La differenza dovrebbe essere chiara, sia nell'immaginazione dei giocatori che sulla scheda del personaggio.

Utilizzare i danni non letali 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 non letali nella maggior parte degli incontri, i giocatori finiscono col non aver più paura di perdere i loro personaggi. Usare i danni non letali con parsimonia, ma efficacemente.

I giocatori di solito odiano vedere i loro personaggi catturati.

DIETRO IL SIPARIO: 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.

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).

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 standard, dopodiché non sarà più intontito.

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 punti ferita. Questa variante danneggia i PG halfling e gnomi, i famigli, e alcuni compagni animali. In genere favorisce i mostri.

Taglia	Ps	Mt	Mn	Pc	Me	G	E	Ma	C
Danni	10	20	30	40	50	60	70	80	90

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 a tutte le prove di abilità che implichino l'utilizzo della mano. Se un personaggio calpesta dei triboli, subisce una penalità di -2 a tutte le prove di abilità che richiedano l'uso dei piedi (oltre agli effetti descritti a pagina 127 del *Manuale del Giocatore*).

Il Capitolo 8 di questo libro 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.

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 con CD 15, 1 punto di guarigione magica, o un giorno di riposo, rimuove la penalità.

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.

Locazione	I danni influenzano:
Mano	Prove di Artigianato, Artista della Fuga, Disattivare Congegni, Falsificare, Guarire, Rapidità di Mano, Scalare, Scassinare Serrature 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 Artigianato, Cercare, Decifrare Scritture, Disattivare Congegni, Falsificare, Osservare, Percepire Intenzioni, Sapienza Magica, Scassinare Serrature e Valutare; prove di Sopravvivenza (per seguire tracce); prove di iniziativa; prove di Destrezza; tiri per colpire a distanza; tiri salvezza sui Riflessi. Danni gravi ad entrambi gli occhi rendono il personaggio cieco.
Un orecchio	Prove di Ascoltare; prove di iniziativa. Danni gravi ad entrambe le orecchie rendono il personaggio sordo.
Piede/Gamba	Prove di Acrobazia, Cavalcare, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nuotare, Saltare, Scalare; tiri salvezza sui Riflessi; prove di Destrezza.

VARIANTE: ARMI EQUIVALENTI

Il gruppo riesce a sconfiggere un drider armato con spade corte magiche. Il ladro halfling del gruppo è molto soddisfatto. Anche il ranger umano vuole una delle spade. Il DM, gentilmente, ricorda loro che sebbene siano spade corte, sono comunque armi Grandi (vedi "Categorie delle Armi" a pagina 112 del *Manuale del Giocatore*). Il ranger umano può usare una di tali spade con una mano con una penalità di -2, mentre l'halfling ladro può usare l'altra come arma a due mani con una penalità di -4.

Le regole sulle categorie delle armi si basano sull'idea che la maggior parte delle armi non sembrano semplicemente versioni più grandi o più piccole di altre armi, e non sono usate nello stesso modo. La forma di una spada lunga riflette il suo utilizzo principale, non è semplicemente un pugnale molto lungo. Questa variante suggerisce alcune equivalenze tra armi per quei DM che vogliono lasciare che i loro personaggi prendano e utilizzino più spesso le armi dei mostri. Se un'arma ha un equivalente, un personaggio competente nell'arma equivalente può usare l'arma senza alcuna penalità.

Sulla tabella sottostante, le armi di taglia Media sono riportate nella colonna di sinistra, e devono essere incrociate con la taglia della creatura in questione. Per esempio, un'ascia da battaglia Media è equivalente con questo sistema ad un'ascia Grande. In alternativa, è possibile trovare la taglia della creatura e scorrere la colonna fino a trovare l'arma che brandisce. La colonna dell'arma a quel punto indicherà a che arma Media equivale per il personaggio. Per esempio, un'ascia da battaglia Grande con questo sistema diventa equivalente ad un'ascia grande Media.

ARMI EQUIVALENTI

Arma	Taglia dell'arma equivalente		
Media	**Minuscola**	**Piccola**	**Grande**
Ascia	Ascia bipenne	Ascia da battaglia	-
Ascia da battaglia	-	Ascia bipenne	Ascia
Ascia bipenne	-	-	Ascia da battaglia
Dardo	Lancia	Lancia corta	-
Lancia	-	-	Lancia corta
Lancia corta	-	Lancia	Dardo
Mazzafrusto leggero	-	Mazzafrusto pesante	-
Mazzafrusto pesante	-	-	Mazzafrusto leggero
Mazza leggera	-	Mazza pesante	-
Mazza pesante	-	-	Mazza leggera
Piccone leggero	-	Piccone pesante	-
Piccone pesante	-	-	Piccone leggero
Pugnale	Spada lunga	Spada corta	-
Randello	-	Randello pesante	Manganello*
Randello pesante	-	-	Randello
Spada corta	Spadone	Spada lunga	Pugnale
Spada lunga	-	Spadone	Spada corta
Spadone	-	-	Spada lunga

* Un manganello infligge danni non letali.

Quando i PNG iniziano a infliggere danni non letali 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 non letali quando sembra più appropriato. Per esempio, una variante nel Capitolo 8, stabilisce che il DM può rendere i primi 1d6 danni da caduta come danni non letali. È possibile deciderlo caso per caso. Se un contadino lancia una pietra contro un cavaliere, potrebbe provocare dei danni non letali. Al contrario certi tipi di danni non dovrebbero mai essere danni non letali: ferite perforanti e la maggior parte degli attacchi basati sull'energia, come il fuoco.

EFFETTI DELLA TAGLIA DELLE ARMI

Quando un'arma cambia taglia, molti altri fattori cambiano di conseguenza. Il *Manuale del Giocatore* descrive gli effetti della taglia sul peso e sul costo delle armi. In base alle "Caratteristiche delle armi", pagina 114 di quel volume, vengono riportati i costi per le versioni Piccole e Medie delle varie armi. Le versioni Grandi costano il doppio. La stessa sezione indica di dimezzare il peso indicato per le versioni Piccole e di raddoppiarlo per le versioni Grandi.

Per calcolare il danno inferto da un'arma più grande o più piccola del normale, prima va determinato il numero di categorie di taglia che l'arma cambia a partire dalla Media. Una spada lunga (normalmente un'arma Media usata da creature Medie), nelle mani di un gigante delle nuvole Enorme, aumenta di due categorie di taglia. Per ogni cambiamento di categoria, vanno consultate le tabelle di accompagnamento: si cerca il danno originale dell'arma nella colonna a sinistra e si consulta la riga corrispondente per scoprire i suoi nuovi danni.

TABELLA 2-2: INCREMENTO DEI DANNI DELLE ARMI IN BASE ALLA TAGLIA

Danni	Numero di categorie di taglia incrementate			
medi	Uno	Due	Tre	Quattro
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
1d10	2d8	3d8	4d8	6d8
1d12	3d6	4d6	6d6	8d6
2d4	2d6	3d6	4d6	6d6
2d6	3d6	4d6	6d6	8d6
2d8	3d8	4d8	6d8	8d8
2d10	4d8	6d8	8d8	12d8

TABELLA 2-3: DIMINUZIONE DEI DANNI DELLE ARMI IN BASE ALLA TAGLIA

Danni	Numero di categorie di taglia diminuite			
medi	Uno	Due	Tre	Quattro
1d2	1	-	-	-
1d3	1d2	1	-	-
1d4	1d3	1d2	1	-
1d6	1d4	1d3	1d2	1
1d8	1d6	1d4	1d3	1d2
1d10	1d8	1d6	1d4	1d3
1d12	1d10	1d8	1d6	1d4
2d4	1d6	1d4	1d3	1d2
2d6	1d10	1d8	1d6	1d4
2d8	2d6	1d10	1d8	1d6
2d10	2d8	2d6	1d10	1d8

Un'arma può diminuire di taglia solo entro questi limiti. Un'arma che infligge meno di 1 danno viene considerata priva di effetto. Se un'arma che infligge soltanto 1 danno si rimpicciolisce ulteriormente, non viene più considerata un'arma.

ARMI A SPARGIMENTO

Un'arma a spargimento è un'arma a distanza che si infrange al momento dell'impatto, versando o spruzzando i suoi contenuti sul bersaglio e sulle creature e gli oggetti vicini. Molte armi a spargimento sono composte da liquidi, come ad esempio l'acido o l'acquasanta, racchiusi in fiale facili da rompere, come ad esempio ampolle di vetro. Gli attacchi con le armi a spargimento vengono considerati attacchi di contatto a distanza. Gli attacchi con le armi a spargimento vengono descritti a pagina 156 del *Manuale del Giocatore*.

A pagina 128 e 129 del *Manuale del Giocatore* vengono invece descritte in dettaglio alcune armi a spargimento.

INCANTESIMI AD AREA

Gli incantesimi che influenzano un'area 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 ogniqualvolta applica un'area alla griglia. Utilizzare gli aiuti visuali alle pagine 305-307 e 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 mi-

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 l'intervallo di minaccia di un combattente o di un'arma. (Altrimenti armi, talenti e poteri magici che incrementano l'intervallo di 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 un intervallo di minaccia di 20 e danno x2 non infliggono alcun colpo critico.

Intervallo di minaccia standard	Intervallo di minaccia attenuato	Moltiplicatore standard	Moltiplicatore attenuato
19-20	20	x3	x2
18-20	19-20	x4	x3

Questa variante diminuisce il valore dei talenti e dei poteri magici che aumentano l'intervallo di 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 con 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.

sure 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.

Coni: Per determinare l'area di un incantesimo a cono è necessario che l'incantatore dichiari una direzione e una intersezione dal quale il cono ha origine. Da quel punto, il cono si espande come fosse un quarto di cerchio.

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.

CREATURE GRANDI E PICCOLE IN COMBATTIMENTO

Le creature di taglia inferiore alla Piccola o superiori alla Media fanno uso di regole speciali relative alla loro posizione. Tali regole riguardano la "faccia" o i lati di un personaggio, e la sua portata.

La Tabella 2-4: "Taglia delle creature" riassume i dettagli di ognuna delle nove categorie di taglia. Le colonne "Altezza massima" e "Peso massimo" sono puramente indicative, e non dei limiti precisi; ad esempio, quasi tutte le creature Medie pesano tra i 30 e i 250 kg, ma esistono anche delle eccezioni. Le voci relative allo spazio e alla portata naturale vengono spiegate di seguito.

Spazio: Lo spazio è la larghezza del quadretto di cui le creature hanno bisogno per combattere senza penalità (vedi "Stringersi", più sotto). Questa larghezza determina anche quante creature possono combattere fianco a fianco in un corridoio ampio 3 metri, e quanti avversari possono attaccare una creatura allo stesso tempo. Lo spazio di una creatura non è definito da un lato anteriore, posteriore, destro o sinistro, dal momento che i combattenti si muovono e si voltano in continuazione in battaglia. A meno che una creatura non sia immobile, a tutti gli effetti non dispone di un lato anteriore o sinistro… o almeno, non è individuabile sul tavolo di gioco.

Portata naturale: La portata naturale è la distanza massima che una creatura può raggiungere quando combatte. Occorre ricordare che, misurando diagonalmente, ogni secondo quadretto conta come due quadretti. L'unica eccezione è una creatura con una portata di 3 metri. Tale creatura può minacciare dei bersagli lontani fino a 2 quadretti di distanza diagonalmente dal suo quadretto. (Questa è un'eccezione alla regola in base alla quale due quadretti di distanza in diagonale vengono misurati come 4,5 metri).

Come regola generica, le creature vengono considerate alte quanto il loro spazio, il che significa che una creatura può raggiungere una distanza pari al suo spazio più la sua portata.

Creature grandi

Le creature di taglia Grande o superiore con armi con portata possono colpire fino a una distanza doppia rispetto alla loro portata naturale, ma non possono usare le loro armi a una distanza inferiore alla loro portata naturale.

Una creatura può attraversare un quadretto occupato, se è di una taglia superiore di tre o più categorie a quella dell'occupante.

Tabella 2-4: Taglia delle creature

	Altezza	Peso	—— Portata naturale ——		
Taglia	massima [1]	massimo [2]	Spazio	(Altezza)	(Lunghezza)
Piccolissima	15 cm o meno	0,625 kg	15 cm	0 m	0 m
Minuta	30 cm	0,5 kg	30 cm	0 m	0 m
Minuscola	60 cm	4 kg	75 cm	0 m	0 m
Piccola	1,2 m	30 kg	1,5 m	1,5 m	1,5 m
Media	2,4 m	250 kg	1,5 m	1,5 m	1,5 m
Grande	4,8 m	2.000 kg	3 m	3 m	1,5 m
Enorme	9,6 m	16.000 kg	4,5 m	4,5 m	3 m
Mastodontica	19,2 m	125.000 kg	6 m	6 m	4,5 m
Colossale	19,2 m o più	125.000 kg o più	9 m o più	9 m o più	6 m o più

1 Altezza del bipede, lunghezza del corpo del quadrupede (dal naso alla base della coda)

2 Si presume che la creatura abbia più o meno la consistenza corporea di un animale normale. Una creatura fatta di pietra avrà un peso di gran lunga maggiore. Una creatura gassosa avrà un peso di gran lunga inferiore.

Creature molto piccole

Le creature piccolissime, minute e minuscole non hanno nessuna portata naturale. Devono entrare nel riquadro di un avversario (e quindi subire un attacco di opportunità), al fine di poter attaccare quell'avversario in mischia, a meno che non stiano usando delle armi che gli conferiscano una portata di almeno 1,5 metri.

Dal momento che le creature piccolissime, minute e minuscole non hanno alcuna portata naturale, normalmente non hanno diritto a nessun attacco di opportunità. Alcune determinate creature potrebbero fare eccezione, tuttavia, e altre potrebbero portare armi dotate di portata che minacciano i quadretti adiacenti.

Mescolare il tutto

Due creature le cui taglie non differiscano di almeno due categorie l'una dall'altra non possono occupare lo stesso spazio in combattimento, se non in circostanze particolari (ad esempio in lotta, cavalcando la stessa cavalcatura, o se una di esse è morta o priva di sensi).

Le creature le cui taglie differiscono di due categorie possono occupare lo stesso spazio anche in circostanze normali. Dimezzare il numero normale delle creature che possono occupare quello spazio in circostanze normali (le frazioni non sono valide).

Le creature possono occupare lo stesso quadrato se le loro taglie differiscono di tre o più categorie l'una dall'altra. Ad esempio, un umano può occupare uno dei quadrati occupati da un verme purpureo.

Esempio: Un umano (Medio) combatte contro un gigante delle nuvole (Enorme). L'umano occupa un singolo spazio. Il gigante delle nuvole occupa grossomodo nove quadretti. Se l'umano tenta di occupare uno degli spazi del gigante, tale spazio può essere occupato solo da un numero di umani pari alla metà di quello che potrebbe occupare tale spazio normalmente, dal momento che le due creature sono differenziate da due categorie di taglia. Dato che in questo caso ciò equivarrebbe soltanto a mezzo umano, l'umano non può occupare uno degli spazi del gigante senza entrare in lotta.

Esempio: Un halfling (Piccolo) combatte contro lo stesso gigante delle nuvole. L'halfling, come l'umano, occupa un singolo spazio. Se l'halfling prova ad occupare uno dei quadretti del gigante, tale quadrato potrà ospitare il normale numero di halfling (uno), dal momento che le creature differiscono di tre categorie di taglia l'una dall'altra.

Se una creatura si trova in almeno uno degli spazi occupati dalla creatura più grande, nel momento in cui la creatura più grande abbandona quello spazio per una mossa che non sia un passo di 1,5 metri o un'azione di ritirata, la creatura più piccola ha diritto a un attacco di opportunità contro la creatura più grande.

Dal momento che una creatura può condurre un attacco sul suo stesso spazio (a meno che non sia armata con un'arma dotata di portata), una creatura più piccola su uno dei quadretti occupati da un'altra creatura non può effettuare un'azione di ritirata.

Ogni volta che una creatura alleata occupa il quadretto di un avversario (o lo stesso quadretto della griglia o un altro), le due creature alleate si forniscono a vicenda i benefici dell'attacco ai fianchi. Se una creatura occupa parte dello spazio di un avversario, conferisce un bonus per l'attacco ai fianchi su tutte le creature al di fuori dello spazio dell'avversario.

Esempio: Uno stormo di uccelli stigei (Minuti) attacca un umano (Medio). Fino a quattro creature Minute possono occupare lo stesso spazio. La differenza di categorie di taglia rispetto all'umano è due, quindi fino a due uccelli stigei possono occupare lo stesso riquadro di un umano, e ognuno fornisce all'altro il bonus di attacco ai fianchi sull'umano.

Esempio: Una squadra di halfling (Piccoli) attacca un bulette (Enorme). Il bulette occupa uno spazio pari a tre quadretti per tre. Dal momento che la differenza di categorie di taglia tra gli halfling e il bulette è pari o superiore a tre, gli halfling possono entrare negli spazi occupati dal bulette. Ogni halfling può occupare un quadretto, ma il bulette occupa nove quadretti, quindi fino a nove halfling possono occupare lo stesso spazio occupato dal bulette. Gli halfling forniscono l'un l'altro il bonus di attacco ai fianchi.

Stringersi

Una creatura può stringersi per passare attraverso uno spazio stretto fino alla metà del suo spazio normale. Se lo fa, si muove alla metà del-

la sua velocità normale. Subisce una penalità di –4 ai tiri per colpire e una penalità di –4 alla CA. Sebbene una singola creatura possa comprimersi per entrare in uno spazio più stretto, non è possibile che altre creature più piccole occupino a loro volta quello spazio.

Una creatura può attraversare uno spazio con un soffitto basso fino alla metà della sua altezza applicando le stesse penalità (se lo spazio è stretto sia in larghezza che in altezza, le penalità vanno raddoppiate). È possibile anche che una creatura attraversi uno spazio con un soffitto basso fino a un quarto della sua altezza, ma per farlo deve stendersi prona e strisciare. Vengono quindi applicate anche le penalità e le restrizioni per essere in posizione prona.

In piedi in uno spazio ristretto

Una creatura potrebbe ritrovarsi in piedi in cima a un pinnacolo roccioso, a combattere sulla parte posteriore di un carro o ad avvantaggiarsi della copertura offerta da un buco nel terreno. In tali casi, lo spazio della creatura diminuisce per adattarsi allo spazio disponibile sul terreno, ma i suoi attacchi non vengono influenzati, in quanto la parte superiore del suo corpo non è limitata. Può usare quindi le sue armi e la sua portata naturale senza alcuna penalità.

PROVE DI ABILITÀ E DI 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.

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 dall'incantesimo *grido* 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 (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 valore 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 oppure minori 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.

DELINEARE LE IMPRESE

Un'impresa è qualsiasi cosa che richieda un tiro di dadi. 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 comprendere qualunque delle seguenti attività:

- Spostarsi di una determinata distanza (come indicato 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).
- Avere a che fare con un oggetto (aprire una porta, sfondare un tavolo, legare una corda, liberarsi dalle manette, scassinare una serratura).
- Valutare o acquisire un'informazione.
- Cercare o seguire tracce in una certa zona (come indicato nella descrizione dell'abilità o del talento).
- 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 Intenzioni 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 fornirebbe informazioni che non dovrebbe avere.

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 più o meno dopo mezz'ora di guardia e Mialee riesce. Sente dei rumori provenire dai cespugli vicini (provocati da un goblin che sta cercando di assalire di nascosto il gruppo). Lei decide di indagare, e il DM decide per una prova di Osservare contrapposta alla prova di Nascondersi del goblin. Mialee non scopre nulla (stavolta il goblin si muove più silenziosamente), così torna dove stava facendo la guardia. Più tardi, il DM chiede un nuovo tiro di Ascoltare (quando il goblin prova di nuovo ad avvicinarsi) e Mialee riesce di nuovo. Questa volta individua il goblin e sveglia il resto del gruppo 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.

Il compito 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 con CD 10 per riuscire. In fondo alla scar-

Tabella 2-5: 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 37,5 kg
5	Udire delle persone parlare dall'altro lato di una porta	Ascoltare (Sag)	Un saggio smemorato che viene distratto dagli alleati
10	Correre o caricare giù per una ripida scala	Equilibrio (Des)	Un ladro di 1° livello
10	Seguire le tracce di quindici orchi su di un terreno solido	Cercare (Int)	Un popolano di 1° livello
10	Rovistare in un cassa piena di cianfrusaglie per trovare una mappa	Cercare (Int)	Un popolano di 1° livello
10	Fare un nodo resistente	Utilizzare Corde (Des)	Un popolano di 1° livello
10	Scoprire il pettegolezzo del giorno	Raccogliere Informazioni (Car)	Un popolano di 1° livello
11[1]	Evitare di essere sbilanciato da un lupo	- (For o Des)	Un popolano di 1° livello
12	Valutare il prezzo di una collana in argento	Valutare (Int)	Un ladro di 1° livello
13[2]	Resistere all'incantesimo *comando*	Tiro salvezza sulla Volontà (Sag)	Un mago di 1° livello o un guerriero di basso livello
13	Sfondare una porta di legno semplice	- (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	Oltrepassare un avversario con una capriola	Acrobazia (Des)	Un monaco di basso livello
15[1]	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[2]	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 porta di legno resistente	- (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 mezzelfo ladro di 1° livello
20	Notare un sensore di scrutamento	- (Int)	Un mago di basso livello con Int 12 o superiore
20	Notare che c'è una creatura invisibile che si muove nelle vicinanze	Osservare (Sag)	Un ranger di basso livello
20	Scassinare una serratura molto semplice	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 medio livello o un paladino di alto livello
20	Camminare su di una corda tesa	Equilibrio (Des)	Un ladro di basso livello
21	Allevare un cucciolo di lupo crudele	Addestrare Animali (Car)	Un ranger di medio livello
21[1]	Oltrepassare furtivamente un gatto infernale a 15 metri di distanza	Muoversi Silenziosamente (Des)	Un ladro di basso livello
22[1]	Liberarsi dalla presa di un orsogufo	Artista della Fuga (Des)	Un ladro di basso livello
23[1]	Afferrare la lancia di una guardia e sottrargliela	Attacco in mischia (For)	Un guerriero di medio livello
24	Resistere all'incantesimo *lamento della banshee*	Tiro salvezza sulla Tempra (Cos)	Un guerriero di alto livello
24[3]	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 Intenzioni (Sag)	Un ladro di medio livello
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 medio livello 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)
28	Sfondare un porta di ferro	- (For)	Un gigante del fuoco
29	Placare un orsogufo ostile	Empatia selvatica (Car)	Un druido di alto livello (e solo un druido o un ranger)
30	Leggere una lettera scritta in Draconico antico	Decifrare Scritture (Int)	Un mago di alto livello
30	Notare una porta segreta ben nascosta	Cercare (Int)	Un ladro di alto livello
30	Scalare velocemente un muro di mattoni scivoloso	Scalare (For)	Un barbaro di alto livello
30	Scassinare una serratura buona	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	Sopravvivenza (Sag)	Un ranger di 20° livello che ha portato al massimo la sua abilità Sopravvivenza e che ha combattuto i goblinoidi come nemici prescelti sin dal 1° livello

1 Questo numero è in verità il tiro medio sul tiro contrapposto dell'avversario piuttosto che un numero fisso.

2 La reale CD può essere più alta o più bassa a seconda dell'incantatore o di chi utilizza la capacità.

3 Questa è la Classe Armatura modificata del bersaglio.

CD: Il numero che il personaggio deve ottenere per superare la prova.

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).

pata, 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, effettuando una prova di Cavalcare con CD 20. 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 impervi o certe specifiche imprese richiedono dei tiri di Cavalcare.

Seguire tracce: Soveliss sta inseguendo uno scorpione gigante attraverso il deserto. Segue il parassita per 4,5 km, effettuando una prova di Sopravvivenza ogni 1,5 km, ma seguire tracce sulla sabbia soffice è facile. Poco dopo 4,5 km, si alza una bufera. Soveliss attende e dopo un'ora la tempesta si placa. 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 Sopravvivenza ogni 1,5 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 non è neppure richiesta 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.

GENERICO CONTRO 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, sono richieste due prove di Osservare (a meno che non stiano agendo come gruppo, sebbene sia improbabile). Il personaggio ottiene un bonus di +2 per trovare il coboldo, e nessun bonus per individuare il manto assassino.

Wraith incorporee cercano di colpire un avventuriero



GRADI DI SUCCESSO

Quando si cerca di determinare quante informazioni vengono fornite da una prova di abilità o di caratteristica ad un personaggio, il grado di successo diviene un fattore determinante. 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 i seguenti.

- "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 4,5 metri da te a nord est. Puoi mirare alla zona in cui si trova la creatura."

Per determinare quante informazioni fornire, è consigliabile comparare i risultati della prova contrapposta (o per un tiro non contrapposto, il tiro alla CD). Nell'esempio precedente, il DM fornisce la prima risposta in caso di successo marginale. Se il chierico avesse battuto il tiro dell'assassino di 10 o più, avrebbe conseguito un successo maggiore, e riceverebbe la seconda risposta. Se avesse superato il tiro dell'assassino di 20, avrebbe conseguito un successo perfetto, e riceverebbe tutte le informazioni possibili, vale a dire la terza risposta.

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.

GRADI DI FALLIMENTO

Normalmente, il semplice fallimento in sé è un problema sufficiente, e non necessita di essere approfondito ulteriormente. Tuttavia, a volte un fallimento può comportare dei problemi aggiuntivi, come ad esempio far scattare una trappola o avvertire una sentinella della presenza dei personaggi. Quando esiste la possibilità di tali conseguenze, se una prova fallisce di 5 o più punti, l'evento indesiderato si verifica. Ad esempio, se Lidda, la ladra, fallisce una prova di Disattivare Congegni di 5 o più, farà scattare la trappola che stava tentando di disattivare.

Le abilità che comportano dei rischi aggiuntivi includono quelle di seguito riportate. È possibile applicare altri rischi relativi al fallimento, a discrezione del Dungeon Master.

Abilità	Rischio
Artigianato	Rovina le materie prime
Disattivare Congegni	Il congegno scatta, oppure non viene disattivato
Equilibrio	Cadere
Nuotare	Affondare sotto la superficie dell'acqua
Osservare (leggere labbra)	Ricevere false informazioni
Scalare	Cadere
Utilizzare corde	Il rampino cede dopo 1d4 round

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

Nel gioco 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 il coperchio di un contenitore bloccato senza spargere una sola goccia del contenuto. Nel corso del gioco, però, ognuna di queste situazioni potrebbe irrompere nel corso di un incontro. 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 ad 8 ore di sonno. Scrivere qualsiasi parola pronunciata da una persona sarebbe una prova di Intelligenza con CD 15; una prova di Destrezza superata con CD 10 prima della prova di Intelligenza aggiungerebbe +2 al tiro. Aprire il contenitore normalmente richiederebbe una prova di Forza (CD all'incirca 17), e una volta compiuta, bisogna effettuare una prova di Destrezza con 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 rilevante (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, mentre nuota nell'acqua molto fredda, Lidda potrebbe dover effettuare una prova di Costituzione per evitare di incappare in una penalità alla sua prova di Nuotare.

Le decisioni su come gestire le situazioni non convenzionali sono lasciate al giudizio del DM.

TIRI SALVEZZA

Valutare e modificare i tiri salvezza funziona grossomodo come valutare e modificare le prove di abilità e di caratteristica.

QUALE TIRO SALVEZZA?

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, 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: I modificatori alle prove non tengono conto del livello del personaggio o dei suoi livelli di classe. I bo-

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 sott'acqua e cerca di muoversi utilizzando alcuni appigli improvvisati. Siccome il corpo del personaggio tende a galleggiare (e quindi non ha bisogno di grandi sforzi per issarsi), 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 incisione. 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.

nus ai tiri salvezza sì. 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 del mostro.

Varie: Da 10 a 20. Di norma utilizzare 15.

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 30.

ARBITRARE LA MAGIA

Ai livelli medi di esperienza (cioè dal 6° fino all'11°), 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 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 esplosioni 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 *conoscenza delle leggende*, *divinazione* e *presagio* 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 *comunione* per apprendere l'identità

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

Su una prova di Scalare oppure Nuotare, 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 usa Cercare, il personaggio scopre qualcosa che normalmente non avrebbe mai trovato (se c'è qualcosa da trovare).

Mentre usa Sopravvivenza per seguire 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 perché ogni tanto si fermano e apparentemente discutono, tutto ciò in base alla posizione delle impronte lasciate.

Mentre usa Guarire per fornire pronto soccorso, il personaggio cura 1 danno inflitto al soggetto.

Fallimenti critici

Mentre sta intrattenendo il pubblico con Intrattenere, l'esibizione del personaggio è talmente scadente che gli ascoltatori lo vogliono picchiare.

Su una prova di Scalare 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.

Su una prova di Utilizzare Corde, la corda si rompe.

Utilizzando Scassinare Serrature, 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.

dell'assassino del re. Sebbene non si debbano fornire a un giocatore più informazioni di quante si vogliano 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 *individuazione del 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 semplice frase 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).

Ecco alcuni consigli per questi casi.

- 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 i vegetali 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 includono 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 le tabelle nella pagina seguente (una per gli incantesimi arcani e una per quelli 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 2d6 per determinare il limite ai danni.

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 il riquadro di pagina 33). Questa è semplicemente una variante, perché non tutti i DM vorranno affrontare questo grado 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.

DANNI MASSIMI PER GLI INCANTESIMI ARCANI

Livello incantesimo arcano	Danni massimi (Creatura singola)	Danni massimi (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

DANNI MASSIMI PER GLI INCANTESIMI DIVINI

Livello incantesimo divino	Danni massimi (Creatura singola)	Danni massimi (Più creature)
1°	1 dado	-
2°	5 dadi	1 dado
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

Il limite ai danni dipende se l'incantesimo ha effetto su di un singolo bersaglio o su più bersagli. Un incantesimo che colpisce un singolo bersaglio 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 che colpisce più bersagli infligge pieni danni su due o più creature contemporaneamente. Per esempio, una *palla di fuoco* danneggia qualsiasi cosa in un raggio di 6 metri.

RICOMPENSE

Mialee 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.

Il DM dovrebbe calcolare il totale di PE che vengono guadagnati nel corso di un'avventura, sia che sia una che ha scritto lui stesso oppure una che ha acquistato. Potrebbe preferire assegnare i PE alla fine di ciascuna sessione, in modo che i giocatori possano vedere i loro personaggi aumentare di livello quando guadagnano abbastanza punti. In alternativa, il DM potrebbe preferire assegnare ai personaggi i PE che hanno guadagnato all'inizio della sessione successiva. In questo modo ha a disposizione tutto il tempo che intercorre tra una sessione e l'altra per utilizzare queste regole e calcolare le ricompense in PE.

Una delle cose da fare per calcolare il numero di PE da assegnare, è 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 3: "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 quel-

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 di 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.

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 della componente di 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.

lo 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 prima che l'incontro abbia luogo, o che per qualsiasi motivo non vi prendono parte, 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 di ciascun personaggio. Non bisogna dimenticare di prendere in considerazione il LEP (vedi "Mostri come razze", pagina 172), se alcuni personaggi appartengono a razze potenti.
2. Per ogni mostro sconfitto, determinare il relativo Grado di Sfida.
3. Utilizzare la Tabella 2-6: "Premi in punti esperienza (mostro singolo)" incrociando il livello di un personaggio con quello di uno dei mostri sconfitti per stabilire la ricompensa di base in PE.
4. Dividere la ricompensa di base in PE per il numero di personaggi nel gruppo. Questa è la quota di PE che un personaggio guadagna per avere contribuito alla sconfitta di quel mostro.
5. Sommare i PE conquistati per ciascun mostro sconfitto per trovare il premio totale del personaggio.
6. Ripetere questo procedimento per ciascun personaggio.



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 *evoca mostri IV*).

Esempio: Un gruppo composto da cinque PG sconfigge due mostri aventi GS 2 e un mostro avente GS 3. Il gruppo consiste di un personaggio di 3° livello, tre di 4° livello e uno di 5° livello. Il personaggio di 3° livello guadagna 600 PE per ciascun mostro con GS 2 e 900 PE per quello con GS 3. In totale 2.100 PE, che diviso per 5 (il numero di personaggi nel gruppo) indica una ricompensa di 420 PE. I personaggi di 4° livello guadagnano ciascuno 400 PE [(600 + 600 + 800) : 5] e il personaggio di 5° livello guadagna 350 PE [(500 + 500 + 750) : 5].

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 5: "Campagne")

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 nessun "ritiro 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 aquile celestiali di nome Kulik, Skitky e Kliss, lei ottiene Kulik quando evoca un'aquila celestiale, 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 evoca due aquile celestiali, 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 aquila celestiale".

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.

Tabella 2-6: Premi in punti esperienza (mostro singolo)

Livello personaggio	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	350	525	700	1.050	1.400	**2.100**	3.150	4.200	6.300
8°	200	300	400	600	800	1.200	1.600	**2.400**	3.600	4.800
9°	*	225	338	450	675	900	1.350	1.800	**2.700**	4.050
10°	*	*	250	375	500	750	1.000	1.500	2.000	**3.000**
11°	*	*	*	275	413	550	825	1.100	1.650	2.200
12°	*	*	*	*	300	450	600	900	1.200	1.800
13°	*	*	*	*	*	325	488	650	975	1.300
14°	*	*	*	*	*	*	350	525	700	1.050
15°	*	*	*	*	*	*	*	375	563	750
16°	*	*	*	*	*	*	*	*	400	600
17°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	425
18°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
19°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
20°	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

Livello personaggi	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°	800	1.200	1.600	2.400	3.200	**4.800**	7.200	9.600	14.400	19.200
17°	638	850	1.275	1.700	2.550	3.400	**5.100**	7.650	10.200	15.300
18°	450	675	900	1.350	1.800	2.700	3.600	**5.400**	8.100	10.800
19°	*	475	713	950	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 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", pagina 39.

** La tabella 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", pagina 39

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).

Creatura	Livelli di classe 1	2	10
Nano combattente	GS 1/2	GS 1	GS 9
Nano guerriero	GS 1	GS 2	GS 10
Orco combattente	GS 1/2	GS 1	GS 9
Orco guerriero	GS 1	GS 2	GS 10
Drow combattente	GS 1	GS 2	GS 10
Drow guerriero	GS 2	GS 3	GS 11
Ogre combattente[1]	GS 3	GS 3	GS 11
Ogre guerriero	GS 3	GS 4	GS 12

[1] 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.

Ad esempio, quando si aggiungono livelli di classe ad alcuni personaggi esemplari, i GS risultanti dovrebbero essere come quelli presentati nella tabella a fianco. Da non dimenticare che "combattente" è una classe di PNG, mentre "guerriero" è una classe di PG.

Gradi di Sfida per le trappole

Le trappole differiscono considerevolmente. A quelle presentate in questo manuale (vedi pagine 70-74) sono stati assegnati Gradi di Sfida. Per le trappole che il DM crea insieme ai suoi giocatori, come regola generale, 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 premi in PE e 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.

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.

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.

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

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 2-6: "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.

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.

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.

Altre volte ancora si desidera considerare certe azioni meritevoli d'essere ricompensate, quando normalmente non sono contemplate dal sistema standard di premi in PE. Questi sono chiamati "Premi per la storia", e solo un DM con un pò di esperienza dovrebbe usarli.

GS 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", a fianco). 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 della 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 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

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.

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

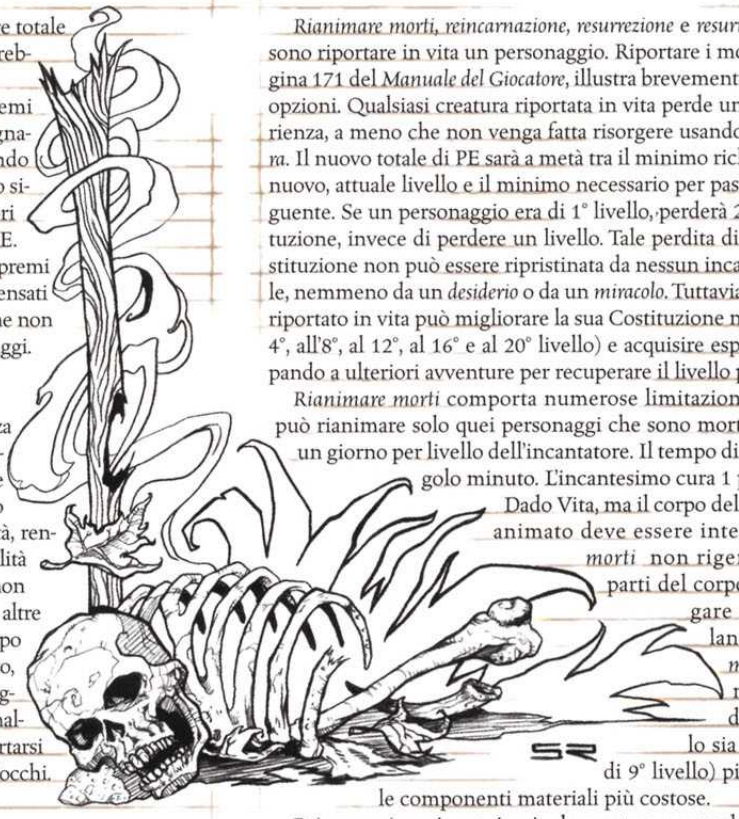
Se un personaggio partecipa a un incontro, anche se dovesse morire durante tale incontro, riceve comunque una parte di punti esperienza. Se un personaggio muore e viene resuscitato, il premio in punti esperienza gli viene garantito al momento del suo ritorno dai morti (e dopo aver perso un livello a causa della morte, se è il caso).

TESORO E ALTRE RICOMPENSE

A meno che non si stia creando l'avventura volta per volta, i tesori dovrebbero essere assegnati in anticipo a ciascun incontro. Le regole per i tesori e le altre ricompense si trovano nel Capitolo 3: "Avventure".

MORTE DI UN PERSONAGGIO

Sono cose che capitano. Quella dell'avventuriero è una carriera ad alto rischio. Il personaggi di una campagna possono morire, a volte perché sono avventati, e a volte a causa della sfortuna. Fortunatamente, D&D è un gioco, e la morte non è necessariamente la fine di ogni cosa.



Rianimare morti, *reincarnazione*, *resurrezione* e *resurrezione pura* possono riportare in vita un personaggio. Riportare i morti in vita, a pagina 171 del *Manuale del Giocatore*, illustra brevemente queste quattro opzioni. Qualsiasi creatura riportata in vita perde un livello di esperienza, a meno che non venga fatta risorgere usando *resurrezione pura*. Il nuovo totale di PE sarà a metà tra il minimo richiesto per il suo nuovo, attuale livello e il minimo necessario per passare a quello seguente. Se un personaggio era di 1° livello, perderà 2 punti di Costituzione, invece di perdere un livello. Tale perdita di livello o di Costituzione non può essere ripristinata da nessun incantesimo mortale, nemmeno da un *desiderio* o da un *miracolo*. Tuttavia, il personaggio riportato in vita può migliorare la sua Costituzione normalmente (al 4°, all'8°, al 12°, al 16° e al 20° livello) e acquisire esperienza partecipando a ulteriori avventure per recuperare il livello perduto.

Rianimare morti comporta numerose limitazioni. L'incantatore può rianimare solo quei personaggi che sono morti da non più di un giorno per livello dell'incantatore. Il tempo di lancio è un singolo minuto. L'incantesimo cura 1 punto ferita per Dado Vita, ma il corpo del personaggio rianimato deve essere integro. *Rianimare morti* non rigenera eventuali parti del corpo mancanti. Pagare qualcuno per lanciare *rianimare morti* costa 450 mo (presumendo che a lanciarlo sia un incantatore di 9° livello) più 5.000 mo per le componenti materiali più costose.

Reincarnazione riporta in vita le creature morte da una settimana o meno, ma in un corpo completamente nuovo. Il soggetto dell'incantesimo subirà la stessa perdita di livello o di Costituzione degli altri incantesimi. Pagare qualcuno per lanciare *reincarnazione* costa 1.280 mo (presumendo che a lanciarlo sia un incantatore di 7° livello), e si rivela quindi l'opzione meno costosa. Lo svantaggio, ovviamente, sta nel fatto che il giocatore non ha alcun controllo sulla sua nuova forma, e potrebbe anche non essere il benvenuto della società civilizzata.

Resurrezione deve essere lanciato entro 10 anni per livello dell'incantatore dal momento della morte. Funziona fintanto che un minuscolo frammento del corpo del personaggio è disponibile. Il tempo di lancio è pari a 10 minuti. Questo incantesimo cura il personaggio completamente, quando viene lanciato, ma il personaggio subisce la stessa perdita di livello o di Costituzione di *rianimare morti*. Pagare qualcuno per lanciare *resurrezione* costa 910 mo (presumendo che a lanciarlo sia un incantatore di 13° livello) più 10.000 mo per le componenti materiali più costose.

Resurrezione pura, come *resurrezione*, può essere lanciato su un personaggio morto per un periodo pari o inferiore a 10 anni per livello dell'incantatore. Non è necessaria alcuna parte del corpo per lancia-

DIETRO IL SIPARIO: 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. La Tabella 5-1: "Ricchezza del personaggio per livello", 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.

re l'incantesimo. Il tempo di lancio è pari a 10 minuti. *Resurrezione pura* reintegra un personaggio in tutto e per tutto, senza alcuna perdita di livello o di Costituzione. Questo è il tipo di incantesimo più costoso da lanciare. Pagare qualcuno per lanciare *resurrezione pura* costa 1.530 mo (presumendo che a lanciarlo sia un incantatore di 17° livello) più 25.000 mo per le componenti materiali più costose.

CREARE UN NUOVO PERSONAGGIO

Un giocatore potrebbe decidere d creare un nuovo personaggio invece di continuare a giocare con quello esistente. O forse il Dungeon Master ha reclutato un nuovo giocatore per la campagna. Quando un giocatore crea un nuovo personaggio per giocare, il DM deve prendere una decisione importante: di che livello sarà il nuovo personaggio?

In generale, in D&D si raccomanda l'uniformità dei personaggi all'interno dello stesso gruppo di avventurieri. I giocatori si sentono più realizzati se hanno l'opportunità di sviluppare i loro personaggi nel corso del tempo. Il gruppo è più efficace (e si diverte di più) se impara i punti forti, i punti deboli e le idiosincrasie dei PG che lo compongono durante le avventure. L'impressione del lavoro di squadra è dura da ottenere se la formazione dei PG cambia in continuazione.

Tuttavia a volte creare un nuovo personaggio è l'opzione migliore. Nelle seguenti circostanze, la creazione di un nuovo personaggio è vivamente consigliata.

- Un nuovo giocatore si unisce alla campagna.
- Un PG preesistente muore, e il gruppo non può accedere alle magie necessarie per riportarlo in vita.
- Un PG preesistente non è in grado di prendere parte alle avventure per un lungo periodo di tempo. Forse è stato trasformato in pietra dal culto di una medusa, che poi ha trafugato la statua. Il resto del gruppo è intenzionato a salvarlo, ma finché non ci riesce, il giocatore dovrebbe avere un altro personaggio con cui giocare, affinché non rimanga tagliato fuori.
- I giocatori scoprono di non avere nessun personaggio in grado di ricoprire un ruolo chiave nel gruppo. Se il giocatore che interpreta l'unico PG chierico del gruppo se ne va, un altro giocatore dovrebbe creare un nuovo chierico, affinché il gruppo possa ancora usufruire delle magie curative.
- Un PG esistente ha varie difficoltà a prendere parte al gioco, e il giocatore è disposto a cambiare personaggio. Forse il DM ha permesso al giocatore di includere un ogre barbaro nel gioco, ma poi i giocatori hanno deciso che preferiscono gli intrighi politici e le avventure cittadine.
- Un giocatore è ansioso di provare una nuova razza o una nuova classe.

Come affrontare queste situazioni nei casi specifici spetta solo al DM. Per determinare il livello del nuovo personaggio, è bene trovare il punto d'equilibrio tra la possibilità di giocare un personaggio capace e divertente, senza però sopraffare gli altri PG.

Nella maggior parte delle circostanze, un nuovo personaggio dovrebbe iniziare a giocare partendo da un livello più in basso rispetto a quello del suo PG precedente. Ad esempio, se un giocatore vuole che il suo paladino di 9° livello si allontani gloriosamente nel tramonto, il suo nuovo personaggio partirà con 28.000 PE, vale a dire all'inizio dell'8° livello. Un nuovo giocatore dovrebbe creare il suo primo personaggio a partire dal livello più basso presente tra i PG già esistenti.

In alcune circostanze, il DM può dimostrarsi più indulgente. Se il PG di livello più basso è imprigionato magicamente, può permettere al giocatore di creare un nuovo personaggio temporaneo dello stesso livello, finché il PG originale non viene salvato. Tuttavia, vanno evitate quelle situazioni in cui il giocatore verrebbe penalizzato se restasse col personaggio originale, invece di crearne uno nuovo. La continuità ne risente, se un personaggio preferisce scegliere un personaggio nuovo di zecca di 10° livello, piuttosto che far risorgere al 9° livello un PG usato per lungo tempo.

Il DM dovrà anche indicare al giocatore che crea il nuovo personaggio l'equipaggiamento di cui dispone. Il nuovo PG dovrebbe disporre dell'equipaggiamento necessario per poter risultare un personaggio efficiente, ma le sue armi, la sua armatura e i suoi oggetti magici non dovrebbero essere potenti a tal punto da suscitare l'invidia degli altri giocatori. Nel determinare l'equipaggiamento da concedere al nuovo personaggio vanno tenuti in considerazione due fattori: l'ammontare medio di equipaggiamento tra gli altri PG e la possibilità o meno per il nuovo PG di accedere all'equipaggiamento del vecchio PG.

Fintanto che la campagna del DM rimane ragionevolmente vicina alle indicazioni per l'equipaggiamento dei PG riportate in "Creare personaggi di livello superiore al 1°" (pagina 199), è possibile usare la Tabella 5-1: "Ricchezza del personaggio per livello" per definire l'equipaggiamento. Ad esempio, un personaggio nuovo di 13° livello dovrebbe disporre di 110.000 mo di equipaggiamento. Se i personaggi hanno un equipaggiamento più alto o più basso del 20% rispetto ai valori indicati sulla tabella, il valore dell'equipaggiamento del nuovo personaggio andrà modificato della stessa percentuale. Se tre personaggi di 12° livello hanno 132.000 mo di equipaggiamento a testa (il 50% in più rispetto alle normali 88.000), il nuovo personaggio di 11° livello dovrà avere equipaggiamento per il valore di 99.000 mo (il 50% in più rispetto alla media di 66.000 mo).

Se il nuovo personaggio prende il posto di un vecchio PG, l'ammontare del tesoro va ridotto di ciò che il vecchio personaggio lascia dietro di sé. Ad esempio, se un giocatore crea un nuovo druido di 3° livello a causa della morte del suo druido di 4° livello, può limitarsi a recuperare l'equipaggiamento del vecchio PG e utilizzare quello, invece di ottenere l'equipaggiamento deciso dal DM. Ma se il giocatore decide invece di giocare con un ladro di 3° livello, l'equipaggiamento di un druido di 4° livello non gli sarà particolarmente utile. Se il gruppo vende l'equipaggiamento del druido per 1.000 mo, il DM darà al ladro dell'equipaggiamento per un valore di 1.700 mo in modo che il personaggio abbia un totale di 2.700 mo di equipaggiamento. Se invece il gruppo seppellisce l'equipaggiamento del druido assieme al suo corpo, il ladro riceverà del nuovo equipaggiamento per un valore di 2.700 mo.

Come regola generale, un nuovo personaggio non può spendere più della metà della quota a sua disposizione su un singolo oggetto, e non più di un quarto della quota totale su beni "consumabili", come munizioni, pergamene, pozioni, bacchette o oggetti alchemici.

DIETRO IL SIPARIO: QUANDO UN PG RIMANE INDIETRO

D&D funziona al meglio quando tutti i PG non differiscono più di uno o due livelli l'uno dall'altro. Le classi esistenti sono state meticolosamente calibrate per equivalersi a ogni livello, e il sistema del Grado di Sfida permette al DM di ideare in tutta libertà le sfide più appropriate per tutti i giocatori presenti al tavolo.

Ma spesso un PG sfortunato (o il PG di un giocatore a volte assente) può rimanere indietro rispetto al resto del gruppo. Se la differenza è solo di uno o due livelli, il DM non deve fare niente di speciale. Il sistema di assegnazione dei punti esperienza riserva le ricompense maggiori ai PG di livello più basso, quindi un personaggio con un livello o due di differenza, col tempo, tornerà in pari con gli altri. Ad esempio, se un gruppo composto da tre PG di 9° livello e un PG di 7° livello sconfigge un vrock di GS 9, i PG di 9° livello prendono 675 PE ciascuno (2.700 : 4), ma il PG di 7° livello ne prende 1.050 (4.200 : 4).

Il sistema di assegnazione dei punti esperienza, tuttavia, col tempo può solo ridurre un divario di tre livelli, ma non potrà mai cancellarlo. E un personaggio di quattro o più livelli più bassi rispetto al resto del gruppo è garanzia di guai. Un incontro a livello sfida per il resto del gruppo si rivelerà schiacciante per il personaggio di livello più basso, incrementando le sue possibilità di morire... e quindi di rimanere ancora più indietro. Il giocatore che usa il personaggio di basso livello avrà l'impressione che il suo personaggio non serva a niente, e gli altri giocatori potrebbero stancarsi di dover tenere sempre il personaggio di basso livello fuori dai guai.

Se un PG rimane troppo indietro rispetto al resto del gruppo, il DM dovrebbe intervenire per riportare una parvenza di equilibrio. Potrebbe parlare col giocatore per creare un nuovo personaggio, creare un'avventura in solitario affinché il personaggio possa guadagnarsi i PE necessari per tornare in pari, o ideare degli incontri che forniscano simultaneamente delle sfide appropriate per il personaggio di basso livello e per il resto dei PG.



Illus. di A. Swekel

La creazione di un'avventura è uno dei vantaggi più grandi dell'essere un DM. 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 possono essere così diverse che è difficile distinguere ciò che le identifica come tali. Questo capitolo è stato scritto proprio per aiutare il DM in questo compito.

Un'avventura inizia con qualche tipo di aggancio, che può essere la notizia di un tesoro in un vecchio monastero abbandonato, oppure la richiesta di aiuto da parte della regina. L'aggancio è ciò che spinge i PG ad agire e li porta nel punto in cui inizia realmente l'avventura. 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 suddivise in incontri. Gli incontri sono di solito legati a diverse aree su una mappa precedentemente preparata. Gli incontri possono essere progettati anche nella forma del "se accade questo, allora…". Ad esempio: "Se i PG attendono fuori dal bosco del druido per più di un'ora, allora i suoi tre orsi crudeli addestrati li attaccano". Tutti gli incontri in un'avventura sono in qualche modo collegati tra di loro, sia per l'argomento (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), o per gli eventi (tutti gli incontri che si verificano mentre i PG tentano di salvare il figlio del sindaco dalle grinfie di Rahurg, il re degli ogre).

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 tutte ottime motivazioni, come lo è anche il divertimento, che non deve mai essere dimenticato.

Scrivere un'avventura con forti motivazioni dipende notevolmente dal sapere quale sia lo stile di gioco preferito dai giocatori oltre che dal DM (vedi pagina 7 per un approfondimento sui diversi stili di gioco).

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, non interessati alle suppliche degli innocenti o alle storie di entità malvagie che minacciano il regno del bene. Però, sono alquanto attratti dall'oro…
- La maga, Mialee, è stata uccisa dai gargoyle nelle Caverne del Terrore. Ora, gli altri PG cercano un modo per rianimarla. Sanno dell'esistenza di un benevolo chierico di Pelor che vive a sud, nella città di Dyvers. Quando arrivano, il chierico è disposto a riportare in vita 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 con la prospettiva del guadagno 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 osano avventurarsi nella Valle Perduta, affrontando le rupi infestate dalle viverne che la circondano.

I PG possono decidere di recarvisi oppure no, a seconda del loro umore. Mentre una motivazione su misura serve 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, trasmette la sensazione che l'ambientazione sia un luogo reale che si estende ben oltre le azioni dei PG.

STRUTTURA

Un'avventura ha 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 pressappoco quante sessioni durerà un'avventura (ed esser certi che l'attuale gruppo di giocatori possa permettersi questa durata). Seguono alcune indicazioni da tenere a mente nello strutturare delle buone avventure e per evitare di crearne delle brutte.

BUONA STRUTTURA

Una buona avventura è divertente. Può sembrare una facile generalizzazione, ma è la semplice verità. 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 susseguirsi degli eventi. Una scelta 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: Quando una scelta implica conseguenze impor-

UN CENTINAIO DI IDEE PER AVVENTURE

Utilizzare i seguenti spunti per 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 un paladino pietrificato.
6	Una carovana carica di beni preziosi sta per partire, diretta in una zona pericolosa.
7	Alcuni cultisti rapiscono vittime sacrificali.
8	Alcuni goblin a cavallo di ragni divoratori 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	Aumentano le tensioni razziali 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 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 un'imminente 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 trasformato 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	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 mercenari malvagi hanno cominciato a costruire una fortezza non lontano 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 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.
53	Un artefatto recentemente recuperato devia i poteri degli incantatori arcani.

Continua nella pagina successiva

tanti, a volte è meglio che sia difficile 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 slaadi? 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 48).

Avvenimenti emozionanti: Come una bella storia, una buona avventura dovrebbe avere momenti di alta e bassa tensione. 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 progettare un luogo 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 lasciare che l'azione prosegua per suo conto. 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 può lanciare l'incantesimo *volare*, si dovrebbe valutare la possibilità di 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 livello da medio ad alto; vedi *Manuale dei Mostri* per ulteriori informazioni). Il suggerimento da ricordare è far sì che "ognuno abbia l'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 verificano indipendentemente da quello che compiono i PG. Ad esempio, una trama 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 contenti che venga comunque rubato solo perché è stato progettato che così debba accadere. I giocatori finiranno per sentirsi impotenti e frustrati. In tutti i casi le avventure dovrebbero sempre dipendere dalle scelte dei giocatori e i giocatori dovrebbero sempre avere la sensazione che ciò che fanno abbia comunque impor-

Continua dalla pagina precedente

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 gli insediamenti.
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 Di notte lamenti misteriosi provengono 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 in forma eterea 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 il territorio di alcune fattorie.
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 vasto incendio di origini misteriose.
76 I chierici che hanno risorto un'eroina morta da tempo, scoprono che non è chi pensavano che fosse.
77 Un bardo addolorato narra una storia sui suoi compagni imprigionati.
78 Nobili malvagi creano una gilda di avventurieri per controllare gli avventurieri stessi.
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 spazzando 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 chiedono 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 Uno stormo 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 esercito di umani, duergar e gnoll.
99 Si suppone che un'enorme gemma si trovi all'interno di un monastero in rovina.
100 Lucertoloidi in sella a testuggini dragone offrono i loro servizi come mercenari al miglior offerente.

tanza. I risultati delle loro scelte dovrebbero influenzare l'ambientazione (anche se in modo marginale), 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 possano avere nulla a che fare. Per quanto possa piacere uno dei propri PNG, il DM deve reprimere il desiderio di fargli fare tutto invece che lasciare che i PG compiano la loro missione. 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 che non possono fare altro se non assistere alla scena.

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 esterno piuttosto che dall'azione diretta dei personaggi giocanti. Non bisogna porre i PG in situazioni in cui l'unico modo per sopravvivere è grazie all'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: È giusto 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 sempre combattere 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 incontri impegnativi per 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 smettano 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 prendono l'identità del traditore, probabilmente faranno immediatamente uso di questa informazione. Se scoprono troppo tardi che le loro azioni provocheranno il crollo delle caverne, non saranno più capaci di impedire che ciò accada.

È sconsigliabile rivelare l'intera trama in un colpo solo, ma bisogna fornire ai giocatori la conoscenza di nuovi particolari di tanto in tanto. Per esempio, se gli elfi drow sono in segreto gli agitatori della rivolta dei giganti, si possono rivelare gli indizi 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 coinvolti i drow. 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. Non c'è problema. In certe occasioni, non ci sono misteri da risolvere. Per esempio, gli avventurieri vengono a sapere che una torre infestata nel bosco è abitata da una vampira e dai suoi servitori. Si intrufolano nella torre con paletti e acquasanta, sterminano un manipolo di non morti, e alla fine si scontrano con la vampira e la 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: la vampira potrebbe rivelarsi un non morto di allineamento buono che cerca 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.

Magia divinatoria

Non si devono dimenticare gli 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 34). Dopotutto, se è stato previsto che avrebbero lanciato l'incantesimo adatto e loro non fanno uso di ciò che dispongono, è giusto che falliscano.

AVVENTURE LOCALIZZATE

La Tomba degli Orrori, il Tempio del Male Elementale, la Torre Fantasma di Inverness, 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 complesso di caverne, un territorio selvaggio, una città), alla fine si è creata un'avventura localizzata. Le avventure localizzate si svolgono basandosi su una mappa con punti contrassegnati, che identificano i luoghi importanti della zona. Gli incontri nel corso dell'avventura si manifestano quando i PG entrano in un nuovo sito contrassegnato sulla mappa. Ogni incontro descrive quello che accade quando i PG visitano il sito (o vi entrano per la prima volta).

Creare un'avventura localizzata richiede due passaggi: disegnare una mappa e contrassegnare su di essa i siti di ogni incontro.

Disegnare una mappa: La carta quadrettata è utile per tracciare la mappa dei dungeon, in quanto si può assegnare una scala ai quadretti, ad esempio, di 1,5 o 3 metri per lato. Le linee prestampate so-

SCALETTA PER IL BUON CREATORE DI AVVENTURE

Se il DM vuole scrivere un'avventura ma non sa da dove cominciare, può esaminare i punti della lista sottostante. Ogni voce corrisponde a una sezione apposita inclusa nel resto del capitolo.

- Inventare una o più motivazioni alla base dell'avventura, tenendo presente lo stile di gioco che si preferisce. Perché i PG dovrebbero essere disposti a mettere in gioco le loro vite?
- Decidere se si preferisce un'avventura localizzata, una ad eventi, o un'avventura che incorpori entrambe.
- Se si tratta di un'avventura localizzata, pensare al luogo in cui l'avventura si svolge. Non è necessario definire subito tutti i dettagli, soltanto un senso generico di come è fatto il luogo.
- Se è un'avventura ad eventi, immaginare la scena iniziale, una possibile scena per il gran finale e alcune scene "intermedie" che potrebbero essere divertenti da giocare.
- Scegliere gli antagonisti principali per i PG. Se è importante avere anche degli alleati, dei protettori o altri PNG, pensare anche a loro.
- Iniziare a mettere assieme l'avventura. Se è un'avventura localizzata, delineare il luogo e stabilire dove i PNG più importanti trascorrono la maggior parte del loro tempo. Se è un'avventura ad eventi, tracciare le sequenze di eventi più probabili che condurranno i PG dalla scena iniziale al gran finale, passando per una o più scene intermedie importanti lungo il percorso.
- Definire i dettagli. Creare aree e scene che non sono fondamentali per l'avventura ma che sarebbe comunque divertente o impegnativo poter giocare. Disegnare le mappe che potrebbero servire e creare i PNG e gli eventuali incontri casuali per l'avventura.
- Controllare il lavoro svolto. Esaminare ciò che si è fatto, ma cercare di pensare come i giocatori. C'è un modo intelligente per superare le varie sfide dell'avventura? Pensare a un modo di premiare il gioco intelligente senza rendere l'avventura noiosa.

Ora che si è arrivati in fondo alla lista, ecco un segreto: non è necessario svolgere i punti in quest'ordine. È altrettanto possibile iniziare un'avventura dicendo "voglio scrivere un'avventura dove gli antagonisti principali sono mind flayer assassini", partendo quindi dagli antagonisti ed effettuando le altre scelte solo in seguito. Si potrebbe prima disegnare un luogo, per poi pensare a come attirare i personaggi al loro interno. Ma è sempre raccomandabile partire dalle motivazioni, in quanto sono ciò che daranno all'avventura l'energia necessaria per decollare.

no inoltre utili per tracciare linee diritte (particolarmente 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 alla chiave di lettura. 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 loro da abitanti dello stesso tipo o alleati. Posizionare le trappole e preoccuparsi di annotare cosa le attiva. 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 prendendo nota di quanto si possa estendere l'effetto dell'incantesimo.

Mentre la mappa viene preparata, è bene tenere a mente il modo in cui poi si disegnerà l'area per i giocatori intorno al tavolo. Per esempio, non è una buona idea creare un luogo con molte aree più grandi della griglia su cui si posizionano le miniature. Se è probabile che i personaggi si muovano avanti e indietro tra due stanze adiacenti, entrambe dovrebbero avere le giuste dimensioni per essere raffigurate sulla griglia contemporaneamente.

Non bisogna dimenticare che i personaggi giocanti sono in grado di apportare notevoli cambiamenti. 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 chiave 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, azioni possibili), 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 l'interno della tana e il tesoro prima in possesso delle vittime mezze divorate e pietrificate sul retro. Ogni voce dovrebbe includere 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 "Il dungeon", pagina 57, così come l'esempio di avventura nel dungeon che comincia a pagina 79.

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, 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).

Un'avventura localizzata è facile da arbitrare una volta finita la preparazione. Tutte le informazioni sono lì di fronte al DM sulla mappa e negli appunti. Con queste due fonti, il DM dovrebbe essere in grado di gestire qualsiasi potenziale azione che i PG possano compiere nel corso dell'avventura.

Le avventure localizzate spesso attraggono i PG grazie alla sola reputazione del luogo, ma a volte è un evento a dare inizio all'avventura localizzata, guidando i PG verso il luogo di inizio. Una volta giunti lì, entreranno in gioco la mappa e gli appunti.

STATICA O DINAMICA

A volte un'avventura localizzata si svolge in un luogo completamente statico. La mappa indica una vecchia rovina piena di mostri, dove si trovano gli antichi tesori custoditi al suo interno, dove sono 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 nuovi mostri potrebbero averlo occupato, o quelli vecchi potrebbero essersene andati; magari una trappola è stata attivata da un mostro 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 considerando 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. Forse le sacerdotesse morte tornano in vita come vampiri e cominciano a crearsi una guardia del corpo di progenie vampiriche.

Progettare un sito dinamico è più complicato che progettarne uno statico. Oltre ad una mappa e agli appunti, entrambi i quali dovranno essere aggiornati durante lo svolgimento dell'avventura, è necessario valutare anche i seguenti accorgimenti.

- 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 aree A, B e D. Gli abitanti di queste zone, indossano le armature di pelle (5 round) e ribaltano i tavoli per ottenere copertura. Lo stregone nell'area B lancia un incantesimo *invisibilità di massa* 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 richiamano anche 3d4 diavoli barbazu, che vivono nel dungeon di giorno ed escono di notte per saccheggiare la campagna in un raggio di 7,5 km."
- 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 da 32 a 37. Se nessuno interviene, i goblin eliminano i coboldi in tre settimane e il goblin adepto ottiene la *bacchetta dei fulmini* nascosta nella sala del tesoro 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.

Quando si crea un'avventura ad eventi, la si può strutturare nella forma di "Accade qualcosa, e se i PG fanno *così*, allora accade *quest'altro*..." Un'avventura ad eventi è costruita intorno ad una serie di avvenimenti 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 uno scopo o una missione che non sia il semplice "Uccidere tutti i mostri", "Recuperare più tesori possibile" o "Esplorare questa zona". Le avventure, al contrario, si concentrano 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 forze contrastanti che cercano di fermarli, oppure entrambe le cose.

Questo tipo di avventura viene spesso indicato come 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 una chiave di lettura stanza per stanza, ma piuttosto annotazioni su "cosa accade quando...". Due dei migliori modi di organizzare questi appunti sono il diagramma di flusso e la linea temporale.

Diagramma di flusso: Disegnando rettangoli o cerchi collegati, contenenti la descrizione degli eventi, è facile seguire visivamente lo svolgersi di essi. "Mentre i PG indagano sull'omicidio, interrogano la locandiera, che potrà dir loro di aver visto una persona sospetta che si aggirava dietro la stalla la notte scorsa. Se le chiedono di Gregory, dirà 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.

Linea temporale: Un altro modo per organizzare un'avventura ad eventi è attraverso lo scorrere del tempo. 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".

Combinazione: Un'avventura ad eventi potrebbe usare sia un diagramma di flusso che una linea temporale strettamente integrati tra loro: "Se i PG interrogano la locandiera riguardo a Gregory il giorno dopo l'omicidio, indicherà loro dove abita. Al mattino seguente, Gregory si presenta alla locanda, pesantemente camuffato, e convince la locandiera che è stato incastrato per l'omicidio. La locandiera accetta di nasconderlo. Se i PG la interrogano dopo questo evento, la locandiera rivela loro la posizione della sua casa, ma dice anche (mentendo) che Gregory è stato fuori città, ed è in viaggio da vari giorni."

Incontri casuali: Anche in quelle avventure scandite dagli eventi, un incontro scollegato dalla sequenza degli eventi può servire a porre enfasi sulla trama principale (o a fornire una distrazione). Vedi la Tabella 3-28: "Incontri in città", pagina 102, per un esempio di tabella di incontri casuali basati sugli eventi.

LA FINE (?)

Alla fine, ogni avventura ha un termine. Un incontro esaltante è un'elegante ciliegina su una bella avventura, in particolare se i giocatori se l'aspettano (se gli ogre che stavano combattendo hanno fatto riferimento a un drago, allora l'incontro con il drago potrebbe essere un ottimo 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, che 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 conducono i PG direttamente a nuove avventure, collegate a quanto hanno già portato a termine o scoperto. Se i personaggi hanno appena distrutto la fortezza del malvagio nobiluomo, potrebbero aver trovato indizi che svelano l'identità di un traditore all'interno del consiglio cittadino che aiutava il nobiluomo. 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.

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 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 di 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: lo scheletro minotauro è una sfida per il barbaro, un altro scheletro armato di balestra si trova su 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 *nascondersi ai non morti* del chierico gli permette di raggiungere il tesoro che gli scheletri stanno proteggendo mentre intorno infuria la battaglia.

Un incontro predefinito obbliga 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 grado di verosimiglianza, 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 una sfida appropriata ai PG, ma altri decisamente no. Per esempio, si potrebbe decidere dove si trovi la tana del drago molto prima che i personaggi abbiano un'esperienza sufficiente per 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 decisione giusta 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 con GS 5 è una sfida appropriata per un gruppo di quattro personaggi di 5° livello. Se i personaggi sono di livello più alto di quello del mostro, riceveranno meno PE, in quanto la creatura dovrebbe essere più facile da sconfiggere. Allo stesso modo, se i personaggi fossero di livello inferiore al Grado di Sfida del mostro, riceveranno una ricompensa più grande.

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. Le regole tengono conto di queste situazioni dividendo i PE guadagnati per il numero di personaggi nel gruppo (vedi "Ricompense", pagina 36).

Più mostri e livelli di incontro

Ovviamente, se un mostro ha un determinato Grado di Sfida, un numero superiore di mostri rappresenta una sfida maggiore. È possibile utilizzare la Tabella 3-1: "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 certo gruppo di PG).

Per equilibrare un incontro, determinare il livello del gruppo (la media dei livelli di personaggio di tutti i membri). 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 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 con GS 2. Guardando alla riga "6" nella colonna "Livello di Incontro", si arriva fino alla voce "2" e si guarda in cima alla colonna per scoprire che quattro creature con 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).

In generale, se il GS di una creatura è di due punti inferiore a un dato Livello di Incontro, allora due di creature di quel tipo sono equivalente di quel LI. Quindi, una coppia di giganti del gelo (GS 9 ciascuno) è un incontro di LI 11. La progressione consiste nel raddoppiare il numero di creature per ogni scarto di due posti nel loro GS individuale, in modo tale che quattro creature di GS 7 (diciamo quattro giganti delle colline) sono un incontro di LI 11, come lo sono otto creature con GS 5 (come dei mastini ombra). Tuttavia, questo calcolo non funziona con creature il cui GS sia 1 o meno, quindi bisogna accertarsi di usare la Tabella 3-1: "Numeri dell'incontro" per tali incontri.

Coppia mista: Quando si ha a che fare con una creatura il cui Grado di Sfida è solo di un punto inferiore al LI desiderato, si può

aumentare di 1 il LI aggiungendo una seconda creatura il cui GS sia di tre 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 3-1: "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 con GS 4 (diciamo, un orso bruno), si potrebbe sostituire con due creature con GS 2 (una coppia di orsi neri), il cui LI complessivo è 4. Tuttavia, creature il cui GS risulti molto inferiore al livello del gruppo potrebbero non rappresentare una sfida, quindi non è una buona idea sostituire un'orda di creature con un GS molto basso ad una sola con un alto GS.

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 dovrebbero calcolare i PE come se l'orco avesse un Grado di Sfida 1, e poi dividere per 2, oppure trattare ogni coppia di 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 3-1: "Numeri dell'incontro" non ha una voce per un "Numero di creature" maggiore di 12.

Tabella 3-1: Numeri dell'incontro

Livello di	Numero di creature							Coppia
Incontro	1	2	3	4	5-6	7-9	10-12	mista
1	1, 2	1/2	1/3	1/4	1/6	1/8	1/8	1/2 + 1/3
2	2, 3	1	1/2, 1	1/2	1/3	1/4	1/6	1 + 1/2
3	3, 4	1, 2	1	1/2, 1	1/2	1/3	1/4	2 + 1
4	3, 4, 5	2	1, 2	1	1/2, 1	1/2	1/3	3 + 1
5	4, 5, 6	3	2	1, 2	1	1/2	1/2	4 + 2
6	5, 6, 7	4	3	2	1, 2	1	1/2	5 + 3
7	6, 7, 8	5	4	3	2	1	1/2	6 + 4
8	7, 8, 9	6	5	4	3	2	1	7 + 5
9	8, 9, 10	7	6	5	4	3	2	8 + 6
10	9, 10, 11	8	7	6	5	4	3	9 + 7
11	10, 11, 12	9	8	7	6	5	4	10 + 8
12	11, 12, 13	10	9	8	7	6	5	11 + 9
13	12, 13, 14	11	10	9	8	7	6	12 + 10
14	13, 14, 15	12	11	10	9	8	7	13 + 11
15	14, 15, 16	13	12	11	10	9	8	14 + 12
16	15, 16, 17	14	13	12	11	10	9	15 + 13
17	16, 17, 18	15	14	13	12	11	10	16 + 14
18	17, 18, 19	16	15	14	13	12	11	17 + 15
19	18, 19, 20	17	16	15	14	13	12	18 + 16
20	19 o più	18	17	16	15	14	13	19 + 17

Cos'è una sfida?

Quindi, cosa conta come "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 di Incontro (LI) sia uguale a quello dei PG 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 inferiore di incontri di livello superiore. Come regola generale, se il LI è di due punti inferiore al livello del gruppo, i PG dovrebbero essere in grado di superare il doppio 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 del gruppo spingerebbe oltre il loro limite i PG, anche se con un po' di fortuna potrebbero essere in grado di sopravvivere a due incontri simili prima di aver bisogno di recuperare. Da non dimenticare che quando il LI è più alto del livello del gruppo, le possibilità di morte dei PG crescono drasticamente.

Incontri di mostri singoli

Molte avventure giungono al culmine quando il gruppo incontra la mente malvagia che ha ordito il complotto, o quando riesce a raggiungere la tana di un grosso mostro, come un drago o un beholder. Purtroppo, gli incontri coi mostri singoli tendono ad essere molto "altalenanti". Se il gruppo prende tempo e fa ricorso all'abilità Raccogliere Informazioni e agli incantesimi di divinazione, si presenterà all'incontro immune alle armi più potenti del mostro. Se vince l'iniziativa, può stringere il cerchio attorno al mostro e indebolirlo ancor prima che riesca ad agire.

Quando il DM prepara l'avventura, deve tenere in considerazione alcuni dei punti seguenti per rendere l'incontro con un singolo mostro più emozionante possibile.

- Se il mostro usa incantesimi od oggetti magici, è bene preparare un gruppo di statistiche aggiuntive che mostrino l'impatto dei modificatori alle caratteristiche e altri incantesimi o effetti difensivi. In base al preavviso che il mostro può avere riguardo all'arrivo del gruppo, potrebbe preparare ogni tipo di difese aggiuntive. Va ricordato, tuttavia, che preparare un'azione è un'azione di combattimento, e il mostro non dovrebbe farlo finché il combattimento vero e proprio non ha inizio (non è corretto preparare una *palla di fuoco* prima che qualcuno effettui una prova per la sorpresa o tiri per l'iniziativa).
- Decidere in anticipo quale sarà la tattica del mostro, compreso ciò che farà se perde il tiro per l'iniziativa. Potrebbe fuggire, oppure potrebbe semplicemente scegliere un ordine diverso con cui attaccare e lanciare incantesimi.
- Distrarre o separare il gruppo. Se l'intero gruppo può attaccare il mostro da ogni lato, l'incontro può avere termine molto rapidamente (specialmente se il gruppo vince l'iniziativa).
- Mettere il gruppo in situazioni in cui dovranno bruciare le loro risorse al fine di avanzare. Ad esempio, un ambiente molto caldo potrebbe infliggere danni a ogni round, costringendo il gruppo a utilizzare incantesimi come *contrastare elementi* o ad usare buona parte degli incantesimi del chierico per guarire dopo essere passati attraverso l'area rovente.
- Adottare una tattica aggressiva. Lasciare che il singolo mostro attacchi il gruppo prima che il gruppo abbia la possibilità di usare tutti i suoi modificatori di caratteristica e i suoi effetti difensivi.
- Ingannare il gruppo. Usando dei sosia e dei diversivi, si può convincere il gruppo che l'incontro principale ha avuto inizio, in modo che usino gli incantesimi di livello più alto e gli oggetti più potenti, prima di incontrare il mostro reale.

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 3-2: "Difficoltà dell'incontro" mostra (in termini percentuali) quanti incontri di una certa difficoltà dovrebbe contenere un'avventura.

Tabella 3-2: 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 1-4 punti superiore rispetto a quello del gruppo
5%	Schiacciante	LI 5 o più punti superiore rispetto a quello del gruppo

Facile: I PG vincono facilmente incorrendo in pochi pericoli. Il Livello di Incontro è inferiore al livello 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 malvagio con *invisibilità superiore* così che non possa più rafforzare i non morti, 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 del gruppo. Il tipico gruppo di personaggi dovrebbe essere in grado di gestire quattro 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 loro 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 del gruppo. Questo tipo di incontro può essere addirittura più pericoloso di uno 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 del gruppo.

Fattori di difficoltà

Ci sono svariati modi di rendere un incontro più facile o più difficile modificando le circostanze dell'incontro in ragione di certe peculiarità di ciò che circonda i PG o dell'assortimento del gruppo. Per esempio:

- 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 in 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 nel gruppo.
- Gli incontri che coinvolgono esterni malvagi sono molto più difficili senza un paladino o un chierico (e magari un mago o uno stregone) nel gruppo.
- Un grosso numero di avversari è molto più difficile da affrontare senza un mago o uno stregone nel gruppo.
- Le porte chiuse e le trappole sono molto più difficili da superare senza un ladro nel gruppo.
- È difficile vincere ripetuti combattimenti senza un guerriero, un barbaro, un ranger o un paladino nel gruppo.
- È più difficile sopravvivere a ripetuti combattimenti senza un chierico nel gruppo.
- Il bardo e il chierico sono ottimi personaggi di sostegno per il gruppo. La loro presenza rende più facile praticamente qualsiasi incontro.

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. Vedi *Manuale dei Mostri* per ulteriori informazioni.

Se un mostro ha livelli in classi di PG o PNG, vedi *Manuale dei Mostri*, per determinare il suo GS.

LUOGO

Un combattimento tra personaggi su 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 più interessante un incontro noioso, 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 9 metri per 9 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 conduce fuori dalla 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 caverne 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 17, per una breve discussione che tratta gli stessi argomenti.

Modificare la difficoltà

Degli orchi armati di balestra, dotati di copertura, che sparano contro i PG mentre questi stanno attraversando una stretta sporgenza sopra 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 una balconata, ad osservare degli orchi ignari 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, come i seguenti.

- Il nemico gode di una copertura (per esempio, dietro un muro basso).
- Il nemico si trova più in alto o è difficilmente raggiungibile (su una sporgenza o in cima a un muro difendibile).
- Il nemico sfrutta la sorpresa (i PG sono addormentati).
- Le condizioni impediscono la vista o l'ascolto (foschia, oscurità, macchinari in movimento).
- Le condizioni rendono difficile il movimento (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 loro a beneficiare della copertura, dell'elevazione o della sorpresa.

RICOMPENSE E COMPORTAMENTO

Gli incontri, sia individualmente che collegati, 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 maghi e sacerdoti si gettino nelle avventure preparando solo incantesimi di combattimento. I PG impareranno a usare 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. 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, di cui i seguenti sono solo una minima parte.

Combattimenti: Gli incontri con combattimenti possono essere divisi in due categorie: attacco e difesa. Normalmente, 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.

Indagini: Questo è un tipo di incontro a lungo termine che coinvolge sia negoziati che risoluzione dei problemi. Un'indagine può essere necessaria per scoprire un mistero o apprendere qualcosa di nuovo.

TESORO

Quale avventura sarebbe completa senza un 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 tesoro indicato è "Nessuno"). Le tabelle che si trovano in questa sezione consentono di determinarlo caso per caso. Dopo aver controllato il livello e il 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 (una pattuglia, una creatura errante 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 i vicini orchi briganti allo scopo di depredarli di scorte alimentari e tesori. I PG incontrano gli gnoll e li sconfiggono mentre questi umanoidi bestiali sono in procinto di compiere 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.

Mostri con classi

Molti mostri avanzano aggiungendo livelli di classe (vedi *Manuale dei Mostri*). Per determinare il tesoro per i mostri con livelli di classe, per prima cosa fornire loro l'equipaggiamento. Controllare la Tabella 4-23: "Valore dell'equipaggiamento dei PNG" (pagina 127) e usare solo i loro livelli di classe per determinare il valore dell'equipaggiamento. Poi generare il tesoro in base alla voce nelle loro statistiche e alle regole nella sezione "Costruire un tesoro", più avanti. Questo potrebbe generare più oggetti di quanti il mostro ne possa usare, ma va bene così (vedi "Tesori personalizzati", più sotto).

Tesoro per incontro

La Tabella 3-5: "Tesoro" è stata creata appositamente per permettere ai PG che affrontano un certo numero di incontri del loro livello, ma tali da consentire di avanzare di un livello, di guadagnare anche un tesoro sufficiente per tenersi al passo con la ricchezza prevista per ciascun livello, come indicato nella Tabella 5-1: "Ricchezza del personaggio per livello" (pagina 135). 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 nella media sulla tabella al livello del gruppo per ottenere il tesoro necessario a guadagnare la cifra adatta per il successivo livello superiore, supponendo che durante questi incontri i personaggi consumino alcune risorse come pozioni e pergamene.

TABELLA 3-3 VALORE DEL TESORO PER INCONTRO

Livello di Incontro	Tesoro per incontro	Livello di Incontro	Tesoro per incontro
1	300 mo	11	7.500 mo
2	600 mo	12	9.800 mo
3	900 mo	13	13.000 mo
4	1.200 mo	14	17.000 mo
5	1.600 mo	15	22.000 mo
6	2.000 mo	16	28.000 mo
7	2.600 mo	17	36.000 mo
8	3.400 mo	18	47.000 mo
9	4.500 mo	19	61.000 mo
10	5.800 mo	20	80.000 mo

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. Durante la stesura di un'avventura, è possibile combinare i tesori individuali di ciascun mostro in un unico, grande tesoro. Se un dungeon è abitato da un beholder e numerosi bugbear, per esempio, è possibile diminuire o togliere completamente il tesoro dei bugbear e sommarlo a quello del beholder.

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. I PG non devono necessariamente avere in qualunque momento della loro carriera il tesoro medio indicato, ma se uno squilibrio (sia verso l'alto che verso il basso) continua per diversi livelli, sarà bene prendere in considerazione piccoli e graduali accorgimenti correttivi, concedendo un po' più o un po' meno tesoro, a seconda dei casi.

TABELLA 3-4: 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

Tabella 3-5: 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	4d8x100 mo	75-100	1d6 ogg. d'arte	85-98	1 medio
	76-100	4d10x10 mp			99-100	1 maggiore
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

Tabella 3-5: Tesoro (continua)

Livello	d%	Monete	d%	Beni	d%	Oggetti
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 del 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				

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. Tutti si riferiscono alla Tabella 3-5: "Tesoro". Le istruzioni sull'utilizzo di questa tabella sono riportate nel paragrafo "Usare la tabella del tesoro", pagina 55.

Tesori casuali

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 della media, e 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 3-5: "Tesoro" per ciascun incontro in base al 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 LI 5, il DM non deve far altro che tirare per sette volte sulla riga del 5° livello della Tabella 3-5: "Tesoro", e suddividere i sette tesori tra gli incontri.

Un metodo leggermente più complesso è quello di calcolare la probabilità percentuale di trovare ciascun tipo di tesoro nella Tabella 3-5: "Tesoro" e tirare una volta per ciascuna linea della tabella. Per esempio, al 1° livello, c'è una probabilità del 15% di trovare monete di rame, del 23% di trovare monete d'argento, del 43% di trovare monete d'oro, del 5% di trovare monete di platino, del 5% di trovare una gemma, del 5% di trovare un oggetto d'arte, del 24% di trovare un oggetto comune, e del 5% di trovare un oggetto magico minore. Questo significa che alcuni tesori consisteranno di differenti tipi di monete, o di una gemma e un oggetto d'arte, e così via.

La Tabella 3-5: "Tesoro" può essere usata prima per gemme, oggetti d'arte e oggetti. Si calcola il valore totale degli oggetti generati dalla tabella e lo si sottrae dal livello di tesoro appropriato come indicato nella Tabella 3-3: "Valore del tesoro per incontro". Il valore che rimane è la quantità di monete che costituiscono il resto del tesoro. Il tipo di monete e la quantità potrà essere scelta per raggiungere questo totale.

È anche possibile non considerare affatto la Tabella 3-5 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 al-

l'incirca 11.200 mo (in media). Il DM può andare direttamente alle altre tabelle (Tabella 3-6: "Gemme", Tabella 3-7: "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 3-4: "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 7: "Oggetti magici", per raggiungere il resto del valore totale.



Maghi e tesori

Se il DM sta progettando un incontro che include la presenza di un mago, va sottratto il valore di un libro degli incantesimi e delle componenti materiali (vedi "Vendere un libro degli incantesimi", pagina 180 del *Manuale del Giocatore*) dal valore medio del tesoro prima di iniziare a tirare per determinare l'entità del tesoro. In alternativa, è possibile sommare il valore di tutte le componenti materiali e del libro degli incantesimi e di confrontare il valore totale alla Tabella 3-3: "Valore del tesoro per incontro". Va individuato il livello che più si avvicina al totale, e si sottrae dal livello dell'incontro. Si usa il nuovo livello così ottenuto per generare il resto del tesoro.

Tesori personalizzati

Il DM potrebbe decidere di costruire un tesoro personalizzato per quei mostri più difficili, per la mente a capo della cospirazione, per il capitano dell'esercito di mercenari o per qualsiasi altro incontro speciale. Il valore del tesoro andrebbe comunque determinato utilizzando la Tabella 3-3: "Valore del tesoro per incontro", ma invece di tirare sulla Tabella 3-5: "Tesoro", è il DM a scegliere gli oggetti da includere nel tesoro. Nel farlo, non deve spendere più della metà del valore del tesoro dell'incontro in oggetti che potrebbero essere usati nel corso dell'incontro stesso. Se tutti gli oggetti del tesoro dell'incontro sono beni consumabili, come pozioni e pergamene, il DM non dovrà spendere l'intero valore del tesoro su di essi. In caso contrario, una volta concluso l'incontro, i personaggi potrebbero ritrovarsi soltanto con in mano boccette di pozioni e astucci per pergamene vuoti.

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 4-23: "Valore dell'equipaggiamento dei PNG" (pagina 127), mentre nelle descrizioni dei modelli di PNG, nel Capitolo 4, si trovano gli esempi di quale equipaggia-

DIETRO IL SIPARIO: VALORE DEI TESORI

Esiste una connessione tra la Tabella 5-1: "Ricchezza del personaggio per livello", la Tabella 3-5: "Tesoro" e la Tabella 3-2: "Difficoltà dell'incontro". Scrivere un'avventura utilizzando le indicazioni di questo capitolo e utilizzando la Tabella 3-2: "Difficoltà dell'incontro", dovrebbe essere sufficiente a generare abbastanza tesori utilizzando la Tabella 3-5: "Tesoro" per tenere i personaggi al passo coi livelli di ricchezza indicati nella Tabella 5-1. Anzi, tali avventure dovrebbero fornire ricchezze superiori, dal momento che i personaggi spendono denaro aggiuntivo per procurarsi pergamene, munizioni, pozioni, cibo e tutto ciò che viene utilizzato nel corso dell'avventura.

Come si può ben vedere le ricompense che sfruttano queste tabelle generano ricchezze maggiori di quelle indicate. Si suppone che i personaggi sfruttino quel denaro aggiuntivo per spese quali l'essere riportato in vita, pozioni, pergamene, munizioni, cibo e quant'altro.

Il compito del DM è di confrontare la ricchezza ottenuta attraverso gli incontri dell'avventura con le ricchezze acquisite previste dalla tabella soprastante. Se l'avventura contiene un ammontare superiore di tesori, tale ammontare va ridotto. Se invece contiene un ammontare inferiore di tesori, andranno inseriti altri tesori, non collegati agli incontri, per bilanciare il valore da raggiungere (vedi "Altri tesori", pagina 55).

Il compito del DM è anche di assicurarsi che tale ricchezza venga distribuita equamente. La terza colonna della tabella qui a fianco indica l'ammontare che ogni personaggio dovrebbe ottenere come parte uguale dei tesori dell'avventura. Se un oggetto singolo, come ad esempio un bastone magico, costituisce buona parte del tesoro, allora la maggior parte dei membri del gruppo non otterrà nulla come ricompensa del duro lavoro svolto. Anche se è possibile rimediare a questo nelle avventure successive, è meglio applicare i metodi descritti in questo capitolo per garantire una distribuzione più uniforme delle ricchezze.

TESORI A CONFRONTO

Livello del gruppo	Prospettiva di ricchezza da acquisire	Tesori provenienti dagli incontri	Tesoro per personaggio
1°	900 mo	3.999 mo	1.000 mo
2°	1.800 mo	7.998 mo	2.000 mo
3°	2.700 mo	11.997 mo	2.999 mo
4°	3.600 mo	15.996 mo	3.999 mo
5°	4.000 mo	21.328 mo	5.332 mo
6°	6.000 mo	26.660 mo	6.665 mo
7°	8.000 mo	34.658 mo	8.665 mo
8°	9.000 mo	45.322 mo	11.331 mo
9°	13.000 mo	59.985 mo	14.996 mo
10°	17.000 mo	77.314 mo	19.329 mo
11°	22.000 mo	99.975 mo	24.994 mo
12°	22.000 mo	130.634 mo	32.659 mo
13°	40.000 mo	173.290 mo	43.323 mo
14°	50.000 mo	226.610 mo	56.653 mo
15°	60.000 mo	293.260 mo	73.315 mo
16°	80.000 mo	373.240 mo	93.310 mo
17°	100.000 mo	479.880 mo	119.970 mo
18°	140.000 mo	626.510 mo	156.628 mo
19°	180.000 mo	813.130 mo	203.283 mo

Prospettiva di ricchezza da acquisire: Questo è il valore che la Tabella 5-1 riporta come la ricchezza che un personaggio dovrebbe acquisire quando raggiunge il livello successivo.

Tesori provenienti dagli incontri: Questo è il valore medio del tesoro riportato nella Tabella 3-3: "Valore del tesoro per incontro" moltiplicato per 13,33 incontri.

Tesoro per personaggio: Questo è il valore dei "Tesori provenienti dagli incontri" diviso quattro, il numero medio previsto per il gruppo. Le cifre vengono arrotondate alla moneta d'oro più vicina.

mento 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 le trappole. Egli può comunque ricorrere alle tabelle. Per prima cosa deve trovare il livello medio del gruppo, poi utilizzare la tabella nel riquadro "Valore dei tesori" (pagina 54) per avere un'idea della ricchezza che i PG dovrebbero acquisire nel corso dell'avventura. Da questo si deve sottrarre il valore totale degli altri tesori trovati nell'avventura. Quel che resta è l'ammontare del grande tesoro. Il DM può generarne il contenuto casualmente utilizzando il valore medio del tesoro indicato nella Tabella 3-3: "Valore del tesoro per incontro" che si avvicina di più. Questo indica il livello del gran tesoro, e a quel punto è sufficiente tirare sulla Tavella 3-5: "Tesoro" per le monete, i beni e gli oggetti.

Usare la tabella del tesoro

Incrociare i riferimenti sul livello del tesoro della colonna di sinistra con il tipo di tesoro. Il livello del tesoro è uguale al GS dei mostri nell'incontro. Un tesoro standard (uno che includa monete, beni e oggetti) richiede tre tiri, uno per ogni categoria.

TIPI DI TESORO

I tesori si trovano sotto diverse forme: mucchi di monete, borse di gemme, equipaggiamento utile all'avventura e oggetti magici.

Monete: Il tipo di tesoro più comune è il denaro. La Tabella 3-5: "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 grossa quantità di monete è considerevole (50 monete pesano 0,5 kg, quindi 10.000 monete pesano 100 kg).

Gemme: Le gemme sono il tesoro preferito dai PG, 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 d'oro" 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 in questa categoria. 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 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 utilizzati 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 7-1: "Generazione casuale degli oggetti magici" e utilizzarla per generare un certo numero di oggetti magici.

Tabella 3-6: 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 bianco, nero o di fuoco; zaffiro blu; corindone giallo fuoco o vermiglio; zaffiro a stella blu 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 3-7: 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 di 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 nell'elsa
51-60	2d6x100 mo	700 mo	Arpa intagliata di legno esotico con intarsi in avorio e zirconi; idolo d'oro massiccio (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 d'ottima fattura
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 decorata con pietre preziose; carillon d'oro
91-95	1d6x1.000 mo	3.500 mo	Diadema in oro con quattro acquamarine; fila di perline rosa (collana)
96-99	2d4x1.000 mo	5.000 mo	Corona d'oro con gemme; anello in electrum con pietre preziose
100	2d6x1.000 mo	7.000 mo	Anello in oro e rubini; servizio di tazze in oro e smeraldi

Tabella 3-8: Oggetti comuni

d%	Oggetto comune
01-17	Oggetto alchemico
01-12	Fuoco dell'alchimista (1d4 ampolle, 20 mo ciascuna)
13-24	Acido (2d4 ampolle, 10 mo ciascuna)
25-36	Bastoni di fumo (1d4 bastoni, 20 mo ciascuno)
37-48	Acquasanta (1d4 ampolle, 25 mo ciascuna)
49-62	Antitossina (1d4 dosi, 50 mo ciascuna)
63-74	Torcia perenne
75-88	Borse dell'impedimento (1d4 borse, 50 mo ciascuna)
89-100	Pietre del tuono (1d4 pietre, 30 mo ciascuna)
18-50	Armatura (tirare d%: 01-10 = Piccola, 11-100 = Media)
01-12	Giaco di maglia (100 mo)
13-18	Corazza perfetta di cuoio borchiato (175 mo)
19-26	Corazza di piastre (200 mo)
27-34	Corazza di bande (250 mo)
35-54	Mezza armatura (600 mo)
55-80	Armatura completa (1.500 mo)
81-90	Legnoscuro
01-50	Buckler (205 mo)
51-100	Scudo (257 mo)
91-100	Scudo perfetto
01-17	Buckler (165 mo)
18-40	Scudo leggero di legno (153 mo)
41-60	Scudo leggero di metallo (159 mo)
61-83	Scudo pesante di legno (157 mo)
84-100	Scudo pesante di metallo (170 mo)
51-83	Armi
01-50	Arma da mischia comune perfetta (tirare sulla Tabella 7-11: "Armi da mischia comuni")
51-70	Arma non comune perfetta (tirare sulla Tabella 7-12: "Armi non comuni")
71-100	Arma a distanza comune perfetta (tirare sulla Tabella 7-13: "Armi a distanza comuni")
84-100	Strumenti e equipaggiamento
01-03	Zaino, vuoto (2 mo)
04-06	Piede di porco (2 mo)
07-11	Lanterna a lente sporgente (12 mo)
12-16	Serratura semplice (20 mo)
17-21	Serratura media (40 mo)
22-28	Serratura buona (80 mo)
29-35	Serratura eccezionale (150 mo)
36-40	Manette perfette (50 mo)
41-43	Specchio piccolo di metallo (10 mo)
44-46	Corda di seta (15 m) (10 mo)
47-53	Cannocchiale (1.000 mo)
54-58	Arnesi da artigiano perfetti (55 mo)
59-63	Attrezzi da scalatore (80 mo)
64-68	Trucchi per il camuffamento (50 mo)
69-73	Borsa del guaritore (50 mo)
74-77	Simbolo sacro d'argento (25 mo)
78-81	Clessidra (25 mo)
82-88	Lente d'ingrandimento (100 mo)
89-95	Strumento musicale perfetto (100 mo)
96-100	Arnesi da scasso perfetti (50 mo)

ALTRE RICOMPENSE

Insieme alle grandi gesta e alla diffusione della 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 in 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 anche 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 loro spazio nel mondo della campagna grazie alle loro imprese leggendarie.

Introdurre ricompense come titoli nobiliari, concessioni terriere e grande fama dipende dalla conoscenza del DM delle motivazioni dei propri giocatori. Queste ricompense meno tangibili funzionano soltanto se i giocatori le considerano ricompense di valore. I punti esperienza sono sempre preziosi, e perfino i tipi di tesori più esotici possono essere venduti per ottenere del denaro in cambio, ma essere conosciuti come il Cavaliere della Torre Rossa è una ricompensa di valore soltanto se i giocatori la considerano tale. Forse il suo vero valore sta nel poter accedere al cospetto di quei nobili mecenati che prima non si sarebbero mai degnati di considerare i personaggi. Forse esiste una gerarchia di ordini cavallereschi che i personaggi hanno intenzione di risalire. O forse ai giocatori fa solo piacere vedere i PNG contadini che si inchinano e si umiliano in presenza dei loro personaggi.

Si può prendere in considerazione, ad esempio, una roccaforte abbandonata concessa a un PG da un re generoso. Per un giocatore, la concessione di una piccola fortezza potrebbe essere l'opportunità di crearsi una base operativa e di lasciare il segno sulla comunità circostante. Un altro giocatore forse preferirebbe ignorare la fortezza e accontentarsi dello stile di vita girovago degli avventurieri. Un terzo giocatore potrebbe bloccare il gioco, preoccupandosi della possibile distruzione della fortezza nel caso in cui dovesse abbandonarla per partire verso un'altra avventura. Prima di introdurre nuove forme di ricompense, il DM dovrebbe riflettere attentamente su quale sarà la possibile reazione dei giocatori.

Sebbene le ricompense meno tangibili richiedano un po' più di lavoro rispetto ai tesori e alle ricompense tradizionali, possono diventare forti motivazioni per i giocatori, proprio per il fatto di non poter essere tradotti in semplici PE o monete d'oro. Dopotutto, di una cosa di valore viene spesso detto "qualcosa che il denaro non può comprare". Il DM potrebbe rimanere sorpreso da ciò che i giocatori sono disposti a fare per ottenere qualcosa che non possono comprare, prendere in prestito o rubare in nessun altro modo.

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. Queste 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 un breve episodio che prevede il salvataggio di un cucciolo di lammasu disperso.

Un'avventura continua è dotata di legami che uniscono tra loro le singole componenti, ciascuna delle quali è un'avventura individuale. Un legame può prendere la forma di un PNG ricorrente oppure di un gruppo di eventi 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 riguardano 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 magica 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 su una razza sotterranea che si sta preparando a lanciare un attacco contro il mondo di superficie. Forse, esplorando i dungeon, vengono a sapere 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. Questo è il primo passo per rifinire l'arte dell'intrecciare le trame.

INTRECCIARE PIÙ TRAME

L'intreccio di più trame si ha quando il DM dirige varie avventure allo stesso tempo. Per esempio: in un'avventura, l'identità di un assassino porta i PG al conflitto con una potente gilda di assassini. In un'altra avventura, i PG sono alla ricerca di un bastone magico che si dice sia nelle mani di un sacerdote troglodita. Ecco qui una possibilità per intrecciare le due avventure.

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 sorvegliati e alla fine vengono anche attaccati dalla 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; si fissano su 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 gestisce sempre le avventure che piacciono ai giocatori, facendo attenzione al modo in cui vogliono giocare.

TRA UN'AVVENTURA E L'ALTRA

Quando un'avventura giunge al termine, il DM dovrebbe sempre svolgere alcuni compiti prima di passare a quella successiva.

ASSEGNARE PUNTI ESPERIENZA

Anche se il DM è solito assegnare punti esperienza alla fine di ogni sessione di gioco, è bene effettuare un'ulteriore assegnazione di PE alla fine dell'avventura (che, presumibilmente, coinciderà col termine dell'attuale sessione di gioco). Tale assegnazione dovrebbe, come minimo, includere una ricompensa proporzionata a ciò che i PG sono riusciti a compiere per risolvere con successo l'avventura. Potrebbe includere anche dei premi per la storia (vedi pagina 40). Se un personaggio guadagna abbastanza PE da raggiungere un nuovo livello, il DM dovrà lavorare assieme a quel giocatore (prima che la sessione di gioco termini, o prima dell'inizio dell'avventura successiva) per modificare la sua scheda del personaggio in modo appropriato.

AGGIORNARE LE INFORMAZIONI RELATIVE AI PG

Il DM dovrà poi aggiornare i suoi appunti sui PG, annotando cosa hanno ottenuto in termini di nuovi oggetti magici acquisiti, nuovi livelli raggiunti, nuovi nemici guadagnati, nuovi amici ottenuti e ogni altra cosa che li riguarda. La profondità di dettaglio di queste informazioni dipende dalla natura episodica dell'avventura (nel caso contenga sfide e personaggi in cui probabilmente i PG non si imbatteranno più) o continua (nel caso contenga sfide e personaggi che potrebbero tornare o condurre ad altri personaggi e sfide correlate).

AGGIORNARE I PROPRI DATI

Se il DM e i personaggi hanno appena terminato un'avventura episodica, non avranno bisogno di perdere molto tempo per questo compito, dal momento che ben poco di ciò che i PG hanno fatto avrà una grossa influenza sugli eventi futuri della campagna.

Se i PG hanno appena concluso una parte di un'avventura continua, le note del DM dovranno essere più precise. Il DM dovrà assicurarsi di aver annotato ciò che è accaduto nell'avventura con precisione e completezza. Andranno segnati i nuovi PNG incontrati, i mostri più significativi sconfitti, i segreti appresi, le nuove magie scoperte e così via.

In ogni caso, è consigliabile prendere appunti anche per ulteriori avventure basate su ciò che è accaduto in quella che si è appena conclusa. Va ricordato ciò che ai giocatori è piaciuto o non è piaciuto, in modo da preparare le avventure future in base ai loro gusti.

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 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 luogo di avventura. Ai fini di questa disquisizione, un dungeon è uno spazio chiuso, definito da aree di incontri collegate tra loro in qualche modo.

La forma più comune di dungeon è quella del complesso sotterraneo costruito da creature intelligenti per 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. 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.

TIPI DI DUNGEON

I quattro tipi base di dungeon sono definiti dal loro stato attuale. Molti dungeon sono varianti di questi tipi base o combinazioni di più 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 bestie 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 uti-

lizzati come nidi dalle creature. Un'antica sala del trono, adornata con i brandelli di quelli che un tempo erano preziosi arazzi, potrebbe essere vuota e tranquilla: l'antica maledizione che si abbatté sulla regina ancora aleggia nell'aria davanti al trono di bronzo ormai consumato dal tempo.

Un 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 bestie erranti, e più probabilmente dispone di guardie organizzate, sia stazionarie che di pattuglia. Le trappole e le bestie 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 originari 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 bestie 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 all'aspetto, ma a volte è decorato con statue e pareti dipinte. Ciò avviene in particolare per le tombe di personaggi importanti.

A volte, però, una sala del tesoro 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 una 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 attaccare gli intrusi convocando mostri nel dungeon. Simili guardiani non hanno necessità di essere mantenuti in vita, poiché appaiono solo quando necessari e scompaiono quando il loro compito è stato svolto.

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 probabilità 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 di tali funghi. Alcuni tipi di funghi producono un bagliore fosforescente, in grado di fornire al complesso di caverne naturali una propria limitata fonte di illuminazione. In altre aree, un incantesimo *luce diurna* o simili effetti magici possono garantire luce a sufficienza per la crescita di piante verdi.

Spesso, un complesso di caverne naturali è collegato ad altri tipi di dungeon, essendo stato scoperto quando è stato costruito il dungeon artificiale. Un complesso di caverne può collegare due dungeon indipendenti, producendo a volte uno strano ambiente misto. Un complesso di caverne naturali unito a un altro dungeon, spesso, offre un percorso con cui le creature sotterranee possono raggiungere il dungeon artificiale e popolarlo. Le leggende di alcuni luoghi parlano del Sottosuolo, un mondo sotterraneo composto da un enorme complesso 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 for-

DIETRO IL SIPARIO: PERCHÉ I DUNGEON?

I dungeon facilitano lo scorrimento del gioco. 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 di cosa può accadere in un dungeon) 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 destino del loro personaggio.

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 debba (o possa) seguire quali altri incontri. 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. I dungeon offrono molti tipi 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 Scassinare Serrature di un ladro o la capacità 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. Bisogna 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 PNG, come gruppi d'assalto nanici, altri gruppi di avventurieri, o strane creature che sono più disposte a parlare che a combattere.

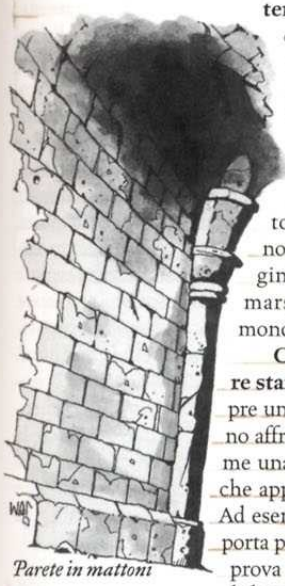
mazioni rocciose. Da un punto di vista dell'avventuriero hanno però un lato negativo: pochi tesori. Siccome il dungeon non è stato creato con uno scopo preciso, ci sono poche possibilità di incappare in una stanza segreta piena d'oro, abbandonata dai suoi precedenti occupanti.

TERRENO DEL DUNGEON

In pratica, tutti i dungeon sono composti da pareti, pavimenti, porte e altri elementi comuni. Gli avventurieri imparano in fretta quali sono le caratteristiche comuni di un dungeon, e il DM può utilizzare questo fatto a proprio vantaggio. Le caratteristiche comuni contribuiscono a creare coerenza (e favoriscono la sospensione d'incredulità) e consentono al DM di creare delle sorprese interessanti cambiando alcune delle caratteristiche... a volte anche soltanto di poco. Quando i PG entrano in un dungeon, spesso è utile definire alcune convenzioni in modo da non creare fraintendimenti in un secondo momento.

Convenzione #1: Elementi di base. Il DM spiega ai giocatori com'è fatto il pavimento, di cosa sono fatte le pareti e quanto sono alti i soffitti. Aggiunge inoltre che li informerà se qualcuno di questi elementi cambia. Questo servirà a far sì che i giocatori riescano ad immaginarsi il dungeon senza che il DM debba ripetersi continuamente. Se la maggior parte delle porte o delle tombe del dungeon sono identiche, il DM può descrivere in dettaglio la prima e poi aggiungere "A meno che non specifichi diversamente, tutte sono simili a questa."

Convenzione #2: Sulla griglia, ogni quadretto ha una caratteristica. Quando il DM disegna qualcosa, come una polla d'acqua sulla mappa, ogni quadretto che sia ricoperto dall'acqua per più di metà viene considerato coperto dall'acqua, e qualsiasi quadretto che contenga l'acqua per una frazione inferiore alla metà viene considerato asciutto. Utilizzando questa convenzione non è necessario creare terreni dai margini innaturali o spigolosi per conformarsi a una griglia che non esiste nel mondo in cui è ambientato il gioco.


Parete in mattoni

Convenzione #3: Stabilire procedure standard. Se i personaggi adottano sempre una sequenza prevedibile quando devono affrontare un tipo di sfida ricorrente, come una porta chiusa, è consentito supporre che applichino questa sequenza ogni volta. Ad esempio, se il ladro esamina sempre una porta per cercare trappole, e poi effettua una prova di Ascoltare per sentire cosa c'è dall'altra parte, e infine tenta di scassinare la serratura, è lecito considerarla una procedura standard. Questa convenzione è utile per risparmiare tempo, in quanto non è necessario aspettare che ogni giocatore dichiari le azioni del suo personaggio, e serve ai giocatori per dimenticare accidentalmente un passaggio nella loro procedura standard.

PARETI

A volte, 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 anche essere scolpite nella nuda roccia, ottenendo così un aspetto scalpellato, oppure possono essere composte di pietra liscia e semplice come si trova nelle caverne naturali. Le pareti dei dungeon sono difficili da danneggiare o da sfondare, ma di solito sono facilmente scalabili.

Pareti in mattoni: Il tipo più comune di parete per un dungeon, le pareti in mattoni di solito sono spesse almeno 30 centimetri. Spesso 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. È necessaria una prova di Scalare con CD 20 per muoversi lungo una parete in mattoni.


Parete di pietra grezza

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. Le pareti in mattoni di qualità superiore non sono più difficili da danneggiare delle normali pareti in mattoni, ma sono più difficili da scalare (CD 25).

Pareti di pietra scolpita: Queste pareti generalmente si trovano in stanze o passaggi scavati nella nuda roccia. La ruvida superficie di una parete scolpita presenta minuscole sporgenze su cui possono crescere funghi e crepe all'interno delle quali possono vivere parassiti, pipistrelli o serpi sotterranee. Quando una parete di questo tipo ha un "altro lato" (la parete separa due stanze in un dungeon), la parete è spessa almeno 90 centimetri; se fosse più sottile rischierebbe di far crollare tutto perché non in grado di sostenere il peso della volta di pietra. È necessaria una prova di Scalare con CD 25 per scalare una parete di pietra scolpita.


Parete di pietra scolpita

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 una parete di questo tipo ha un "altro lato", la parete è di solito spessa almeno 150 centimetri. È necessaria una prova di Scalare con CD 15 per muoversi lungo una parete di pietra grezza.

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 la prova di Forza per sfondarla viene incrementata di 10.

Pareti di ferro: Queste pareti sono poste all'interno dei dungeon intorno a luoghi importanti come le sale del tesoro.

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 trattate magicamente: Queste pareti sono più forti della media, con una durezza maggiore, 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 per sfondarla. Una parete trattata magicamente ottiene anche un tiro salvezza contro incantesimi che potrebbero avere effetto su di essa, con il bonus al tiro salvezza pari a 2 + metà del livello dell'incantatore della magia che rinforza la parete. Creare una parete magica richiede il talento Creare Oggetti Meravigliosi e la spesa di 1.500 mo per ogni sezione di 3 per 3 metri.

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. Gli arcieri dietro alle feritoie godono di una copertura superiore che fornisce loro un bonus di +8 alla Classe Armatura, un bonus di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi e i benefici del privilegio di classe eludere migliorato.

Tabella 3-9: Pareti

Tipo di parete	Spessore tipico	CD per sfondare	Durezza	Punti ferita[1]	CD per Scalare
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[2]	-	+20	x2	x2[3]	-

1 Per sezione di 3 metri per 3 metri.

2 Questi modificatori possono essere applicati a qualsiasi altra categoria e tipo.

3 Oppure 50 punti ferita addizionali, quale sia il maggiore.

PAVIMENTI

Così come per le pareti, esistono molti tipi di pavimenti per dungeon.

Lastricato: 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. Il lastricato è il tipo di pavimento più comune nei dungeon.

Lastricato irregolare: Col passare del tempo, alcuni pavimenti possono diventare talmente irregolari da richiedere una prova di Equilibrio con CD 10 per correre o caricare sulla loro superficie. Coloro che falliscono la prova non possono muoversi durante quel round. Pavimenti così pericolosi dovrebbero essere in realtà l'eccezione e non la regola.

Pavimento di pietra scolpita: Ruvidi e irregolari, i pavimenti scolpiti nella pietra sono di solito coperti da pietre smosse, ghiaia, polvere e altri detriti. Una prova di Equilibrio con CD 10 è necessaria per correre o caricare su un simile pavimento. Un fallimento significa che il personaggio può ancora agire, ma non può correre o caricare in quel round.

Pietrisco scarso: Piccoli e sparuti detriti sono presenti a terra. Un pavimento su cui sia presente del pietrisco scarso aggiunge 2 alla CD delle prove di Equilibrio e Acrobazia.

Pietrisco denso: Il terreno è ricoperto di detriti di tutte le dimensioni. Entrare in un quadretto ricoperto di pietrisco denso costa 2 quadretti di movimento. Un pavimento cosparso di pietrisco denso aggiunge 5 alla CD delle prove di Equilibrio e Acrobazia, e aggiunge 2 alla CD delle prove di Muoversi Silenziosamente.

Pavimento di pietra liscia: Pavimenti lisci, perfetti e a volte anche levigati 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.

Pavimento di pietra naturale: Il pavimento di una caverna naturale è irregolare 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 superfici adiacenti potrebbero variare in elevazione di appena 30 centimetri, cosicché lo spostamento da un punto all'altro non sia più difficile del salire un gradino di 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. A meno che un sentiero non sia stato scavato dal tempo o ben battuto, sono necessari 2 quadretti di movimento per entrare in uno spazio con pavimento di pietra naturale, e la CD delle prove di Equilibrio e Acrobazia è aumentata di 5. La carica e la corsa in questi ambienti sono impossibili, tranne che sui sentieri.

Pavimenti speciali: Esiste una discreta vastità di strane pavimentazioni per rendere un dungeon ancora più interessante.

Scivoloso: Acqua, ghiaccio, melma o sangue possono rendere qualunque pavimento descritto in questa sezione più insidioso. I pavimenti scivolosi aumentano la CD delle prove di Equilibrio e Acrobazia di 5.

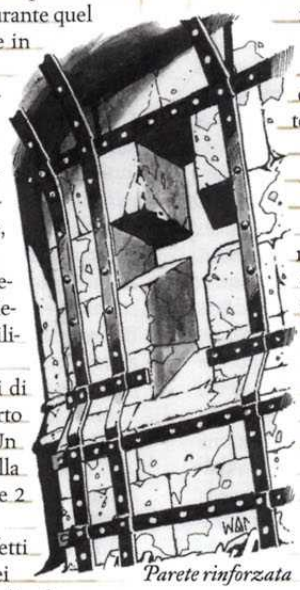
Grate: Una grata spesso copre una fossa o una zona al di sotto del pavimento principale. Le grate sono di solito costruite in ferro, ma quelle più grosse potrebbero essere anche fatte di tronchi d'albero rinforzati. Molte grate hanno cardini che permettono l'accesso alla zona sottostante (queste grate possono essere chiuse a chiave come una porta), mentre altre sono fisse e create per non poter essere spostate. 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 smuoverla.

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 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 75 del *Manuale del Giocatore*). Un fallimento implica che il personaggio che si stava muovendo cade dalla sporgenza.

A volte le sporgenze hanno una ringhiera. In questi casi i personaggi ottengono un bonus di circostanza +5 alle prove di Equilibrio per muoversi lungo la sporgenza. Un personaggio vicino alla ringhiera ha un bonus di circostanza +2 alla propria prova contrapposta di Forza per evitare di essere spinto giù dalla sporgenza.

Le sporgenze a volte possono anche essere delimitate da balaustre alte 60-90 centimetri. Simili muri forniscono copertura da aggressori entro 9 metri dall'altro lato del muro, ammesso che il bersaglio sia più vicino al muro di chi attacca.

Pavimenti trasparenti: I 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 stanze di tortura. Possono essere usati dai difensori per sorvegliare un'area.



Parete rinforzata

Pavimenti scorrevoli: Un pavimento scorrevole è un tipo di botola, creato per essere spostato e rivelare qualcosa che si trova al di sotto. In genere un pavimento scorrevole si muove tanto lentamente che chiunque vi si trovi sopra può evitare di cadere nel foro creatosi, purché abbia spazio per spostarsi. Se un pavimento di questo tipo scorre tanto velocemente che c'è la possibilità che un personaggio cada in quello che si trova sotto di esso (lance acuminate, una vasca con olio bollente, o una polla infestata da squali) allora è una trappola (vedi pagina 67).

Pavimenti trappola: Questi pavimenti sono stati progettati per diventare di colpo pericolosi. Con l'applicazione della giusta quantità 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. Questo tipo di pavimento è costruito nello stesso modo di una trappola.

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

PARETI, PORTE E INCANTESIMI DI *INDIVIDUAZIONE*

Le pareti di pietra, di ferro e le porte di ferro sono generalmente sufficientemente spessi da bloccare la maggior parte degli incantesimi di *individuazione*, come *individuazione dei pensieri*. Le pareti di legno, le porte di legno e di pietra in genere non sono sufficientemente spesse da fare altrettanto. Tuttavia, una porta segreta di pietra costruita in un muro e spessa come il muro stesso (almeno 30 centimetri) bloccherà la maggior parte degli incantesimi di *individuazione*.

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 inchiodate, 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 16 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 resistenti contro coloro che cerchino di oltrepassarle.

Cardini di ferro sorreggono la porta, e di solito un anello circolare posto al centro serve ad aprirla. 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 non chiuse a chiave, anche se le zone importanti probabilmente saranno chiuse a chiave.



Porta di legno

Porte di pietra: Costruite da blocchi di pietra solida, queste porte pesanti e poco maneggevoli sono spesso pensate 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 una parete 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 a chiave o sbarrate.



Porta di pietra

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 a chiave o sbarrate.

Serrature, sbarre e sigilli: Le porte dei dungeon possono essere chiuse a chiave, munite di trappole, 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'arma tagliente o contundente, si deve utilizzare la durezza e i punti ferita indicati nella Tabella 3-10: "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 sfondare.

CD 11 - 15: Una porta che una persona forte dovrebbe sfondare 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 sfondare, 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 o superiore: 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 3-17: "Tipi di porte casuali" (pagina 78).

Serrature: Le porte dei dungeon sono spesso chiuse a chiave 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 sono più grandi e complesse, vengono di solito trovate solo sulle porte resistenti (robuste porte di legno, 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 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 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.

Non bisogna dimenticare che in un dungeon occupato, per ogni porta con serratura 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, ma che richiede che venga indovinata la giusta combinazione delle leve vicine o vengano premuti nell'ordine corretto i simboli su un pannello per riuscire ad aprirla. È perfettamente nel diritto di ogni DM decidere che alcune porte debbano essere aperte risolvendo un enigma invece che 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 suppone 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. La Tabella 3-17 (pagina 78) indica le CD delle prove di Forza necessarie per aprire i vari tipi di porte bloccate.



Porta di ferro

Porte sbarrate: Quando un personaggio cerca di sfondare una porta sbarrata, è la qualità della sbarra che fa la differenza, non il materiale della porta in sé. Sfondare una porta chiusa da una sbarra di legno richiede una prova di Forza con CD 25, e la CD sale a 30 nel caso di una sbarra metallica. I personaggi possono attaccare la porta e distruggerla, lasciando la sbarra appesa nel passaggio sgombro.

Sigilli magici: Oltre alle trappole magiche (descritte nella sezione inerente alle trappole, pagina 68), incantesimi come *serratura arcana*

possono rendere ostico l'attraversamento di una porta. Una porta su cui è stato lanciato *serratura arcana* si considera chiusa anche se non ha fisicamente una serratura. È necessario un incantesimo *scassinare*, un *dissolvi magie* oppure una prova riuscita di Forza (con CD pari a 10 + il valore dato nella Tabella 3-17: "Tipi di porte casuali", pagina 78) per oltrepassare una porta chiusa in questo modo.

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 varie prove 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 o bloccati. Spaccare un cardine è difficile. La maggior parte ha durezza 10 e 30 punti ferita. La CD per spaccare un cardine è la stessa che serve per abbattere la porta (vedi Tabella 3-17: "Tipi di porte casuali", pagina 78).

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 pioli 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 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.

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.

Porte segrete: Camuffata da comune porzione di muro (o di pavimento, o di soffitto), da libreria, da focolare, da fontana, una porta segreta porta ad un passaggio segreto oppure ad una stanza. Qualcuno che stia esaminando la zona può trovare una porta segreta (se ne esiste una) con una prova riuscita di Cercare (con CD 20 per una porta segreta comune e CD 30 per una porta molto ben nascosta). Bisogna ricordare che gli elfi hanno la possibilità di trovare le porte segrete semplicemente guardando per caso la zona.

Tabella 3-10: 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[1]	25[1]
Saracinesca di ferro	5 cm	10	60 pf	25[1]	25[1]
Serratura	-	15	30 pf		
Cardini	-	10	30 pf		

1 CD per sollevarla. Utilizzare un tipo appropriato di porta per lo sfondamento.

Molte porte segrete richiedono un metodo speciale per essere aperte, come un bottone nascosto o una piastra a pressione. Le porte segrete possono aprirsi come porte comuni, girare su un perno, scorrere, sprofondare, sollevarsi o anche calare come un ponte levatoio. Un costruttore potrebbe piazzare una porta segreta molto bassa vicino al pavimento oppure molto in alto su un muro, in modo da rendere più difficile sia il rinvenimento che l'utilizzo della porta. Maghi e stregoni dispongono di un incantesimo, *porta in fase*, che permette loro di creare una porta segreta magica che solo loro possono usare.

Porte magiche: Incantata dal costruttore originario, una porta può apostrofare gli esploratori invitandoli a non proseguire. Potrebbe essere protetta dai danni, con una durezza maggiore o un numero maggiore di punti ferita, oltre che un bonus al 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. 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.

Porte con trappole: Più spesso 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.

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 una saracinesca dispone 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 con CD 25.

STANZE

Le stanze dei dungeon variano sia di forma che di dimensioni. Anche se molte sono di aspetto e di struttura semplice, le stanze più interessanti dispongono di vari livelli collegati da scalinate, rampe e scale a pioli, e contengono statue, altari, fosse, baratri, ponti e altro ancora.

Sono tre le cose da tenere a mente quando si progetta una stanza di un dungeon: l'arredamento, cosa regge il soffitto e le uscite.

La maggior parte delle creature intelligenti è solita decorare le proprie stanze. Dovrebbe essere normale scoprire dipinti e sculture

sulle pareti delle stanze dei dungeon. Gli avventurieri che esplorano i dungeon spesso si imbattono anche in statue, bassorilievi, messaggi scarabocchiati sulle pareti, segnali e mappe lasciate da coloro che sono passati per quel punto prima di loro. Alcuni di questi segni sono poco più che semplici graffiti ("Robilar è passato di qui"), mentre altri potrebbero rivelarsi utili a quegli avventurieri che si fermano ad esaminarli.

Le stanze sotterranee sono a rischio di crollo, quindi, specialmente quelle più grandi, dispongono di soffitti a volta o di colonne che sorreggono il peso delle rocce soprastanti.

Va fatta particolare attenzione alle uscite. Quelle creature che non sono in grado di aprire una porta non possono scegliere come tana una camera sigillata senza nessun aiuto dall'esterno. Le creature più forti ma prive della capacità di aprire una porta possono sfondarla, se necessario. Le creature in grado di scavare possono aprirsi un'uscita da soli.

In generale, sia i PG che i mostri dovrebbero essere in grado di spostarsi all'interno di una stanza senza troppe difficoltà. Svolgere un combattimento in una stanza particolarmente stretta potrebbe risultare una piacevole variazione sul tema, tuttavia.

Le normali stanze di un dungeon possono essere suddivise nelle seguenti categorie generiche. Tali categorie possono essere usate come ispirazione per crearne altre analoghe, e non sono necessariamente una lista esaustiva.

Posto di guardia: Quegli abitanti di un dungeon intelligenti e organizzati in strutture sociali normalmente dispongono di una serie di stanze adiacenti che considerano "loro", e faranno la guardia alle entrate di queste aree comuni. Un posto di guardia potrebbe essere soltanto una stanza con un tavolo dove alcuni gnoll annoiati giocano a dadi. Oppure potrebbe contenere un paio di golem di ferro assistiti da due drow maghi pronti a lanciare *palle di fuoco* e nascosti sui balconi soprastanti. Quando il DM progetta un posto di guardia, dovrà decidere quante guardie sono di turno, definire i loro modificatori di Ascoltare e Osservare e stabilire cosa fanno quando scorgono degli intrusi. Alcune si precipiteranno a combattere, mentre altre tenteranno di trattare, di dare l'allarme o di fuggire per cercare aiuto.

Alloggi: Fatta eccezione per le creature dall'indole esclusivamente nomade, tutte le creature hanno un posto dove dormono, mangiano e accumulano i loro tesori. Gli alloggi normalmente includono i letti delle creature (se si tratta di creature che dormono), i loro oggetti posseduti (sia di valore che comuni) e una sorta di angolo per la preparazione del cibo (che può variare da una cucina ben fornita, a un focolare, a una carcassa marcescente di carne). Qui solitamente è anche possibile trovare le creature che non combattono, come i piccoli e gli anziani.

Officina: Il bugbear costruttore di frecce dispone di un'alcova dove può costruire sempre nuove frecce per la tribù. I mind flayer hanno una macabra sala delle torture dove portano le vittime stordite per estrarre loro il cervello. La maggior parte delle creature intelligenti conduce altre attività oltre che mangiare e dormire, e molte adibiscono alcune stanze a laboratori magici, fucine per armi e armature o studi per altre attività più esoteriche.

Santuario: L'ogre che vive nella caverna tiene una candela accesa accanto al teschio di suo figlio, che venne ucciso da cacciatori umani. I kuo-toa dispongono di una serie di altari sommersi dedicati al loro temibile dio, Blibdoolpoolp. Qualsiasi creatura che si dimostri particolarmente religiosa potrebbe disporre di un luogo dedicato alla preghiera, mentre altre potrebbero venerare qualcosa di grande valore storico o personale. In base alle risorse e alla fede della creatura, un santuario può essere umile o sontuoso. Un santuario è il luogo più probabile in cui i PG incontreranno i PNG chierici, ed è anche il punto in cui i mostri feriti fuggono in cerca di guarigione.

Sala del tesoro: Una sala del tesoro è una stanza speciale, ben protetta (spesso da una porta di ferro chiusa a chiave) che contiene un tesoro. Normalmente c'è solo un'entrata… il luogo ideale per una trappola.

Cripta: Anche se a volte è di costruzione analoga a una sala del tesoro, una cripta può anche essere composta da una serie di stanze individuali, ognuna dotata di un sarcofago, o avere la forma di un lungo corridoio con accessi da entrambi i lati e ripiani che contengono bare o cadaveri. Gli avventurieri più saggi sanno di poter incontrare dei non morti in una cripta, ma spesso sono disposti a correre il rischio, pur di recuperare i tesori che spesso vengono seppelliti assieme ai morti. Le cripte di molte culture sono riccamente decorate ed elegantemente strutturate, come segno del fatto che i creatori dimostravano grande stima per il morto seppellito all'interno.

Quanti temono che i non morti possano uscire dalle tombe prendono la precauzione di chiudere a chiave una cripta dall'esterno e di predisporre delle trappole, in modo che sia facile entrare nella cripta ma che non sia affatto facile uscirne. Quanti invece temono le incursioni dei razziatori di tombe progettano le proprie cripte rendendole assai difficili da violare. Altri costruttori, infine, si preoccupano sia dell'una che dell'altra cosa, per essere sicuri in tutto e per tutto.

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 aree di incontro, 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 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 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 *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. Un labirinto occupa una zona del dungeon in modo da allontanare gli intrusi da un luogo protetto. In genere, però, il lato più lontano di un labirinto 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.



Scala a chiocciola in ferro

ELEMENTI VARI

Qualsiasi dungeon viene reso più interessante dall'inclusione di alcuni o tutti i seguenti elementi.

Scale: Il metodo più tradizionale per collegare differenti livelli di un dungeon è attraverso le scale. Scale diritte, scale a chiocciola, trombe di scale con diversi pianerottoli 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 in fondo alla scala, dove li attende una fossa, spuntoni, una pozza d'acido o qualche altro pericolo.

Scale graduali: Scale che salgono di meno di 1,5 metri per ogni 1,5 metri di distanza orizzontale per cui si allungano e che non influenzano il movimento; quei perso-

naggi che attaccano un avversario più in basso, tuttavia, ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire in quanto si trovano in posizione sopraelevata. La maggior parte delle scale dei dungeon sono graduali, fatta eccezione per le scale a chiocciola (vedi sotto).

Scale ripide: Quei personaggi che salgono lungo una scala ripida (inclinata a un angolo pari o superiore a 45°) devono usare 2 quadretti del loro movimento per entrare in ogni quadretto della scala. Quei personaggi che corrono o caricano lungo una scala ripida devono superare una prova di Equilibrio con CD 10 quando entrano nel primo quadretto delle scale ripide. Quei personaggi che falliscono inciampano e devono interrompere il loro movimento 1d2 x 1,5 metri dopo. Quei personaggi che falliscono la prova di 5 o più punti subiscono 1d6 danni e cadono proni nel quadretto dove terminano il loro movimento. Le scale ripide aumentano di 5 la CD delle prove di Acrobazia.

Scale a chiocciola: Questa forma di scale ripide è stata ideata per facilitare la difesa di una fortezza. I personaggi ottengono copertura contro quegli avversari che si trovano sotto di loro su una scala a chiocciola, in quanto possono facilmente sfruttare il supporto centrale della scala per proteggersi.

Parapetti e ringhiere: Quelle scale che si aprono su grosse stanze spesso sono dotate di parapetti o ringhiere. Funzionano come indicato riguardo alle sporgenze (vedi "Pavimenti speciali", pagina 60).

Ponte: Un ponte collega due aree rialzate separate da un'altra area più bassa, attraversando un baratro, un fiume o una fossa. Un ponte tra i più semplici può essere costituito anche da una singola asse di legno, mentre un ponte elaborato può essere costruito in pietra e calce, con sostegni in ferro e parapetti laterali.

Ponte stretto: Se un ponte è particolarmente stretto, come una serie di assi appoggiata sopra alcune crepe generate dalla lava, viene considerato una sporgenza (vedi "Pavimenti speciali", pagina 60). È necessaria una prova di Equilibrio (la cui CD dipende dalla larghezza) per attraversare un ponte simile.

Ponte di corde: Un ponte di corde è costituito da una serie di assi di legno legate a delle corde sospese, ed è comodo in quanto può essere trasportato e rimosso con facilità. Sono necessarie due azioni di round completo per slegare una delle cime che tiene su un ponte di corde, ma è necessaria una prova di Utilizzare Corde con CD 15 per ridurre il tempo a un'azione di movimento. Se soltanto una delle due corde che sostengono il ponte rimane legata, tutti coloro che si trovano sul ponte devono superre un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per evitare di cadere, e devono poi superare prove di Scalare con CD 15 per arrampicarsi lungo ciò che resta del ponte.

I ponti di corde sono di solito larghi 1,5 metri. Le due corde che lo sorreggono hanno 8 punti ferita ciascuna.

Ponte levatoio: Alcuni ponti sono dotati di meccanismi che ne consentono l'allungamento o l'abbassamento per essere piazzati sopra allo spazio vuoto che attraversano. Normalmente il meccanismo ad argano esiste solo da un lato del ponte. È necessaria un'azione di movimento per abbassare un ponte levatoio, ma il ponte giunge in posizione solo all'inizio del turno successivo del personaggio che lo manovra. È necessaria un'azione di round completo per alzare un ponte levatoio. Il ponte viene chiuso al termine dell'azione.



Pilastro

Alcuni ponti levatoi particolarmente lunghi o larghi potrebbero richiedere tempi maggiori per essere alzati o calati, e alcuni potrebbero richiedere una prova di Forza per manovrare l'argano.

Parapetti e ringhiere: Alcuni ponti spesso sono dotati di parapetti o ringhiere ai lati. In tale caso, le ringhiere e le balaustre influenzano le prove di Equilibrio e i tentativi di spinta, come descritto alla voce sporgenze (vedi "Pavimenti speciali", pagina 60). Le balaustre offrono copertura a chi si trova sul ponte.

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 con 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. Come regola generale, più è profondo il dungeon, più spessi saranno i pilastri che devono sostenere il peso sovrastante. I pilastri tendono a essere lisci e a presentare incisioni, pitture o iscrizioni.

Pilastri sottili: Questi pilastri misurano solo 30 o 60 centimetri di diametro e quindi non occupano un intero quadretto. È sufficiente segnare con un punto i quadretti al cui interno si trovano dei pilastri sottili, senza preoccuparsi di quale porzione di spazio sia esattamente occupata. Una creatura nello stesso spazio occupato da un pilastro sottile guadagna un bonus di copertura +2 alla Classe Armatura e un bonus di copertura +1 ai tiri salvezza sui Riflessi (questi bonus non si sommano con altri bonus di copertura da altre fonti). La presenza di un pilastro sottile non influenza in altro modo la capacità di combattere della creatura, poiché si suppone che la creatura stia usando il pilastro a proprio vantaggio. Un tipico pilastro sottile ha CA 4, durezza 8 e 250 punti ferita.



Statua di un guerriero

Pilastri larghi: Questi pilastri occupano un intero quadretto e forniscono copertura a chiunque si trovi dietro. Hanno CA 3, durezza 8 e 900 punti ferita.

Una prova di Scalare con CD 20 è sufficiente a scalare la maggior parte dei pilastri; la CD aumenta a 25 per quelli particolarmente lisci o levigati.

Stalagmiti/Stalattiti: Queste rocce naturali di forma conica si estendono dal pavimento (stalagmiti) oppure dal soffitto (stalattiti). Le stalattiti e le stalagmiti funzionano come pilastri sottili, anche se si dice che nel Sottosuolo esistano stalagmiti e stalattiti larghe.

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 oppure no. Alcune sono dotate di iscrizioni. Gli avventurieri spesso 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.

Molte statue funzionano come un pilastro largo, occupando fino a un quadretto e fornendo copertura. Alcune statue possono essere più piccole e funzionare come pilastri sottili. Una prova di Scalare con CD 15 permette ad un personaggio di arrampicarsi sopra una statua.

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.

Gli arazzi forniscono occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio) ai personaggi nascosti dietro di essi, se pendono dal soffitto, oppure occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio) se sono a ridosso di un muro.

Scalare un grande arazzo non è particolarmente difficile, e richiede una prova di Scalare con CD 15 (oppure CD 10 se c'è un muro entro portata).

Piedistalli: Tutte le cose importanti in mostra in un dungeon, da un favoloso tesoro a un sarcofago, si trovano di solito



Un piedistallo con una grossa gemma

sopra un piedistallo o una predella. 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 o da qualunque altra sostanza che potrebbe filtrare attraverso il pavimento). Un piedistallo è di solito munito di trappola per proteggere qualsiasi cosa vi sia posta sopra. Può anche nascondere una botola segreta od offrire un metodo per raggiungere un passaggio sul soffitto. Solo i piedistalli più grandi occupano un intero quadretto; la maggior parte non fornisce alcuna copertura.

Polle: Polle d'acqua si formano naturalmente negli incavi all'interno dei dungeon (un dungeon asciutto è una rarità). Le polle possono anche corrispondere a veri e propri pozzi o sorgenti sotterranee, oppure possono essere vasche, cisterne o fontane costruite appositamente. Ad ogni modo, l'acqua è abbastanza comune nei dungeon, e ospita pesci privi di vista e qualche volta mostri acquatici. Le polle forniscono acqua agli abitanti dei dungeon, e di conseguenza si tratta di una zona importante da controllare per un predatore, quanto una zona dove abbeverasi in superficie.



Una polla con una macabra fontana

Polla poco profonda: Se un quadretto contiene una polla poco profonda, questa conterrà circa 30 centimetri di acqua stagnante. Muoversi in un quadretto con una polla poco profonda costa 2 quadretti di movimento e la CD delle prove di Acrobazia in tali spazi aumenta di 2.

Polla profonda: Questi quadretti contengono almeno 120 cm di acqua stagnante. Una creatura Media o più grande impiega 4 quadretti di movimento per spostarsi in un quadretto occupato da una polla profonda, oppure è possibile nuotare, se si preferisce. Creature di taglia Piccola o inferiore devono nuotare per spostarsi attraverso quadretti contenenti una polla profonda. Fare acrobazie è impossibile in una polla profonda.

L'acqua di una polla profonda fornisce copertura alle creature di taglia Media o maggiore. Le creature più piccole guadagnano una copertura migliorata (bonus di +8 alla CA, bonus di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi). Le creature di taglia Media o maggiore possono accucciarsi come azione di movimento per guadagnare i vantaggi di tale copertura. Le creature che beneficiano di questa copertura migliorata subiscono una penalità di -10 agli attacchi contro creature che non siano a loro volta sott'acqua.

I quadretti contenenti polle profonde sono in genere raggruppati tra loro, e circondati da un anello di quadretti di polle poco profonde.

Sia le polle poco profonde che quelle profonde impongono una penalità di circostanza -2 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Polle speciali: Per sbaglio o di proposito, una polla può essere magicamente potenziata. Raramente una polla o una fontana riceve la capacità di dispensare magia benefica a chi vi si abbevera: cure, modifiche alle caratteristiche, trasformazioni, o addirittura qualcosa di tanto stupefacente quanto un *desiderio*. D'altro canto, le polle magiche possono addirittura maledire chi vi si abbevera, provocandogli perdita della salute, 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 hanno una fontana. A volte queste sono solo decorative, ma spesso servono come focus di una trappola o come sorgente della magia della polla.

La maggior parte delle polle sono fatte d'acqua, ma in un dungeon tutto è possibile. Le polle possono contenere sostanze poco piacevoli come sangue, veleno, olio o magma. E anche se una polla contiene acqua, potrebbe essere acquasanta, acqua salata, oppure acqua infetta e malata (vedi pagina 293 per alcune possibili malattie).

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 *levitazione* lanciato su una superficie piana e mobile). Un ascensore meccanico può variare in dimensioni dalla piccola piattaforma capa-

Tabella 3-11: Mobili ed elementi principali

d%	Elemento/Mobile
1	Acquasantiera
2	Aggetto
3	Alcova
4	Altare
5	Ammasso di macerie
6	Animale impagliato
7	Appendiabiti
8	Arazzo
9	Arco
10	Area sprofondata
11	Argani e leve
12	Armadio
13	Balcone
14	Baratro
15	Barile
16	Braciere
17	Buca
18	Buca (di esplosione)
19	Calderone
20	Caminetto
21	Candelabro a muro
22	Candeliere
23	Cassa
24	Cassettiera
25	Cesta
26	Cesta di carbone
27	Credenza
28	Cupola
29	Davanzale
30	Dipinto
31	Divano
32	Falò
33	Feritoia (parete)/Botola (soffitto)
34	Fieno (mucchio)
35	Filatoio
36	Fontana
37	Fonte
38	Fornace
39	Forno
40	Fossa (poco profonda)
41	Fucina
42	Gabbia
43	Gogna
44	Gong
45	Gradini
46	Idolo
47	Incisione
48	Letto
49	Libreria
50	Manette
51	Mangiatoia
52	Mastello
53	Mattoni smossi
54	Mobilio (danneggiato)
55	Mosaico
56	Mucchio di escrementi
57	Muro crollato
58	Nicchia
59	Obelisco
60	Panca
61	Passerella
62	Piattaforma
63	Piedistallo
64	Pietre cadute
65	Pilastro
66	Porta (danneggiata)
67	Polla di liquido
68	Pozzo
69	Rampa
70	Rastrelliera
71	Rastrelliera per le armi
72	Rifiuti
73	Rilievo
74	Ripiano
75	Santuario
76	Saracinesca
77	Sbarre di ferro
78	Scala a pioli
79	Schermo
80	Scivolo
81	Scrigno
82	Scrivania
83	Sedia
84	Simbolo malvagio
85	Soffitto parzialmente crollato
86	Specchio
87	Spioncino
88	Sporgenza
89	Stalla o recinto
90	Statua
91	Statua (rovesciata)
92	Tappeto
93	Tavolo (grande)
94	Tavolo (piccolo)
95	Telaio
96	Tenda
97	Tinozza
98	Tripode
99	Trono
100	Vergine di ferro

ce 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.

Un tipico ascensore si muove verso l'alto o verso il basso di 3 metri per round all'inizio del turno del suo operatore (oppure al turno di iniziativa 0 se funziona indipendentemente dalle creature che porta). Gli ascensori possono essere chiusi, possono avere parapetti o ringhiere oppure possono essere semplicemente delle insidiose piattaforme volanti.

Scale a pioli: Che sia sospesa oppure saldamente ancorata ad un muro, una scala a pioli richiede una prova di Scalare con CD 0 per salire o scendere.

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 piastra 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.

Le pietre e le pareti mobili sono generalmente costruite come trappole (vedi pagina 67), con attivatori e CD per Cercare e Disattivare Congegni. Tuttavia non hanno un Grado di Sfida, poiché sono inconvenienti, e non trappole letali in sé.

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 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 incantesimo *individuazione del magico* può fornire indizi sulla presenta di un teletrasporto, ma l'esperienza diretta o altri tipi di ricerche sono i soli modi per scoprire dove conduca il teletrasporto.

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. Alcuni altari contengono trappole o potenti effetti magici. La maggior parte di essi occupa uno o due quadretti sulla griglia e fornisce copertura alle creature dietro di esso.



Un altare dedicato a una divinità malvagia

CROLLI E CEDIMENTI (GS 8)

I crolli e i cedimenti nei tunnel sono estremamente pericolosi. Non solo gli esploratori di dungeon corrono il rischio di essere 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 con raggio di 4,5 metri e una zona di scorrimento con raggio di 3 metri all'estremità di quella sepolta.

Un soffitto pericolante può essere identificato con una prova di Conoscenze (architettura e ingegneria) con CD 20 o Artigianato (lavori in muratura) con CD 20. Da non dimenticare che le prove di Artigianato possono essere effettuate senza addestramento come prove di Intelligenza. Un nano può effettuare questa prova semplice-

TABELLA 3-12: MOBILI ED ELEMENTI SECONDARI

d%	Elemento/Mobile
1	Acciarino e pietra focaia
2	Ampolla
3	Angolo gelido
4	Armi abbandonate
5	Asta
6	Attrezzi
7	Balla di fieno
8	Barilotto
9	Boccale
10	Borsa
11	Bottiglia
12	Cadavere (avventuriero)
13	Cadavere (mostro)
14	Candela
15	Candelabro
16	Carta
17	Carte (da gioco)
18	Catene
19	Cenci
20	Cenere
21	Chiave
22	Cibo (commestibile)
23	Cibo (marcio)
24	Cintura
25	Clessidra
26	Contenitore per pergamene (vuoto)
27	Coperta
28	Corde
29	Corno
30	Cote per affilare
31	Crepe
32	Cuscini
33	Dadi
34	Denti
35	Disegno
36	Equipaggiamento (danneggiato)
37	Equipaggiamento (utilizzabile)
38	Fango
39	Ferro per marchiare
40	Frammenti di vasellame
41	Funghi
42	Gancio
43	Giara
44	Incudine
45	Infiltrazioni d'acqua
46	Insetti
47	Iscrizioni
48	Lampada
49	Lanterna
50	Legno (frammenti)
51	Lettere (scarabocchio)
52	Libri
53	Macchia di sangue
54	Macchia misteriosa
55	Macina
56	Mannaia
57	Mantice
58	Melma
59	Muffa
60	Nido (di animale)
61	Odore (non identificabile)
62	Olio (aromatico)
63	Olio (carburante)
64	Ossa (non umanoidi)
65	Ossa (umanoidi)
66	Pergamena (non magica)
67	Pezzo di pelliccia
68	Piatti
69	Pietre sparse
70	Pipa (da fumatore)
71	Polvere
72	Pozzanghera (acqua)
73	Ragnatele
74	Rasoio
75	Rigagnolo
76	Rumore (inspiegabile)
77	Rune
78	Sacco
79	Scatola
80	Secchio
81	Segni
82	Segni di artigli
83	Segni di bruciature
84	Spago
85	Spezie
86	Spuntoni
87	Stivali
88	Strumento musicale
89	Tamburo
90	Tenaglie
91	Teschio
92	Torcia (resti)
93	Trofeo
94	Urna
95	Utensili
96	Vaso
97	Vassoio
98	Vestiti
99	Vetro rotto
100	Zaino

mente 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 distruggendo la metà dei pilastri che reggono il soffitto. Se si desidera creare una stanza dove il pericolo di crollo sia reale, è sufficiente includere un certo numero di pilastri già crollati ancor prima dell'arrivo dei PG. (La presenza di pilastri crollati è un ovvio indizio di un soffitto pericolante, anche per quei personaggi che non hanno alcuna conoscenza specifica).

I personaggi che si trovano nella zona sepolta subiscono 8d6 danni, o danni dimezzati se superano un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15. A quel punto sono sepolti. I personaggi nella zona di scorrimento subiscono 3d6 danni, o nessun danno se superano un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15. I personaggi che si trovano nella zona di scorrimento, sono anch'essi sepolti, se falliscono il tiro salvezza.

I personaggi sepolti subiscono 1d6 danni non letali per ogni minuto che rimangono sotto le macerie. Se un personaggio in queste condizioni cade privo di sensi, deve effettuare una prova di Costituzione con CD 15. Se il personaggio fallisce la prova, inizia a subire 1d6 danni letali al minuto fino a quando non viene liberato o muore.

I personaggi che non sono stati sepolti 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 il proprio limite di carico pesante (vedi Tabella 9-1: "Capacità di trasporto", pagina 162 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 50 kg) ha bisogno di 4 minuti per liberare un'area di 1,5 metri per lato piena di pietra (50 kg x 5 = 250 kg, 250 kg x 4 = 1.000 kg). Un mezzorco con Forza 20 (carico pesante 200 kg) può compiere la stessa impresa in 1 minuto (200 kg x 5 = 1.000 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 sepolto di liberarsi da solo superando una prova di Forza con CD 25.

ILLUMINAZIONE

Alcuni dungeon sono ben illuminati, mentre altri sono bui come la pece. L'illuminazione all'interno di un dungeon creato dal DM dipende da due fattori: i mostri che lo abitano e le preferenza del DM stesso.

Ovviamente, ogni mostro che non sia in grado di vedere al buio porterà delle fonti di luce con sé, oppure terrà le aree che frequenta ben illuminate. D'altra parte, le creature dotate di vista cieca e percezione tellurica potranno tranquillamente fare a meno della luce. In generale, i mostri più intelligenti tengono spente le luci qualora temano un attacco da parte degli umani o di altre creature che non siano in grado di vedere al buio. I mostri meno intelligenti, invece, potrebbero vivere al buio semplicemente perché non sono in grado di generare il fuoco né attraverso la magia, né attraverso l'artigianato.

Le creature dotate di scurovisione nel raggio di 18 metri ricadono a metà tra i due estremi. Al buio, dispongono di un vantaggio rispetto a quelle creature prive di scurovisione contro cui combattono. D'altra parte, sono poche le creature intelligenti disposte a vivere quotidianamente con una visione in bianco e nero quando una semplice torcia o un incantesimo di livello 0 potrebbe permettere loro di vedere a colori. Molte civiltà sotterranee mantengono illuminate le aree "più sicure", ma oscurano subito le loro lanterne se avvertiti dell'arrivo di intrusi dal mondo di superficie.

Un altro aspetto da tenere in considerazione riguardo alla scurovisione è il suo raggio limitato. Le creature che vivono in una vasta caverna sotterranea avranno comunque bisogno di alcune torce che indichino l'entrata, perché se questa si trovasse a più di 18 metri dalla loro posizione, non la vedrebbero comunque. Dal momento che la visione normale arriva invece fin dove non viene ostruita, le loro guardie possono vedere senza essere viste: un vantaggio tattico da non trascurare.

I combattimenti al buio dovrebbero essere gestiti con parsimonia, dal momento che per i giocatori può risultare frustrante passare la maggior parte del tempo a indovinare in quale quadretto possa essere l'avversario. Un combattimento al buio è anche più difficile da seguire per il DM, dal momento che deve tenere conto di dove si trova ogni avversario invisibile. È più facile per tutti se il DM e i giocatori stabiliscono di comune accordo che all'interno di quello specifico dungeon le torce sono appese in appositi sostegni alle pareti ogni 12 metri. Ma se usato con parsimonia e accortezza, un combattimento al buio può rivelarsi un emozionante gioco di rimpiattino, in cui i personaggi dotati di un alto punteggio di Ascoltare hanno la possibilità di dimostrare tutto il loro valore.

Mobili ed elementi casuali

La Tabella 3-11: " 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 elenco di elementi quando si crea un dungeon casualmente o per arricchirne di dettagli uno di propria creazione.

Gli avventurieri durante le loro esplorazioni possono incappare in vari oggetti ed elementi minori all'interno delle stanze di un dungeon. Utilizzare la Tabella 3-12: "Mobili ed elementi secondari", per generare questi elementi casualmente, oppure è possibile scegliere dalla lista quelli che sembrano più appropriati.

TRAPPOLE

In un dungeon, gli avventurieri possono morire cadendo in un baratro, essere bruciati vivi o trafitti da una raffica di dardi avvelenati… e senza aver incontrato un singolo mostro. I dungeon tendono ad essere pieni di barriere o di trappole mortali di ogni tipo. La sezione che segue descrive come funzionano le trappole, offre una vasta selezione di esempi di trappole e fornisce alcune regole generiche per la creazione di nuove trappole.

Tipi di trappole: Una trappola può essere di natura magica o meccanica. Le trappole meccaniche includono botole, frecce, blocchi in caduta, stanze che si riempiono d'acqua, lame turbinanti e qualsiasi altra cosa il cui funzionamento dipenda da un meccanismo. Un PG può costruire una trappola meccanica utilizzando con successo l'abilità Artigianato (costruire trappole) (vedi "Progettare una trappola", pagina 74, e la descrizione dell'abilità a pagina 68 del *Manuale del Giocatore*).

Le trappole magiche sono a loro volta suddivise in trappole a incantesimo e trappole a congegni magici. Le trappole a congegno magico sprigionano degli effetti magici una volta attivate, proprio come le bacchette, le verghe, gli anelli e gli altri oggetti magici. Per creare una trappola a congegno magico è necessario il talento Creare Oggetti Meravigliosi (vedi "Progettare una trappola", pagina 74, e la descrizione del talento a pagina 95 del *Manuale del Giocatore*).

Le trappole a incantesimo non sono altro che incantesimi utilizzati come trappole, come ad esempio *trappola di fuoco* o *glifo di interdizione*. Per creare una trappola a incantesimo sono necessari i servigi di un personaggio che sia in grado di lanciare l'incantesimo o gli incantesimi richiesti, che normalmente è il personaggio stesso che crea la trappola, oppure un PNG incantatore ingaggiato a tale scopo.

DIETRO IL SIPARIO: 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 considerare che in questo modo 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. Personaggi e creature posizionano trappole all'interno di tombe e sale del tesoro per tenere fuori gli intrusi, ma le trappole possono dar fastidio ed essere inappropriate in zone di frequente passaggio. Una creatura intelligente non creerà mai una trappola in cui potrebbe incappare lei stessa.

TRAPPOLE MECCANICHE

I dungeon sono spesso dotati di letali trappole meccaniche (non magiche), come balestre nascoste che sparano quando l'ignara vittima preme una piastra 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 è 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, effettuano normali tiri per colpire, con un bonus di attacco specifico che dipende dal tipo di trappola.

Le creature che superano una prova di Cercare con 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 personaggi che possiedono come privilegio di classe percepire trappole e che superano una prova di Cercare con CD 21 (o superiore) sono in grado di individuare anche trappole meccaniche ben nascoste o complesse prima che vengano attivate. Le trappole complesse sono indicate dai loro meccanismi di attivazione, e coinvolgono piastre a pressione, meccanismi collegati a porte, contrappesi, spostamenti d'aria, vibrazioni e altri tipi di attivazioni insolite.

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 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).

ELEMENTI DI UNA TRAPPOLA

Tutte le trappole, meccaniche o magiche, sono definite da queste peculiarità: attivatore, ripristino, CD per Cercare, CD per Disattivare Congegni, bonus di attacco (o tiri salvezza o danni ritardati), danni/effetti e Grado di Sfida. Alcune trappole potrebbero anche includere elementi opzionali, quali i veleni o un tipo di aggiramento. Queste caratteristiche sono descritte più sotto.

Attivatore

L'attivatore è il meccanismo che definisce le condizioni che fanno scattare la trappola.

Posizione: Un meccanismo basato sulla posizione fa scattare la trappola quando qualcuno si trova in un quadretto predefinito. Ad esempio, una fossa celata si attiva solo dopo che una creatura ha calpestato il pavimento in un certo punto.

Prossimità: Questo meccanismo fa scattare la trappola quando una creatura si avvicina ad una distanza prestabilita. L'attivatore di prossimità si differenzia da quello di posizione poiché non è necessario che la creatura si trovi in un quadretto predefinito. Le creature in volo possono far scattare una trappola di prossimità ma non quelle con un meccanismo di posizione. Gli attivatori di prossimità meccanici sono estremamente sensibili al minimo spostamento d'aria. Pertanto, le trappole di prossimità sono particolarmente indicate in quei luoghi come le cripte, dove l'aria è insolitamente stagnante.

L'attivatore di prossimità usato più spesso nelle trappole a congegno magico è l'incantesimo *allarme*. Diversamente da quando l'incantesimo viene lanciato, un incantesimo *allarme* usato come attivatore non può avere un'area più grande dell'area che la trappola deve proteggere.

Alcune trappole a congegno magico hanno attivatori di prossimità speciali che reagiscono all'avvicinarsi di specifici tipi di creature. Ad esempio, un incantesimo *individuazione del bene* può servire come attivatore di prossimità per un altare malvagio, facendo scattare la trappola solo se una creatura di allineamento buono si avvicina abbastanza ad esso.

Sonoro: Questo attivatore magico fa scattare la trappola quando viene individuato un suono. L'attivatore sonoro funziona come un orecchio dotato di un bonus di +15 alle prove di Ascoltare. È bene notare che questo tipo di attivatore viene ingannato da Muoversi Silenziosamente, *silenzio* magico o altri effetti che bloccano l'udito. Una trappola con attivatore sonoro richiede il lancio di *chiaroudienza* come parte della sua costruzione.

Visivo: Questo attivatore magico funziona come un occhio, facendo scattare la trappola quando "vede" qualcosa. Per aggiungere un attivatore visivo, il personaggio deve lanciare *chiaroveggenza*, *occhio arcano*, oppure *visione del vero* durante la costruzione della trappola. Il raggio visivo e il bonus alle prove di Osservare dipendono dall'incantesimo scelto, come mostrato nella tabella seguente.

Incantesimo	Raggio visivo	Bonus di Osservare
chiaroveggenza	Un luogo prestabilito	+15
occhio arcano	Linea di visuale (illimitata)	+20
visione del vero	Linea di visuale (fino a 36 m)	+30

Per permettere alla trappola di "vedere" nell'oscurità, il personaggio deve lanciare *visione del vero* oppure lanciare *scurovisione* sulla trappola (scurovisione limita a 18 metri la linea di visuale della trappola nell'oscurità). Se l'invisibilità, i camuffamenti o le illusioni possono ingannare l'incantesimo lanciato, allora ingannano anche l'attivatore visivo.

Contatto: In genere, l'attivatore a contatto, che fa scattare la trappola quando viene toccata, è quello più facile da costruire. Questo attivatore può essere o meno integrato con il dispositivo che infligge il danno (ad esempio, un ago scagliato da una serratura). Si può creare un attivatore a contatto magico aggiungendo *allarme* alla trappola e riducendo l'area di effetto fino a selezionare solo il punto di attivazione.

A tempo: Questo attivatore fa scattare la trappola ad intervalli di tempo prestabiliti. Una lama affilata che scatta da una fessura nella parete ogni 4 round è un esempio di attivatore a tempo.

Incantesimo: Tutte le trappole ad incantesimo sono dotate di questo tipo di attivatore. Si rimanda alla descrizione degli incantesimi nel *Manuale del Giocatore* per una descrizione dettagliata delle modalità di attivazione delle trappole ad attivazione di incantesimo.

Ripristino

Il ripristino di una trappola è l'insieme di condizioni per cui una trappola viene riattivata, pronta a scattare di nuovo.

Irripristinabile: A meno di ricostruire la trappola, non c'è modo di farla scattare più di una volta. Le trappole ad incantesimo non permettono alcun tipo di ripristino.

Riparabile: La trappola può funzionare di nuovo, ma deve essere riparata.

Manuale: Per risistemare la trappola, è necessario che qualcuno rimetta le parti al loro posto. È il meccanismo di ripristino più comune tra le trappole meccaniche.

Automatico: La trappola si ripristina da sé dopo essere scattata o ad un intervallo di tempo prestabilito.

Riparare e ripristinare trappole meccaniche

Riparare una trappola meccanica richiede una prova di Artigianato (costruire trappole) con una CD pari a quella necessaria per costruirla. Il costo dei materiali grezzi è un quinto del prezzo di mercato della trappola. Per calcolare il tempo necessario a riparare una trappola, calcolare il tempo necessario per costruirla, ma utilizzare il costo delle materie prime invece del prezzo di mercato della trappola.

Ripristinare una trappola in genere richiede solo un minuto circa: basta che qualcuno rimetta in posizione la copertura della botola, ricarichi la balestra nascosta nel muro o spinga di nuovo l'ago avvelenato nella serratura. Per una trappola che richiede un ripristino più complicato, spetta al DM stabilire il tempo e le operazioni necessarie.

Aggiramento (elemento opzionale)

Se un personaggio prevede di dover passare nei pressi della trappola che ha costruito o piazzato, è buona norma costruire un meccanismo

di aggiramento che permetta di disarmare temporaneamente la trappola. Gli aggiramenti, in genere, sono abbinati alle trappole meccaniche; le trappole ad incantesimo, invece, consentono di specificare delle condizioni intrinseche che permettono all'incantatore di aggirarle.

Serratura: Una serratura di aggiramento può essere aperta con una prova di Scassinare Serrature con CD 30.

Leva nascosta: Una leva nascosta può essere trovata con una prova di Cercare con CD 25.

Serratura nascosta: Una serratura di aggiramento nascosta combina le peculiarità dei precedenti elementi: può essere trovata con una prova di Cercare con CD 25 e aperta con una prova di Scassinare Serrature con CD 30.

CD delle prove di Cercare e di Disattivare Congegni

Il costruttore prestabilisce le CD delle prove di Cercare e di Disattivare Congegni per le trappole meccaniche. Per le trappole magiche, i valori delle CD dipendono dall'incantesimo di livello più alto tra quelli lanciati.

Trappola meccanica: Tutte le prove di Cercare e di Disattivare Congegni hanno una CD base di 20. Aumentare o diminuire una o entrambe le CD modifica il costo base della trappola (Tabella 3-15) e probabilmente anche il GS della trappola (Tabella 3-13).

Trappola magica: Tutte le prove di Cercare e di Disattivare Congegni hanno una CD base di 25 + il livello dell'incantesimo di più alto livello tra quelli lanciati. Soltanto i personaggi con il privilegio di classe percepire trappole possono effettuare entrambe le prove. Questi valori non modificano il costo della trappola né il GS.

Bonus di attacco/ CD dei tiri salvezza

Una trappola, di norma, effettua un tiro per colpire o dà diritto ad un tiro salvezza per essere evitata. A volte una trappola utilizza entrambe queste opzioni, altre volte nessuna (vedi "Infallibile", pagina 70).

Fosse: Le fosse (coperte o scoperte) sono delle buche all'interno delle quali possono cadere i personaggi e subire danni da caduta. Una fossa non deve effettuare un tiro per colpire, ma superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD prestabilita dal costruttore) consente di non caderci dentro. Anche le altre trappole meccaniche che danno diritto ad un tiro salvezza rientrano in questa categoria.



Le fosse presenti nei dungeon possono essere ripartite in tre categorie diverse: scoperte, coperte e baratri. Come un muro o una rupe, una fossa o un baratro costringe i personaggi a deviare per aggirarla o a perdere tempo per trovare un modo di passare oltre. È possibile oltrepassare fosse e baratri con un uso attento delle abilità Saltare e Scalare, o attraverso vari metodi magici.

Le fosse scoperte servono principalmente a impedire agli intrusi di avanzare verso una direzione, anche se possono provocare guai seri a quegli avventurieri che avanzano al buio, e possono rendere un combattimento in mischia nelle vicinanze assai più complicato.

Le fosse coperte sono assai più pericolose. Possono essere individuate con una prova di Cercare con CD 20, ma soltanto se i personaggi esaminano attentamente l'area prima di attraversarla. Un personaggio che non riesce a individuare una fossa coperta ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per evitare di caderci dentro. Tuttavia, se stava correndo o se camminava senza guardare, non ha diritto ad alcun tiro salvezza, e cade nella fossa automaticamente.

Una trappola può essere coperta semplicemente da un cumulo di oggetti (paglia, foglie, rametti, detriti), da un tappeto, oppure da una botola vera e propria costruita per apparire come una normale parte del pavimento. Tale botola solitamente si apre quando su di essa viene esercitato un peso sufficiente a farla scattare (di solito tra i 25 e i 40 kg). I costruttori di trappole più infidi a volte costruiscono botole che si richiudono subito dopo essere state aperte, per essere pronte a scattare su una nuova vittima. La botola potrebbe richiudersi a chiave un volta scattata, lasciando il personaggio intrappolato incolume, ma prigioniero a tutti gli effetti. Aprire una botola simile ha una difficoltà simile a quella richiesta per aprire una porta normale (sempre che il personaggio in questione riesca a raggiungerla) ed è necessaria una prova di Forza con CD 13 per impedire a una porta caricata a molla di scattare.

Le fosse spesso contengono qualcosa di più pericoloso del duro pavimento sul fondo. Un costruttore di trappole potrebbe collocarvi spuntoni, mostri, pozze d'acido o di lava, o perfino dell'acqua (considerato che anche una vittima in grado di nuotare prima o poi si stancherà e affogherà, se intrappolata a lungo).

Gli spuntoni in fondo a una fossa potrebbero impalare i personaggi più sfortunati. Gli spuntoni infliggono danni pari a quelli di un pugnale, con un bonus di attacco di +10 e un bonus ai danni di +1

per ogni 3 metri di caduta (fino a un bonus massimo di +5 ai danni). Se la fossa contiene più di uno spuntone, la vittima che vi cade dentro viene attaccata da 1d4 spuntoni. Questo danno va aggiunto a quello inferto dalla caduta stessa.

A volte nelle fosse vivono dei mostri: le melme e le gelatine imparano presto che il cibo giunge spesso se l'area è frequentata. Qualsiasi mostro in grado di entrare nella fossa potrebbe essere stato collocato là dentro dall'ideatore del dungeon, o potrebbe semplicemente esservi cascato dentro per caso senza riuscire ad arrampicarsi fuori. In questo caso, o è caduto nella fossa in tempi recenti o ha trovato il modo di cibarsi. Se la fossa è piena d'acqua, il costruttore del dungeon potrebbe averla riempita di piccoli pesci carnivori. Quei mostri che non hanno bisogno di nutrirsi, come i non morti e i costrutti, sono le creature migliori da collocare all'interno di una fossa.

Una trappola secondaria, meccanica o magica, all'interno di una fossa, può rivelarsi particolarmente letale. Se attivata da una vittima caduta nella fossa, la trappola secondaria attacca il personaggio già ferito quando meno se lo aspetta. In fondo a una botola è possibile trovare una raffica di frecce, un getto di fiamme, uno spruzzo d'acido, incantesimi *simbolo*, *glifo di interdizione* o perfino meccanismi magici di *evoca mostri*.

Trappole con attacco a distanza: Queste trappole scagliano dardi, frecce, lance e simili contro chiunque le abbia fatte scattare. Il costruttore prestabilisce il bonus di attacco della trappola. Una trappola con attacco a distanza può essere preparata per simulare gli effetti di un arco composito con un alto punteggio di Forza (vedi pagina 115 del *Manuale del Giocatore*); che fornisce alla trappola un bonus ai danni pari al suo punteggio di Forza.

Trappole con attacco in mischia: Queste trappole comprendono lame falcianti che spuntano dalle pareti e blocchi di pietra in caduta dal soffitto. Anche in questo caso, il costruttore prestabilisce il bonus di attacco della trappola.

Danni/Effetti

Gli effetti di una trappola sono ciò che accade a chi la fa scattare. In genere, la trappola infligge danni o sprigiona gli effetti di un incantesimo, ma alcune trappole hanno effetti speciali.

Fosse: Cadere in una fossa infligge 1d6 danni per ogni 3 metri di profondità della fossa.

Trappole con attacco a distanza: Queste trappole infliggono danni a seconda del tipo di munizione impiegata. Una trappola che tira frecce da arco lungo, ad esempio, infligge 1d8 danni per ogni colpo andato a segno. Se la trappola è costruita con un alto punteggio di Forza avrà un corrispondente bonus ai danni. Ad esempio, una trappola con attacco a distanza (bonus di Forza +4) che scaglia lance corte può infliggere fino a 1d8+4 danni per colpo andato a segno.

Trappole con attacco in mischia: Queste trappole infliggono gli stessi danni delle armi da mischia "impiegate". Nel caso di un blocco di pietra in caduta, il DM può prestabilire un danno contundente a piacere; tuttavia, è bene ricordare che per rimettere il blocco al suo posto, qualcuno dovrà poi essere in grado di sollevarlo. È possibile costruire una trappola con attacco in mischia con incorporato un bonus ai tiri per i danni, come se la trappola stessa disponesse di un alto punteggio di Forza.

Trappole ad incantesimo: Le trappole ad incantesimo producono gli effetti dell'incantesimo, secondo le rispettive descrizioni nel *Manuale del Giocatore*. Come tutti gli incantesimi, per ogni trappola ad incantesimo che consente un tiro salvezza, la CD è 10 + il livello dell'incantesimo + il relativo modificatore di caratteristica dell'incantatore.

Trappole a congegno magico: Queste trappole producono gli effetti di tutti gli incantesimi che sono stati lanciati su di esse, secondo le rispettive descrizioni nel *Manuale del Giocatore*. Se l'incantesimo lanciato su un congegno magico consente un tiro salvezza, la CD del tiro è 10 + il livello dell'incantesimo x 1,5. Per contro, altri incantesimi effettuano un tiro per colpire.

Speciale: Alcune trappole sono dotate di peculiarità particolari che producono effetti speciali, quali l'annegamento in una fossa piena d'acqua o i danni alle caratteristiche dei veleni. A seconda dei casi, i tiri salvezza e i danni dipendono dal tipo di veleno (vedi Tabella 8-3: "Veleni", pagina 299) o vengono prestabilite dal costruttore.

Altre peculiarità delle trappole

Alcune trappole sono dotate di peculiarità opzionali che le rendono decisamente più letali. Le peculiarità più comuni sono descritte di seguito.

Attacco di contatto: Questa peculiarità si applica a tutte le trappole che colpiscono con un semplice attacco di contatto (in mischia o a distanza) riuscito.

Bersagli multipli: Le trappole con questa peculiarità possono aver effetto contemporaneamente su più bersagli.

Composto alchemico: Le trappole meccaniche possono incorporare alcuni composti alchemici o altre sostanze e oggetti speciali, quali borse dell'impedimento, fuoco dell'alchimista, pietre del tuono, e così via. Alcuni di questi oggetti imitano gli effetti di un incantesimo. Ad esempio, la borsa dell'impedimento è simile all'incantesimo *intralciare*, e gli effetti di una pietra del tuono imitano quelli di un incantesimo *sordità*. Se l'oggetto riproduce l'effetto di un incantesimo, il GS viene modificato come indicato nella Tabella 3-13.

Danni ritardati: I danni ritardati sono quei danni che vengono inflitti solo dopo che è trascorso un certo lasso di tempo da quando la trappola è scattata. Una trappola infallibile infligge danni ritardati.

Fondo della fossa: Se in fondo alla fossa c'è qualcosa di diverso dagli spuntoni, è più semplice trattare questa insidia come una trappola separata (vedi "Trappole multiple", pagina 75) con un attivatore di posizione ad impatto, come nel caso di un personaggio in caduta. In fondo alla fossa il costruttore potrebbe aver messo acido, mostri o acqua.

Gas: I veleni ad inalazione sono il principale pericolo di una trappola a gas. Le trappole a gas, in genere, hanno le peculiarità infallibile e danni ritardati (vedi sopra e sotto).

Infallibile: Quando l'intero dungeon crolla sulle loro teste, seppellendo i personaggi, neanche i riflessi più rapidi possono servire a qualcosa, poiché la mira delle pareti è infallibile. Una trappola di questo tipo non ha un bonus di attacco né dà diritto ad un tiro salvezza per essere evitata, ma può infliggere danni ritardati (vedi sopra). La maggior parte delle trappole piene d'acqua e quelle a gas sono anche infallibili.

Liquido: Tutte le trappole che prevedono un pericolo di annegamento (come una stanza chiusa a chiave e riempita d'acqua o le sabbie mobili in cui i personaggi possono cadere) ricadono in questa categoria. Le trappole che sfruttano un elemento liquido di solito sono infallibili e infliggono danni ritardati (vedi sopra).

Spuntoni: Gli spuntoni sul fondo di una fossa sono considerati pugnali, ciascuno con un bonus di attacco di +10. Il bonus ai danni per ogni spuntone è di +1 per ogni 3 metri di profondità della fossa (fino ad un massimo di +5). Ogni personaggio che cade nella fossa è

VARIANTE: COSA SIGNIFICA DISATTIVARE UN CONGEGNO

E così, un personaggio ha superato una prova di Disattivare Congegni per disarmare una trappola. Ma cosa è successo veramente? Se viene impiegata questa variante, la risposta dipende dal margine con cui è stata superata la CD. Di seguito, sono state riportate alcune descrizioni dei possibili gradi di successo.

Risultato della prova = CD +0-3: La prossima volta che l'attivatore dovrebbe far scattare la trappola, quest'ultima non funzionerà. Dopodiché, tuttavia, l'attivatore tornerà a funzionare normalmente, e per disarmarla, si renderà necessario effettuare un'altra prova di Disattivare Congegni.

Risultato della prova = CD +4-6: La trappola è stata manomessa. Per poter funzionare di nuovo, dovrà essere ripristinata. Se la trappola è dotata di ripristino automatico, vale il risultato qui sotto.

Risultato della prova = CD +7-9: La trappola è rotta. Per poter scattare di nuovo, dovrà essere riparata con l'abilità Artigianato (costruire trappole). Il costo di riparazione è pari a 1d8 x 10% del costo totale di costruzione della trappola.

Risultato della prova = CD +10 o più: Il personaggio può rompere la trappola (come al punto sopra) oppure aggiungere o scoprire un elemento di aggiramento. In questo caso, si può aggirare la trappola senza farla scattare o evitarne gli effetti, ma la trappola rimane attiva. Ad esempio, il personaggio potrebbe riuscire a puntellare una trappola a molla in modo che non spari, o scorgere la minuscola nicchia nella parete che permette di mettersi al riparo dal macigno rotolante.

attaccato da 1d4 spuntoni. Gli spuntoni non vengono sommati al danno medio della trappola (vedi "Danno medio", pagina 75).

Veleno: Le trappole che impiegano veleno sono molto più letali delle rispettive versioni senza veleno, pertanto hanno GS superiori. Per calcolare il modificatore di GS di un veleno, si deve consultare la Tabella 3-13 (pagina 75). Soltanto i veleni che agiscono per contatto, ferimento e inalazione possono essere impiegati per una trappola; quelli ad ingestione no.

Alcune trappole, come nel caso di un tavolo cosparso di veleno a contatto, infliggono solo i danni da avvelenamento. Altre, come una freccia o una lama avvelenata, infliggono anche danni con attacchi a distanza o in mischia.

ESEMPI DI TRAPPOLE

Le seguenti trappole possono essere sistemate in loco per difendere un dungeon, una gilda di mercanti o un edificio militare. I costi indicati per le trappole meccaniche sono pari ai prezzi di mercato; quelli per i congegni magici corrispondono ai costi delle materie prime. Il livello e la classe dell'incantatore per gli incantesimi usati per creare gli effetti delle trappole sono stati riportati nelle statistiche di riepilogo dei congegni magici e delle trappole ad incantesimo. Per tutti gli altri incantesimi lanciati (ad esempio, sugli attivatori), si suppone che il livello dell'incantatore sia il minimo richiesto.

Trappole con GS 1

Ago avvelenato: GS 1; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; Att +8 a distanza (1 più veleno olio di sangue verde); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 1.300 mo.

Blocco oscillante: GS 1; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; Att +5 in mischia (4d6, blocco di pietra); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 500 mo.

Dardo avvelenato: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +8 a distanza (1d4 più veleno, dardo); veleno (sangue di radice, Tempra con CD 12 resiste, 0/1d4 Cos + 1d3 Sag); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 700 mo.

Filo tagliente in tensione: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; irripristinabile; Att +10 in mischia (2d6, filo tagliente); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 15. *Prezzo di mercato:* 400 mo.

Fossa celata: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 3 m (1d6, caduta); Cercare CD 24; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 1.800 mo.

Fossa profonda: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; aggiramento leva nascosta (Cercare CD 25); Riflessi con CD 15 evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 23. *Prezzo di mercato:* 1.300 mo.

Freccia: GS 1; meccanica; attivatore di prossimità; ripristino manuale; Att +10 a distanza (1d6/x3, freccia); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 2.000 mo.

Lama falciante: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; Att +8 in mischia (1d8/x3); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 1.700 mo.

Lama a parete: GS 1; meccanica; attivatore a contatto; ripristino automatico; aggiramento leva nascosta (Cercare CD 25); Att +10 in mischia (2d4/x4, falce); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 22. *Prezzo di mercato:* 2.500 mo.

Lancia: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +12 a distanza (1d8/x3, lancia); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Nota:* gittata massima 60 metri, il bersaglio è stabilito casualmente tra tutti quelli sulla traiettoria. *Prezzo di mercato:* 1.200 mo.

Maniglia cosparsa di veleno a contatto: GS 1; meccanica; attivatore a contatto (integrato); ripristino manuale; veleno (succo di cervello di vermeiena, Tempra con CD 13 resiste, paralisi/0); Cercare CD 19; Disattivare Congegni CD 19. *Prezzo di mercato:* 900 mo.

Raffica di dardi: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +10 a distanza (1d4+1, dardi); bersagli multipli (lancia 1d4 dardi contro tutti i bersagli che si trovano in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 14; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 500 mo.

Roccia rotolante: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +10 in mischia (2d6, roccia); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 22. *Prezzo di mercato:* 1.400 mo.

Saracinesca: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +10 in mischia (3d6); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Nota:* Il danno si applica solo a quanti sono sotto alla saracinesca. La saracinesca blocca il passaggio. *Prezzo di mercato:* 1.400 mo.

Trappole con GS 2

Ago avvelenato: GS 2; meccanica; attivatore a contatto; riparabile; aggiramento serratura (Scassinare Serrature CD 30); Att + 17 in mischia (1 più veleno, ago); veleno (whinni blu, Tempra con CD 14 resiste (solo veleno), 1 Cos/privo di sensi); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 17. *Prezzo di mercato:* 4.720 mo.

Catena sbilanciante: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; trappole multiple (sbilanciare e attacco in mischia); Att +15 contatto in mischia (sbilanciare), Att +15 in mischia (2d4+2, catena chiodata); Cercare CD 15; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 3.800 mo.

Nota: In realtà questa trappola è una trappola sbilanciante con GS 1 in serie ad una trappola con GS 1 che attacca con una catena chiodata. Se l'attacco per sbilanciare riesce, la catena chiodata ottiene un bonus di +4 per attaccare un bersaglio prono.

Fossa: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 12 m (4d6, caduta); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 2.000 mo.

Fossa ben celata: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Riflessi con CD 20 evita; profonda 3 m (1d6, caduta); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 4.400 mo.

Fossa celata: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 24; Disattivare Congegni CD 19. *Prezzo di mercato:* 3.400 mo.

Fossa con spuntoni: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; Riflessi con CD 20 evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+2 danni ciascuno); Cercare CD 18; Disattivare Congegni CD 15. *Prezzo di mercato:* 1.600 mo.

Giavellotto: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +16 a distanza (1d6+4, giavellotto); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 4.800 mo.

Infliggi ferite leggere: GS 2; congegno magico; attivatore a contatto; ripristino automatico; incantesimo (*infliggi ferite leggere*, chierico 1° livello, 1d8+1, Volontà con CD 11 dimezza); Cercare CD 26; Disattivare Congegni CD 26. *Costo:* 500 mo, 40 PE.

Mani brucianti: GS 2; congegno magico; attivatore di prossimità (allarme); ripristino automatico; incantesimo (*mani brucianti*, mago 1° livello, 1d4 fuoco, Riflessi con CD 11 dimezza); Cercare CD 26; Disattivare Congegni CD 26. *Costo:* 500 mo, 40 PE.

Mattoni in caduta: GS 2; meccanica; attivatore a contatto; riparabile; Att +12 in mischia (2d6, mattoni); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 2.400 mo.

Rete grande: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att + 5 in mischia (vedi nota); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 25. *Nota:* I personaggi in un'area quadrata di lato 3 metri si considerano in lotta con la rete (For 18) se falliscono un tiro salvezza sui Riflessi con CD 14. *Prezzo di mercato:* 3.000 mo.

Scatola di muffa bruna: GS 2; meccanica; attivatore a contatto (apertura della scatola); ripristino automatico; aura di freddo 1,5 m (3d6 danni non letali da freddo); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 16. *Prezzo di mercato:* 3.000 mo.

Trappole con GS 3

Anatema esteso: GS 3; congegno magico; attivatore di prossimità (*individuazione del bene*); ripristino automatico; incantesimo (*anatema* esteso, chierico 3° livello, Volontà con CD 13 nega); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 27. *Costo:* 3.500 mo, 280 PE.

Blocchi di pietra in caduta: GS 3; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Att +10 in mischia (4d6, blocchi di pietra); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 5.400 mo.

Fossa: GS 3; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 18 metri (6d6, caduta); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 3.000 mo.

Fossa celata: GS 3; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 9 m (3d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti); Cercare CD 24; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 4.800 mo.

Fossa con spuntoni: GS 3; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+2 danni ciascuno); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 3.600 mo.

Freccia acida di Melf: GS 3; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; Att +2 attacco di contatto a distanza; incantesimo (*freccia acida di Melf*, mago 3° livello, 2d4 danni da acido per round per 2 round); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 27. *Costo:* 3.000 mo, 240 PE.

Freccia avvelenata: GS 3; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; aggiramento serratura (Scassinare Serrature CD 30); Att +12 a distanza (1d8 più veleno, freccia); veleno (veleno di scorpione mostruoso Grande, Tempra con CD 14 resiste, 1d4 Cos/1d4 Cos); Cercare CD 19; Disattivare Congegni CD 15. *Prezzo di mercato:* 2.900 mo.

Mani brucianti: GS 3; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*mani brucianti*, mago 5° livello, 5d4 fuoco, Riflessi con CD 11 dimezza); Cercare CD 26; Disattivare Congegni CD 26. *Costo:* 2.500 mo, 200 PE.

Pendolo in sospensione: GS 3; meccanica; attivatore a tempo; ripristino automatico; Att +15 in mischia (1d12+8/x3, ascia bipenne); Cercare CD 15; Disattivare Congegni CD 27. *Prezzo di mercato:* 14.100 mo.

Raffica di aghi: GS 3; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +20 a distanza (2d4); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 22. *Prezzo di mercato:* 5,400 mo.

Tocco del ghoul: GS 3; congegno magico; attivatore a contatto; ripristino automatico; incantesimo (*tocco del ghoul*, mago 3° livello, Tempra con CD 13 nega); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 27. *Costo:* 3.000 mo, 240 PE.

Trappola di fuoco: GS 3; incantesimo; attivatore ad incantesimo; irripristinabile; incantesimo (*trappola di fuoco*, druido 3° livello, 1d4+3 fuoco, Riflessi con CD 13 dimezza); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 27. *Costo:* 85 mo per assoldare un PNG incantatore.

Trappole con GS 4

Colonna vacillante: GS 4; meccanica; attivatore a contatto (integrato); irripristinabile; Att +15 in mischia (6d6, blocchi di pietra); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 24. *Prezzo di mercato:* 8.800 mo.

Dardo avvelenato: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +15 a distanza (1d4+4 più veleno, dardo); bersagli multipli (1 dardo per ogni bersaglio che si trova in un'area di lato 3 m); veleno (veleno di millepiedi mostruoso Piccolo, Tempra con CD 10 resiste, 1d2 Des/1d2 Des); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 22. *Prezzo di mercato:* 12.090 mo.

Falce a parete: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; Att +20 in mischia (2d4+8/x4, falce); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 17.200 mo.

Fossa: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 24 metri (8d6, caduta); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 4.000 mo.

Fossa celata: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 12 m (4d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 17. *Prezzo di mercato:* 6.800 mo.

Fossa larga con spuntoni: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 metri); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+2 danni ciascuno); Cercare CD 18; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 7.200 mo.

Fossa con spuntoni: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 18 m (6d6, caduta); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+5 danni ciascuno); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 4.000 mo.

Fulmine: GS 4; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*fulmine*, mago 5° livello, 5d6 elettricità, Riflessi con CD 14 dimezza); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28. *Costo:* 7.500 mo, 600 PE.

Glifo di interdizione **(esplosivo):** GS 4; incantesimo; attivatore ad incantesimo; irripristinabile; incantesimo (*glifo di interdizione* [esplosivo], chierico 5° livello, 2d8 acido, Riflessi con CD 14 dimezza); bersagli multipli (tutti i bersagli entro 1,5 m); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28. *Costo:* 350 mo per assoldare un PNG incantatore.

Scagliare maledizione: GS 4; congegno magico; attivatore a contatto (*individuazione del caos*); ripristino automatico; incantesimo (*scagliare maledizione*, chierico 5° livello, Volontà con CD 14 nega); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28. *Costo:* 8.000 mo, 640 PE.

Sigillo del serpente: GS 4; incantesimo; attivatore ad incantesimo; irripristinabile; incantesimo (*sigillo del serpente*, mago 5° livello, Riflessi con CD 14 nega); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28. *Costo:* 650 mo per assoldare un PNG incantatore.

Stanza allagata: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (5 round); liquido; Cercare CD 17; Disattivare Congegni CD 23. *Prezzo di mercato:* 11.200 mo.

Trappole con GS 5

Allucinazione mortale: GS 5; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme* su tutta la stanza); ripristino automatico; incantesimo (*allucinazione mortale*, mago 7° livello, Volontà con CD 16 dubita e Tempra con CD 16 parziale); Cercare CD 29; Disattivare Congegni CD 29. *Costo:* 14.000 mo, 1.120 PE.

Blocco in caduta: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +15 in mischia (6d6); bersagli multipli (tutti i personaggi in due quadretti adiacenti); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 15.000 mo.

Boia semovente: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; aggiramento leva nascosta (Cercare CD 25); Att +16 in mischia (1d12+8/x3, ascia bipenne); bersagli multipli (attacca con entrambe le braccia); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 22.500 mo.

Fossa: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 30 m (10d6, caduta); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 5.000 mo.

Fossa celata: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 15 m (5d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 17. *Prezzo di mercato:* 8.500 mo.

Fossa con spuntoni: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 25 evita; profonda 12 m (4d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+4 danni ciascuno); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 13.500 mo.

Fossa con spuntoni (24 metri): GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 24 m (8d6, caduta); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per 1d4+5 danni ciascuno); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 5.000 mo.

Maniglia cosparsa di veleno a contatto: GS 5; meccanica; attivatore a contatto (integrato); ripristino manuale; veleno (nitharit, Tempra con CD 13 resiste, 0/3d6 Cos); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 19. *Prezzo di mercato:* 9.650 mo.

Palla di fuoco: GS 5; congegno magico; attivatore a contatto; ripristino automatico; incantesimo (*palla di fuoco*, mago 8° livello, 8d6 fuoco, Riflessi con CD 14 dimezza); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28. *Costo:* 12.000 mo, 960 PE.

Parete con spuntoni avvelenati: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +16 in mischia (1d8+4 più veleno, spuntone); bersagli multipli (il bersaglio più vicino che si trova in

due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); veleno (veleno di ragno mostruoso Medio, Tempra con CD 12 resiste, 1d4 For/1d4 For); Cercare CD 17; Disattivare Congegni CD 21. *Prezzo di mercato:* 12.650 mo.

Polvere di ungol vaporizzata: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; gas; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (2 round); veleno (polvere di ungol, Tempra con CD 15 resiste, 1 Car/1d6 Car + risucchio 1 Car); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 16. *Prezzo di mercato:* 9.000 mo.

Raffica di dardi: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +18 a distanza (1d4+1, dardi); bersagli multipli (1d8 dardi per ogni bersaglio che si trova in un'area di lato 3 m); Cercare CD 19; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 18.000 mo.

Stanza inondata: GS 5; meccanica; attivatore di prossimità; ripristino automatico; 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 "Annegamento", pagina 303). *Prezzo di mercato:* 17.500 mo.

Trappola di fuoco: GS 5; incantesimo; attivatore ad incantesimo; irripristinabile; incantesimo (*trappola di fuoco*, mago 7° livello, 1d4+7 fuoco, Riflessi con CD 16 dimezza); Cercare CD 29; Disattivare Congegni CD 29. Costo: 305 mo per assoldare un PNG incantatore.

Trappole con GS 6

Blocchi chiodati in caduta: GS 6; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Att +20 in mischia (6d6, spuntoni); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare CD 24; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 21.600 mo.

Colpo infuocato: GS 6; congegno magico; attivatore di prossimità (*individuazione del magico*); ripristino automatico; incantesimo (*colpo infuocato*, chierico 9° livello, 9d6 fuoco, Riflessi con CD 17 dimezza); Cercare CD 30; Disattivare Congegni CD 30. *Costo:* 22.750 mo, 1.820 PE.

Crollo del muro intenzionale: GS 6; meccanica; attivatore di prossimità; irripristinabile; Att +20 in mischia (8d6, blocchi di pietra); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare CD 14; Disattivare Congegni CD 16. *Prezzo di mercato:* 15.000 mo.

Fossa larga: GS 6; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 25 evita; profonda 12 m (4d6, caduta); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare CD 26; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 28.200 mo.

Fossa con spuntoni (30 metri): GS 6; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 30 m (10d6, caduta); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+5 danni ciascuno); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 6.000 mo.

Freccia della viverna: GS 6; meccanica; attivatore di prossimità; ripristino manuale; Att +14 a distanza (1d8 più veleno, freccia); veleno (veleno di viverna, Tempra con CD 17 resiste, 2d6 Cos/2d6 Cos); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 16. *Prezzo di mercato:* 17.400 mo.

Fulmine: GS 6; congegno magico; attivatore di prossimità (allarme); ripristino automatico; incantesimo (fulmine, mago 10° livello, 10d6 danni da elettricità, Riflessi con CD 14 dimezza); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28. *Costo:* 15.000 mo, 1.200 PE.

Glifo di interdizione **(esplosivo):** GS 6; incantesimo; attivatore ad incantesimo; irripristinabile; incantesimo (*glifo di interdizione* [esplosivo], chierico 16° livello, 8d8 sonori, Riflessi con CD 14 dimezza,); bersagli multipli (tutti i bersagli entro 1,5 m); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28. *Costo:* 680 mo per assoldare un PNG incantatore.

Lame rotanti avvelenate: GS 6; meccanica; attivatore a tempo; ripristino automatico; aggiramento serratura nascosta (Cercare CD 25, Scassinare Serrature con CD 30); Att +10 in mischia (1d4+4, 19-20 più veleno, pugnale); veleno (veleno di verme purpureo, Tempra con CD 24 resiste, 1d6 For/2d6 For); bersagli multipli (un bersaglio che si trova in ciascuno di tre quadretti prestabiliti di lato 1,5 m); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 30.200 mo.

Raffica di lance: GS 6; meccanica; attivatore di prossimità; riparabile; Att +21 a distanza (1d8, lancia); bersagli multipli (1d6 lance per ogni bersaglio che si trova in un'area di lato 3 m); Cercare CD 26; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 31.200 mo.

Stanza schiacciante: GS 6; meccanica; attivatore a tempo; ripristino automatico; aggiramento leva nascosta (Cercare CD 25); le pareti si muovono all'unisono (12d6, schiacciamento); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (4 round); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 22; *Prezzo di mercato:* 25.200 mo.

Trappole con GS 7

Barriera di lame: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (allarme); ripristino automatico; incantesimo (*barriera di lame*, chierico 11° livello, 11d6 taglienti, Riflessi con CD 19 dimezza); Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31. *Costo:* 33.000 mo, 2.640 PE.

Catena di fulmini: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*catena di fulmini*, mago 11° livello, 11d6 elettricità più 5d6 elettricità su un massimo di undici bersagli secondari, Riflessi con CD 19 dimezza,); Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31. *Costo:* 33.000 mo, 2.640 PE.

Evoca mostri VI: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); irripristinabile; incantesimo (*evoca mostri VI*, mago 11° livello); Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31. *Costo:* 3.300 mo, 264 PE.

Fossa ben celata: GS 7; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Riflessi con CD 25 evita; profonda 21 m (7d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 24.500 mo.

Fumi di othur vaporizzati: GS 7; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; gas; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (3 round); veleno (fumi di othur, Tempra con CD 18 resiste, risucchio 1 Cos/3d6 Cos); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 21. *Prezzo di mercato:* 17.500 mo.

Nebbia acida: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*nebbia acida*, mago 11° livello, 2d6 acido per round per 11 round); Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31. *Costo:* 33.000 mo, 2.640 PE.

Raffica di dardi avvelenati: GS 7; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +18 a distanza (1d4+1 più veleno, dardi); veleno (olio di sangue verde, Tempra con CD 13 resiste, 1 Cos/1d2 Cos); bersagli multipli (1d8 dardi per ogni bersaglio in un'area di lato 3 m); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 33.000 mo.

Serratura cosparsa di bile di drago: GS 7; meccanica; attivatore a contatto (integrato); irripristinabile; veleno (bile di drago, Tempra con CD 26 resiste, 3d6 For/0); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 16. *Prezzo di mercato:* 11.300 mo.

Stanza allagata: GS 7; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (3 round); acqua; Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 21.000 mo.

Tentacoli neri di Evard: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); irripristinabile; incantesimo (*tentacoli neri di Evard*, mago 7° livello, 1d4+7 tentacoli, Att +7 in mischia [1d6+4, tentacolo]); bersagli multipli (fino a sei tentacoli per ogni bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 29; Disattivare Congegni CD 29. *Costo:* 1.400 mo, 112 PE.

Trappole con GS 8

Distruzione: GS 8; congegno magico; attivatore a contatto (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*distruzione*, chierico 13° livello, Tempra con CD 20 per 10d6 danni); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 45.500 mo, 3.640 PE.

Falce a parete avvelenata: GS 8; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; Att +16 in mischia (2d4+8 più veleno, falce); veleno (lama di morte, Tempra con CD 20 resiste, 1d6 Cos/2d6 Cos); Cercare CD 24; Disattivare Congegni CD 19. *Prezzo di mercato:* 31.400 mo.

Foschia di demenza: GS 8; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; gas; infallibile; danni ritardati (1 round); veleno (foschia di demenza, Tempra con CD 15 resiste, 1d4 Sag/2d6 Sag); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 23.900 mo.

Fossa ben celata: GS 8; meccanica; attivatore di posizione; ripara-

bile; Riflessi con CD 20 evita; profonda 30 m (10d6, caduta); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 16.000 mo.

Freccia acida di Melf: GS 8; congegno magico; attivatore visivo (*visione del vero*); ripristino automatico; trappole multiple (due *frecce acide di Melf* in contemporanea); Att +9 contatto a distanza, e +9 contatto a distanza; incantesimo (*freccia acida di Melf*, mago 18° livello, 2d4 acido per 7 round); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 27. *Costo:* 83.500 mo, 4.680 PE.

Nota: In realtà questa trappola è costituita da due *frecce acide di Melf* con GS 6 che scattano in contemporanea, con lo stesso attivatore e il meccanismo di ripristino in comune.

Inversione della gravità: GS 8; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*, raggio di 3 m); ripristino automatico; incantesimo (*inversione della gravità*, mago 13° livello, 6d6 danni da caduta [dopo essere caduti verso l'alto per 18 m contro il soffitto della stanza], e altri 6d6 danni da caduta [dopo essere caduti in basso per 18 m contro il pavimento della stanza, al termine dell'incantesimo], Riflessi con CD 20 evita); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 45.500 mo, 3.640 PE.

Parola del caos: GS 8; congegno magico; attivatore di prossimità (*individuazione della legge*); ripristino automatico; incantesimo (*parola del caos*, chierico 13° livello); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 46.000 mo, 3.680 PE.

Parola del potere, stordire: GS 8; congegno magico; attivatore a contatto; irripristinabile; incantesimo (*parola del potere, stordire*, mago 13° livello); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 4.550 mo, 364 PE.

Spruzzo prismatico: GS 8; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*spruzzo prismatico*, mago 13° livello, Riflessi o Tempra o Volontà con CD 20 a seconda degli effetti); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 45.500 mo, 3.640 PE.

Terremoto: GS 8; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*terremoto*, chierico 13° livello, raggio di 19,5 m, Riflessi con CD 15 o 20, a seconda del terreno); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 45.500 mo, 3.640 PE.

Trappole con GS 9

Fossa larga: GS 9; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 25 evita; profonda 30 m (10d6, caduta); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 40.500 mo.

Fossa larga con spuntoni avvelenati: GS 9; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; aggiramento serratura nascosta (Cercare CD 25, Scassinare Serrature CD 30); Riflessi con CD 20 evita; profonda 21 m (7d6, caduta); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+5 danni più veleno ciascuno); veleno (veleno di vespa Gigante, Tempra con CD 14 resiste, 1d6 Des/1d6 Des); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 11.910 mo.

Nube incendiaria: GS 9; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*nube incendiaria*, mago 15° livello, 4d6 danni per round per 15 round, Riflessi con CD 22 dimezza); Cercare CD 33; Disattivare Congegni CD 33. *Costo:* 60.000 mo, 4.800 PE.

Pomello di cassetto cosparso di veleno a contatto: GS 9; meccanica; attivatore a contatto (integrato); ripristino manuale; veleno (estratto di loto nero, Tempra con CD 20 resiste, 3d6 Cos/3d6 Cos); Cercare CD 18; Disattivare Congegni CD 26. *Prezzo di mercato:* 21.600 mo.

Soffitto schiacciante: GS 9; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; il soffitto si schianta al suolo (12d6, schiacciamento); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (1 round); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 16. *Prezzo di mercato:* 12.600 mo.

Trappole con GS 10

Fossa con spuntoni avvelenati: GS 10; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; aggiramento serratura nascosta (Cercare CD 25, Scassinare Serrature CD 30); Riflessi con CD 20 evita; profonda 15 m (5d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+5 danni più veleno ciascuno); veleno (veleno di verme purpureo, Tempra con CD 24 resiste, 1d6 For/2d6 For); Cercare CD 16; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 19.700 mo.

Gabbia di forza e evoca mostri VII: GS 10; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; trappole multiple (una *gabbia di forza* e un *evoca mostri VII* che evoca un hamatula); incantesimo (*gabbia di forza*, mago 13° livello), incantesimo (*evoca mostri VII*, mago 13° livello, hamatula); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 241.000 mo, 7.280 PE.

Nota: In realtà questa trappola è costituita da una trappola con GS 8 che genera una *gabbia di forza* e una seconda trappola con GS 8 che evoca un hamatula nella stessa area. Se entrambe le trappole hanno effetto, l'hamatula appare all'interno della gabbia. Gli effetti delle trappole sono indipendenti l'uno dall'altro.

Lamento della banshee: GS 10; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*lamento della banshee*, mago 17° livello, Tempra con CD 23 nega); bersagli multipli (fino a 17 creature); Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34. *Costo:* 76.500 mo, 6.120 PE.

Muri schiaccianti: GS 10; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; nessun tiro per colpire necessario (18d6, schiacciamento); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 25.000 mo.

Risucchio di energia: GS 10; congegno magico; attivatore visivo (*visione del vero*); ripristino automatico; Att +8 contatto a distanza; incantesimo (*risucchio di energia*, mago 17° livello, 2d4 livelli negativi per 24 ore, Tempra con CD 23 nega); Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34. *Costo:* 124.000 mo, 7.920 PE.

Stanza schiacciante: GS 10; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; le pareti si muovono all'unisono (16d6, schiacciamento); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (2 round); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 29.000 mo.

PROGETTARE UNA TRAPPOLA

Le trappole sono da sempre parte integrante dell'arsenale del DM, ma con un accorto uso dell'abilità Artigianato (costruire trappole) i personaggi giocanti possono utilizzarle per migliorare le difese dei loro nascondigli e delle loro fortezze. Se un PG vuole che il suo personaggio progetti e costruisca delle trappole particolari (e se il DM è disposto ad assecondare la sua idea), è possibile utilizzare la procedura descritta in questa sezione.

Anche il DM può prendere spunto da queste regole per progettare le trappole da collocare nei dungeon per cogliere di sorpresa gli ignari PG.

Trappole meccaniche: Progettare una trappola meccanica è in un certo senso più semplice per il DM che per il personaggio giocante, dal momento che il DM non deve preoccuparsi di limitazioni come superare prove di Artigianato (costruire trappole), avere la quantità necessaria di soldi a disposizione e così via. Il DM si limita a selezionare gli elementi di cui vuole dotare la trappola e ad aggiungere i modificatori al Grado di Sfida della trappola che tali elementi comportano (vedi la Tabella 3-13) per ottenere il GS finale di una trappola.

Trappole meccaniche progettate dai PG: Se un personaggio giocante vuole progettare e costruire una trappola meccanica (e il DM è disposto a concederglielo) la prima cosa da fare è chiedere al personaggio di descrivere la sua idea. Vanno assegnate alla trappola le caratteristiche appropriate, apportando eventuali modifiche al costo della trappola richieste dall'aggiunta di nuovi elementi, e il giocatore va informato del costo di costruzione della trappola. (In base a questo potrebbe decidere di rimuovere o cambiare alcuni elementi per far calare o salire il costo). Quando il giocatore e il DM si sono accordati sugli elementi di cui deve disporre la trappola, si determina il GS della trappola e, in base a quello, si ricava la CD delle prove di Artigianato (costruire trappole) che il personaggio deve effettuare per costruire la trappola.

Trappole magiche: Come nel caso delle trappole meccaniche, non serve altro che sapere quali elementi vanno inseriti nella trappola e determinare il GS della trappola risultante (vedi la Tabella 3-14).

Trappole magiche progettate dai PG: Se un personaggio giocante vuole progettare e costruire una trappola magica, deve avere il talento

Tabella 3-13: Modificatori al GS delle trappole meccaniche

Elemento		Modificatore al GS	
CD di Cercare			
15 o meno		-1	
25-29		+1	
30 o più		+2	
CD di Disattivare Congegni			
15 o meno		-1	
25-29		+1	
30 o più		+2	
CD del tiro salvezza sui Riflessi (Fosse o altre trappole dipendenti dai tiri salvezza)			
15 o meno		-1	
16-24		-	
25-29		+1	
30 o più		+2	
Bonus di attacco (Trappole con attacchi in mischia o a distanza)			
+0 o meno		-2	
Da +1 a +5		-1	
Da +6 a +14		-	
Da +15 a +19		+1	
Da +20 a +24		+2	
Danni/effetto			
Danno medio		+1/7 danni*	
Ulteriori elementi			
Composto alchemico		Livello dell'incantesimo imitato	
Liquido		+5	
Bersagli multipli		+1 (o 0 se è infallibile)	
Danni ritardati 1 round		+3	
Danni ritardati 2 round		+2	
Danni ritardati 3 round		+1	
Danni ritardati 4 o più round		-1	
Veleno		GS del veleno (vedi sotto)	
Bile di drago	+6	Residuo di foglia sassone	+3
Essenza d'ombra	+3	Sangue di radice	+1
Estratto di loto nero	+8	Succo di cervello di vermeiena	+1
Foschia di demenza	+4	Veleno di aspide nera	+1
Fumi di othur bruciato	+6	Veleno di millepiedi Piccolo	+1
Lama di morte	+5	Veleno di ragno Medio	+2
Nitharit	+4	Veleno di scorpione Grande	+3
Olio di sangue verde	+1	Veleno di verme purpureo	+4
Pasta di radice di malyss	+3	Veleno di vespa gigante	+3
Polvere di ungol	+3	Veleno di viverna	+5
Radice di terinav	+5	Whinni blu	+1
Spuntoni per fosse		+1	
Attacco di contatto		+1	

* Arrotondato al multiplo di 7 più vicino (arrotondato per eccesso se la media si trova a metà precisa tra due valori). Ad esempio, se una trappola infligge 2d8 danni (per una media di 9 danni), viene arrotondata a 7, mentre se una trappola infligge 3d6 danni (per una media di 10,5) viene arrotondata a 14.

Creare Oggetti Meravigliosi. Inoltre, deve essere in grado di lanciare l'incantesimo o gli incantesimi richiesti dalla trappola (o, nel caso non sia in grado di farlo, di assoldare un PNG che lanci l'incantesimo per lui; vedi "Incantesimi dei PNG", pagina 107). Quando sia il DM che il giocatore si sono accordati sugli incantesimi e gli elementi che la trappola deve contenere, il DM può determinare il costo dei materiali grezzi per la trappola e il GS della trappola.

Grado di Sfida della trappola

Per calcolare il Grado di Sfida di una trappola, aggiungere tutti i modificatori al GS (vedi la Tabella 3-13 per le trappole meccaniche, la Tabella 3-14 per le trappole magiche) per il GS base di un determinato tipo di trappola.

Trappola meccanica: Il GS base per una trappola meccanica è 0. Se il GS finale di una trappola è 0 o meno, vanno aggiunti altri elementi finché non si ottiene un GS pari o superiore a 1.

Trappola magica: Nel caso di una trappola a incantesimo o a congegno magico, il GS base è 1. L'incantesimo di livello più alto utilizzato modifica il GS (vedi la Tabella 3-14).

Danno medio: Se una trappola (meccanica o magica che sia) infligge danni in punti ferita, si calcola il danno medio di un colpo andato a segno e si arrotonda quel valore al multiplo di 7 più vicino. Si usa tale valore per modificare il GS della trappola, come indicato nella Tabella 3-13 o nella Tabella 3-14. Eventuali danni dai veleni e dalle fosse con spunzoni non contano ai fini di determinare tale valore, mentre i danni inferti da un alto punteggio di Forza e quelli extra inferti da attacchi multipli vengono calcolati. Ad esempio, se una trappola scaglia 1d4 dardi a ogni bersaglio, il danno medio è pari al numero medio di dardi x il danno medio di un dardo, arrotondato al multiplo di 7 più vicino, vale a dire 2,5 dardi x 2,5 danni = 6,25 danni, che viene arrotondato a 7.

Nel caso di una trappola magica, viene applicato solo un modificatore al GS, o il livello dell'incantesimo di livello più alto utilizzato dalla trappola o il valore medio del danno, quale che sia il più alto.

Trappole multiple: Se una trappola in realtà è composta da due o più trappole collegate tra loro che agiscono più o meno sulla stessa area, si determina il GS di ogni trappola separatamente.

Trappole multiple dipendenti: Se una trappola dipende dal successo di un'altra (cioè un personaggio evita direttamente la seconda trappola se riesce a sfuggire alla prima), allora le trappole vanno considerate separatamente.

Trappole multiple indipendenti: Se due o più trappole agiscono indipendentemente (cioè nessuna dipende dal successo di un'altra per essere attivata), si usano i loro GS per determinare il loro Livello di Incontro combinato, come se si trattasse di mostri, in base alla Tabella 3-1 (pagina 49). Il Livello di Incontro risultante è il GS delle trappole combinate.

Tabella 3-14: Modificatori al GS delle trappole magiche

Elemento	Modificatore al GS
Incantesimo di livello più alto	+ livello dell'incantesimo OPPURE +1 per ogni 7 danni per round*

* Vedi la nota alla Tabella 3-13.

Costo delle trappole meccaniche

Il costo base delle trappole meccaniche è 1.000 mo. Vanno applicati tutti i modificatori della Tabella 3-15 per i vari elementi aggiunti a una trappola per ottenere il costo base modificato.

Il costo finale è pari a (costo base modificato x Grado di Sfida) + costi extra. Il costo minimo di una trappola meccanica è (GS x 100) mo.

Dopo aver moltiplicato il costo base modificato per il Grado di Sfida, viene aggiunto il prezzo di eventuali composti alchemici o veleni incorporati nella trappola. Se la trappola utilizza uno di questi elementi e dispone di ripristino automatico, il costo del veleno o del composto alchemico viene moltiplicato per 20 al fine di fornire un numero adeguato di dosi.

Trappole multiple: Se una trappola è composta in realtà da due o più trappole collegate, va determinato il costo finale di ogni trappola separatamente, e poi vengono sommati i valori. Questo vale sia per le trappole multiple dipendenti che per quelle indipendenti (vedi la sezione precedente).

Costo delle trappole a congegno magico

Costruire delle trappole a congegno magico richiede un costo in punti esperienza, oltre che in monete d'oro, e richiede anche l'uso dei servizi di un incantatore. La Tabella 3-16 riassume le informazioni sul costo delle trappole a congegno magico. Se la trappola fa uso di più di un incantesimo (ad esempio, un incantesimo attivatore sonoro o visivo oltre all'incantesimo dell'effetto principale), il costruttore dovrà pagare il costo di tutti gli incantesimi utilizzati (eccetto *allarme*, che è gratuito, a meno che non debba essere lanciato da un PNG; vedi sotto).

Il costo derivato dalla Tabella 3-16 presume che il costruttore lanci l'incantesimo necessario di persona (o che sia un altro PG a fornirlo gratuitamente). Se deve essere assoldato un PNG incantatore per lanciarli, vedi la Tabella 7-8: "Merci e servizi", pagina 128 del *Manuale del Giocatore* per tali costi.

Una trappola a congegno magico richiede un tempo di costruzione pari a un giorno per ogni 500 mo del suo costo.

Costo delle trappole a incantesimo

Una trappola a incantesimo ha un costo solo se il costruttore deve assoldare un PNG incantatore per lanciarlo. Vedi la Tabella 7-8: "Merci e servizi", pagina 128 del *Manuale del Giocatore* per tali costi.

Tabella 3-15: Modificatori al costo delle trappole meccaniche

Elemento	Modificatore al costo
Tipo di attivatore	
Posizione	-
Prossimità	+1.000 mo
Contatto	-
Contatto (integrato)	-100 mo
A tempo	+1.000 mo
Tipo di ripristino	
Irripristinabile	-500 mo
Riparabile	-200 mo
Manuale	-
Automatico	+500 mo (o 0 se con attivatore a tempo)
Tipo di aggiramento	
Serratura	+100 mo (Scassinare Serrature CD 30)
Leva nascosta	+200 mo (Cercare 25 CD)
Serratura nascosta	+300 mo (Scassinare Serrature CD 30, Cercare CD 25)
CD di Cercare	
19 o meno	-100 mo x (20 – CD)
20	-
21 o più	+200 mo x (CD –20)
CD di Disattivare Congegni	
19 o meno	-100 mo x (20 – CD)
20	-
21 o più	+200 mo x (CD –20)
CD del tiro salvezza sui Riflessi (fosse o altre trappole dipendenti dai tiri salvezza)	
19 o meno	-100 mo x (20 – CD)
20	-
21 o più	+300 mo x (CD –20)
Bonus di attacco (trappole con attacchi in mischia o a distanza)	
+9 o meno	-100 mo x (10– bonus)
+10	-
+11 o più	+200 mo x (bonus –10)
Bonus ai danni	
Alto punteggio di Forza (trappola con attacco a distanza)	+100 mo x bonus (max +4)
Alto bonus di Forza (trappola con attacco in mischia)	+100 mo x bonus (max +8)
Altre peculiarità	
Infallibile	+1.000 mo
Veleno	Costo del veleno* (vedi Tabella 8-3, pagina 299)
Composto alchemico	Costo del composto (vedi Tabella 7-8, pagina 128 del *Manuale del Giocatore*)

* Moltiplicare il costo per 20 se la trappola è a ripristino automatico

CD di Artigianato per le trappole meccaniche

Una volta determinato il Grado di Sfida di una trappola che un PG vuole progettare e costruire, si determina la CD della prova di Artigianato (costruire trappole) consultando la tabella e i modificatori qui sotto riportati.

GS della trappola	CD base di Artigianato (costruire trappole)
1-3	20
4-6	25
7-10	30

Componenti aggiuntive	Modificatore alla CD di Artigianato (costruire trappole)
Attivatore di prossimità	+5
Ripristino automatico	+5

Effettuare le prove: Per determinare i progressi compiuti da un personaggio per ogni settimana di costruzione di una trappola, quel personaggio dovrà effettuare una prova di Artigianato (costruire trappole). Il *Manuale del Giocatore*, a pagina 68, contiene tutti i dettagli sulle prove di Artigianato e sulle circostanze che possono influenzarle.

Tabella 3-16: Modificatori al costo delle trappole a congegno magico

Elemento	Modificatore al costo
Incantesimo *allarme* usato come attivatore	-
Trappole a utilizzo singolo	
Ogni incantesimo usato per la trappola	+50 mo x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo, +4 PE x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo
Componenti materiali	+ costo di tutte le componenti materiali
Componenti in PE	+ totale delle componenti in PE x 5 mo
Trappole a ripristino automatico	
Ogni incantesimo usato per la trappola	+500 mo x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo, +40 PE x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo
Componenti materiali	+ costo di tutte le componenti materiali x 100 mo
Componenti in PE	+ totale delle componenti in PE x 500 mo

ECOLOGIA DEL DUNGEON

Un dungeon abitato è in tutto e per tutto 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 incongruenze, come il caso in cui tutte le porte di un dungeon risultino chiuse a chiave 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. 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 onnivori roditori rappresentano il nutrimento base per molti dei predatori e dei necrofagi dei dungeon. Se incontrati in grandi sciami possono divenire una minaccia.

Pipistrelli: Come i topi, i pipistrelli possono essere incontrati in tutti i dungeon con un accesso verso il cielo esterno. Anche se i normali pipistrelli non sono mai pericolosi, uno sciame di pipistrelli può oscurare la vista e impedire le azioni degli esploratori dei dungeon, in particolare degli incantatori.

Altri animali: Piccole creature come i tassi e i furetti, o grossi onnivori come gli orsi e i gorilla, possono stabilirsi permanentemente (o quasi permanentemente) sottoterra per vivere, in un ambiente così ricco 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 colossali caverne 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 tunnel. Si nutrono di muffe, funghi, o l'uno dell'altro. A cau-

sa 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

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.

Una lucida melma organica ricopre qualsiasi cosa che rimanga troppo tempo immersa nell'oscurità e nell'umidità dei dungeon. Questo tipo di fanghiglia, benché possa essere repellente, non è pericoloso.

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).

Fanghiglia verde (GS 4): Questo pericolo dei dungeon è una varietà insidiosa 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. 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.

Un singolo quadretto di 1,5 metri di fanghiglia verde infligge 1d6 danni alla Costituzione per ogni round in cui divora la carne. 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. Tutto ciò che infligge danni da fuoco o da freddo, la luce solare o un incantesimo *rimuovi malattia* distruggono una chiazza di fanghiglia verde. Nel caso di legno o metallo, la fanghiglia verde infligge 2d6 danni per round, ignorando la durezza del metallo ma non quella del legno. Non danneggia la 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 nel modo giusto, quella roba si ripresenterà" dicono.

Muffa gialla (GS 6): Se disturbata, un quadretto di 1,5 metri 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 con CD 15 o subire 1d6 danni alla Costituzione. Un altro tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 è necessario un minuto dopo (anche per coloro che hanno superato il primo tiro salvezza) per evitare di subire altri 2d6 danni 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 con diametro di 1,5 metri, e la temperatura attorno alla muffa risulta sempre fredda in un raggio di 9 metri. Le creature viventi entro 1,5 metri da essa subiscono 3d6 danni non letali da freddo. Se viene portata una fonte di fuoco entro 1,5 metri, la muffa marrone 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 macchie simili a una vegetazione stentorea. Gli elfi drow lo coltivano per ricavarne cibo e illuminazione. Esso emana una debole luminescenza violacea che illumina le caverne e i passaggi sotterranei come una candela. Rare macchie di questo fungo illuminano come una torcia.

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 filarsela trascinandosi dietro un personaggio caduto in 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 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, la probabilità che un mostro errante si presenti in determinate circostanze è del 10%.

Quando è trascorso un certo periodo di tempo: Effettuare 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 precedentemente ripulita a una ancora occupata. Le creature in genere si spostano per riempire le zone disabitate, facendo propri i territori abbandonati.

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 degli incontri casuali nei dungeon (pagine 79-82) 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 una tabella di mostri erranti personalizzata possono indicare singole creature, o gruppi di creature, piuttosto che 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 a cui i PG erano sfuggiti). 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.

Riassunto dei mostri erranti

Probabilità di incontrare un mostro errante = 10%

Effettuare un tiro 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 del dungeon già ripulite.
- Mentre i personaggi stanno lasciando il dungeon.

Il tesoro dei mostri erranti

In generale, le creature erranti non hanno con sé tali quantità di tesori quanto quelle incontrate nella loro 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 indica come generare casualmente un dungeon, dalla prima porta fino al grande drago rosso e al suo enorme e prezioso tesoro nel più basso e pericoloso livello del dungeon.

LIVELLO DEL DUNGEON

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 di 1° livello (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).

Il termine "livello", riferito ai dungeon, misura la pericolosità di una particolare zona del dungeon stesso (o di un'altra zona di avventura). In generale, un gruppo di personaggi dovrebbe avventurarsi in un'area il cui livello sia pari al loro livello di gruppo (anche se i gruppi più grandi possono essere in grado di affrontare aree più impegnative e gruppi più piccoli possono dover rimanere in aree di livello più basso).

MAPPA E CHIAVE DI LETTURA

Una volta che il DM ha deciso il livello del proprio dungeon (o la parte di esso che sta creando, in caso si tratti di un dungeon composto da più livelli), disegna una mappa su carta quadrettata (o qualunque altra carta che il DM reputi comoda). 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 esteso di dimensioni enormi, non ha bisogno farne una mappa completa fin dall'inizio.

Dovrà anche disporre di un foglio di carta per la chiave di lettura della mappa, cioè gli appunti che descrivono il dungeon.

Tabella 3-17: Tipi di porte casuali

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 (15)
30	Legno, semplice, chiusa (15) 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 (25)
70	Legno, robusta, chiusa (25) 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.
94-96	La porta scorre verso il basso piuttosto che aprirsi normalmente. 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 3-19: "Trappole casuali GS 1-3" o sulla Tabella 3-20: "Trappole casuali GS 4-6" o sulla Tabella 3-21: "Trappole casuali GS 7-10" per determinare la natura della trappola, poi fare riferimento alla descrizione delle trappole alle pagine 71-74.

Per prima cosa, il DM 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 polle magiche o statue incantate, misteri ed enigmi, o qualsiasi altra cosa voglia includere. Quando inventa i contenuti di una stanza, li trascrive nella chiave di lettura, 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 3-17: "Tipi di porte casuali" 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 3-18: "Contenuti casuali 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.

INCONTRI CASUALI NEI DUNGEON

Questa sezione fornisce un modo per generare casualmente degli incontri. Si possono utilizzare queste tabelle anche come semplici elenchi per scegliere gli incontri che si vorrebbero piazzare nei propri dungeon.

Le tabelle degli incontri nel dungeon presentate qui offrono un'ampia gamma di possibilità, e ciononostante rappresentano solo una piccola frazione delle creature (o combinazioni di creature) che costituirebbero un incontro adeguato ad un determinato livello nel dungeon. Utilizzando le regole sul Grado di Sfida e sul Livello di Incontro (vedi pagina 48), un DM può creare i propri incontri da aggiungere o sostituire a quelli presentati in queste tabelle.

Utilizzare le tabelle

Per generare casualmente un incontro in un dungeon, seguire questa procedura:

1. Determinare il livello del dungeon (vedi sopra) per il quale si vuole creare l'incontro.
2. Tirare un d% e consultare la tabella appropriata al livello del dungeon (dal 1° al 20° livello) per trovare quali creature costituiscono l'incontro. In alcuni casi il risultato può richiedere di tirare sulla tabella degli incontri di livello più basso oppure più alto.
3. Quando applicabile, tirare il dado indicato per determinare il numero di creature presenti nell'incontro.
4. Fare riferimento al *Manuale dei Mostri* (o, in alcuni casi, al Capitolo 4 di questo manuale se l'incontro riguarda uno o più PNG) per le statistiche e altre informazioni sulla creatura o creature presenti nell'incontro. Utilizzare la voce "Tesoro" nella descrizione del mostro per determinare la quantità di tesoro (se presente) che è possibile guadagnare dall'incontro.

UN ESEMPIO DI AVVENTURA

Questa sezione fornisce alcuni esempi su come tracciare una descrizione delle aree di incontro. 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 si riferiscono all'uso della mappa e dei segnalini inseriti alla fine del libro, e permettono di giocare l'avventura con le miniature.

Tabella 3-18: Contenuti casuali 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 3-12: "Mobili ed elementi secondari" (01-40), 1d4 elementi principali sulla Tabella 3-11: "Mobili ed elementi principali" (41-80), o entrambi (81-100).

Tesoro nascosto: Tirare casualmente un tesoro appropriato al livello del dungeon sulla Tabella 3-5: "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: Tirare sulla tabella per gli incontri (vedi sotto) appropriata al livello del dungeon. Le creature nelle stanze con trappole o tesori nascosti possono o meno sapere della loro esistenza.

Trappola: Tirare sulla Tabella 3-19: "Trappole casuali GS 1-3", sulla Tabella 3-20: "Trappole casuali GS 4-6" oppure sulla Tabella 3-21: "Trappole casuali GS 7-10", o inventarne una che si adatti agli altri contenuti della stanza.

Incontri nel dungeon, 1° livello

d%	Incontro
01-03	1d3 millepiedi mostruosi Medi (parassiti)
04-08	1d4 topi crudeli
09-10	1d4 scarabei del fuoco giganti (parassiti)
11-13	1d3 scorpioni mostruosi Piccoli (parassiti)
14-16	1d3 ragni mostruosi Piccoli (parassiti)
17-20	1d3 nani combattenti
21-22	1d3 elfi combattenti
23-25	1 mantoscuro
26-28	1 krenshar
29-30	1 lemure (diavolo)
31-40	1d3+1 goblin combattenti
41-50	1d4+2 coboldi combattenti
51-56	1d4 scheletri, combattenti umani
57-62	1d3 zombi popolani umani
63-71	1d4+1 vipere Minuscole (animali)
72-80	1d3 orchi combattenti
81-85	1d3 uccelli stigei
86-90	1 sciame di ragni
91-100	Tirare sulla tabella del 2° livello

Incontri nel dungeon, 2° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 1° livello
11-12	1 arconte lanterna
13-19	1 hobgboblin combattente e 1d4 goblin combattenti
20-23	1 bugbear
24-26	1 strangolatore
27-28	1 dretch (demone)
29-30	1 quasit (demone)
31-32	1 imp (diavolo)
33-35	1 pipistrello crudele
36-38	1d4+1 topi crudeli immondi
39-40	1d3+1 formian lavoratori
41-43	1d3+1 halfling combattenti
44-50	2d4+1 coboldi combattenti
51-55	1 topo mannaro (licantropo)
56-62	1d3+1 orchi combattenti
63-65	1 lucertola folgorante
66-68	1 scheletro, orsogufo
69-70	1 sciame di pipistrelli
71-72	1 sciame di topi
73-74	1 thoqqua
75-79	1 worg
80-83	1 serpente strangolatore (animale)
84-87	1d4+2 vipere Piccole (animali)
88-90	1 millepiedi mostruoso Enorme (parassita)
91-100	Tirare sulla tabella del 3° livello

Incontri nel dungeon, 3° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 2° livello
11-13	1 allip
14-16	1 cockatrice
17-19	2d4+1 topi crudeli
20-21	1 doppelganger
22-23	1 drago d'ottone cucciolo
24-27	1d3 elfi drow
28-29	1 saccheggiatore etereo
30-31	1 predatore etereo
32-33	1 ettercap
34-35	1 fungo viola (fungo)
36-38	1 ghast (ghoul)
39-43	1d3 gnoll
44-45	1 grick
46-48	1 segugio infernale
49-50	1 ululatore
51-52	1d3 krenshar
53-55	1d3 lucertoloidi
56-57	1 lupo mannaro (licantropo)
58-62	1 ogre
63-65	1 cubo gelatinoso (melma)

66-67	1 fungo fantasma
68-69	1 rugginofago
70-72	1 ombra
73-75	2d4 uccelli stigei
76-77	1 sciame di locuste
78-80	1 wight
81-82	1 yuan-ti sanguepuro
83-84	1d3 zombi trogloditi
85-86	1d3 vipere Medie (animali)
87-88	1 mantide religiosa gigante (parassita)
89-90	1d3 scorpioni mostruosi Medi (parassiti)
91-100	Tirare sulla tabella del 4° livello

Incontri nel dungeon, 4° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 3° livello
11-12	1 barghest
13-14	1d3 arconti lanterna
15-16	1 arconte segugio
17-20	1 vermeiena
21-22	1d4+1 mantiscuri
23-27	1 belva distorcente
28-30	1 drago bianco giovane
31-33	1d3+1 nani duergar
34-38	1 gargoyle
39-40	1 janni (genio)
41-44	1d3+1 ghoul
45-47	1d3+1 gnomi svirfneblin
48-50	1d3+1 grimlock
51-52	1 arpia
53-54	1 idra a cinque teste
55-56	1 cinghiale mannaro (licantropo)
57-59	1 mimic
60-62	1 minotauro
63-64	1 melma grigia (melma)
65-67	1 otyugh
68-69	1 orsogufo
70-71	1 sciame di millepiedi
72-73	1d3+1 sciami di ragni
74-76	1d4+1 trogloditi
77-78	1 progenie vampirica
79-80	1d3 worg
81-83	1 zombi minotauro
84-85	1d3 vipere Grandi (animali)
86-88	1d4+1 millepiedi mostruosi Grandi (parassiti)
89-90	1d3 ragni mostruosi Grandi (parassiti)
91-100	Tirare sulla tabella del 5° livello

Incontri nel dungeon, 5° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 4° livello
11-12	1 basilisco
13-14	1 barghest superiore
15-17	1d3+1 bugbear
18-19	1d3 leoni celestiali
20-21	1 manto assassino
22-23	1 diavolo barbuto
24-26	1d4+4 pipistrelli crudeli
27-28	1d3 doppelganger
29-33	1d4+3 elfi drow
34-35	1 ettercap e 1d3+1 ragni mostruosi Medi (parassiti)
36-37	1 djinni (genio)
38-39	1 fauce gorgogliante
40-41	1 strega verde (strega)
42-43	1d3 segugi infernali
44-45	1 idra a sei teste
46-47	1 orso mannaro (licantropo)
48-49	1d3 topi mannari (licantropi) e 2d4 topi crudeli
50-51	1 manticora
52-53	1 mummia
54-56	1d3 ogre
57-58	1 ameba paglierina (melma)
59-60	1 ragno-fase
61-62	1d3 rugginofagi
63-64	1 mastino ombra
65-66	1d4+1 skum
67-68	1d3+1 sciami di topi
69-71	1 troll
72-73	1d4+1 vargouille
74-76	1 wraith
77-78	1 yuan-ti mezzosangue
79-80	1 serpente strangolatore gigante (animale)
81-82	1d3 vipere Enormi (animali)
83-84	1d3 formiche operaie giganti (parassiti)
85-86	1d3+1 scorpioni mostruosi Grandi (parassiti)
87-88	PNG monaco umano di 5° livello
89-90	PNG coboldo stregone di 5° livello
91-100	Tirare sulla tabella del 6° livello

Incontri nel dungeon, 6° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 5° livello
11-12	1d4+2 arconti lanterna
13-14	1 gauth (beholder)
15-16	1d3+1 cockatrice
17-18	1 babau (demone)
19-21	1d3+1 derro
22-23	1 diavolo delle catene
24-25	1 assimilatore
26-30	1d3 belve distorcenti
31-32	1 bralani (eladrin)
33-36	1 ettin
37-38	1d3+1 formian lavoratori
39-42	1d3 gargoyle
43-45	1d3+1 ghast (ghoul)
46-48	1d4+1 gnoll e 1d3 iene
49-50	1d3+1 grick
51-52	1 annis (strega)
53-54	1 mezzo-drago guerriero di 4° livello
55-56	1d3 arpie
57-58	1d3+1 ululatori
59-60	1 idra a cinque teste (piroidra o crioidra)
61-63	1 cinghiale mannaro (licantropo) e 1d3 cinghiali
64-65	1d3+1 mephit (assortiti)
66-67	1 salamandra comune
68-71	1d4+1 ombre
72-73	1d3+2 lucertole folgoranti
74-75	1d3+1 sciami di locuste
76-78	1d3+1 trogloditi e 1d3 lucertole varani
79-80	1 fuoco fatuo
81-82	1 xill
83-84	1d3+1 xorn minori
85-86	1d3+1 yuan-ti sanguepuro
87-88	1d4+2 scarabei bombardieri giganti (parassiti)
89-90	PNG lucertoloide druido di 5° livello (con coccodrillo)
91-100	Tirare sulla tabella del 7° livello

Incontri nel dungeon, 7° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 6° livello
11-12	1 aboleth
13-14	1d4+1 vermiiena
15-16	1 bestia del caos
17-19	1 chuul
20-21	1 succube (demone)
22-23	1 gatto infernale (diavolo)
24-25	1 orso crudele
26-28	1 drago di rame giovane
29-31	1 drider
32-33	1d3+1 funghi viola e 1d3+2 boleti stridenti (funghi)
34-35	1d3+1 jann (geni)
36-38	1 fantasma, guerriero di 5° livello
39-42	1 gigante delle colline
43-45	1 golem di carne
46-47	1 idra a otto teste
48-49	1 cacciatore invisibile
50-51	1d3 tigri mannare (licantropi)
52-53	1d3 manticore
54-56	1 medusa
57-59	1d3+1 minotauri
60-61	1 ogre barbaro di 4° livello
62-63	1 protoplasma nero (melma)
64-65	1 phasm
66-67	1d3+2 salamandre di fiamme
68-69	1d3 mastini ombra
70-71	1 slaad rosso
72-74	1 spettro
75-76	1d3+1 sciami di millepiedi
77-80	1 umber hulk
81-82	1 vampiro, guerriero di 5° livello
83-84	1d4+1 wight
85-86	1 yuan-ti abominio
87-88	1 millepiedi mostruoso Mastodontico
89-90	PNG hobgoblin guerriero di 5° livello e PNG goblin ladro di 5° livello
91-100	Tirare sulla tabella dell'8° livello

Incontri nel dungeon, 8° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 7° livello
11-12	1d4+2 arconti segugio
13-14	1d4+2 barghest
15-17	1 behir
18-19	1d3 gauth (beholder)
20-21	1 bodak
22-23	1 destrachan
24-25	1d3+1 diavoli barbuti
26-28	1 erinni (diavolo)
29-31	1d3 bralani (eladrin)
32-35	1 ettin e 1d3 orsi bruni (animali)
36-37	1 formian sorvegliante e 1 PNG dominato barbaro umano di 5° livello
38-39	1 djinni nobile (genio)
40-42	1 efreeti (genio)
43-44	1d3+1 ghast (ghoul) e 2d4+1 ghoul
45-46	1 gigante delle pietre
47-48	1 gorgone
49-51	1 idra a sette teste (piroidra o crioidra)
52-54	1 mind flayer
55-56	1 mohrg
57-58	1d3+1 mummie
59-60	1 naga oscura
61-64	1 ogre magi
65-66	1d4+1 ragni-fase
67-69	1 ombra maggiore
70-71	1d3 scheletri, megaraptor avanzati
72-73	1 slaad blu
74-75	1 sciame di vespe infernali
76-78	1d3+1 troll
79-81	1d4+1 progenie vampiriche
82-83	1d3 xorn medi
84-86	1d3+1 yuan-ti mezzosangue

87-88	1d4+1 cervi volanti giganti (parassiti)
89-90	1d3 PNG trogloditi chierici di 5° livello
91-100	Tirare sulla tabella del 9° livello

Incontri nel dungeon, 9° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella dell'8° livello
11-13	1d4+2 barghest superiori
14-16	1d4+2 basilischi
17-19	1d4+2 manti assassini
20-21	1 scavatore
22-24	1 vrock (demone)
25-27	1 diavolo d'ossa
28-30	1d3 diavoli, gatti infernali
31-33	1d3+1 diavoli delle catene
34-36	1d3 orsi crudeli
37-38	1 drago nero adulto giovane
39	1 drago di bronzo adolescente
40-42	1 drider e 2d4+3 ragni mostruosi Medi (parassiti)
43-44	1 formian capitano e 2d4+1 formian guerrieri
45-48	1 gigante del gelo
49-52	1 gigante delle colline e 1d4+2 lupi crudeli
53-55	1 avoral (guardinal)
56-58	1 mezzo-immondo, chierico di 7° livello
59-61	1 idra a dieci teste
62-63	1 zelekhut (inevitabile)
64-66	1 naga spirituale
67-69	1 strega notturna
70-72	1 ogre barbaro di 4° livello e 1d4+3 ogre
73-75	1 slaad verde
76-77	1d3+1 fuochi fatui
78-81	1d4+1 wraith
82-84	1d3 yuan-ti abomini
85-87	1d3+1 zombi squartatori grigi
88-90	1d4+2 PNG paladini umani di 5° livello
91-100	Tirare sulla tabella del 10° livello

Incontri nel dungeon, 10° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 9° livello
11-12	1d3+1 aboleth
13-15	1d3 behir
16-17	1d4+2 gauth (beholder)
18-20	1d4+1 chuul
21-23	1d4+2 babau (demoni)
24-26	1 bebilith (demone)
27-29	1d4+2 assimilatori
30-33	1d3+1 fantasmi, guerrieri di 5° livello
34-39	1 gigante del fuoco
40-43	1 golem di argilla
44-46	1d3+1 golem di carne
47-49	1 idra a nove teste (piroidra o crioidra)
50-52	1d3+1 meduse
53-54	1 naga guardiana
55-57	1d3 ogre magi
58-60	1d3+2 salamandre comuni
61-62	1 salamandra nobile
63-64	1d3 scheletri, draghi rossi adulti giovani
65-67	1d4+1 slaadi rossi
68-70	1 slaad grigio
71-73	1d3+1 spettri
74-76	1d3+1 umber hulk
77-80	1d4+1 xill
81-83	1d3 xorn anziani
84-86	Drappello di yuan-ti: 1 abominio, 1d3 mezzosangue e 1d4+1 sanguepuro
87-88	1d3+1 scorpioni mostruosi Enormi (parassiti)
89-90	PNG drow mago di 5° livello, 1 gatto infernale (diavolo) e 1 mind flayer
91-100	Tirare sulla tabella dell'11° livello

Incontri nel dungeon, 11° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 10° livello
11-13	1d3+1 aboleth e 2d4+3 skum
14-18	1 hezrou (demone)
19-22	1 recuperatore (demone)
23-26	1 diavolo uncinato
27-30	1 divoratore
31-35	1d3+1 efreet (geni)
36-41	1d4+1 giganti delle colline
42-45	1 golem di pietra
46-49	1d3 avoral (guardinal)
50-52	1 mezzo-celestiale paladino
53-56	1 idra a dodici teste
57-60	1 gigante delle colline cinghiale mannaro crudele (licantropo)
61-64	1d3+1 mohrg
65-67	1d3+1 naga oscure
68-71	1 proptoplasma nero anziano (melma)
72-75	1d4+1 slaadi blu
76-78	1d3+1 sciami di vespe infernali
79-82	1 troll cacciatore
83-86	1 wraith del terrore
87-90	PNG gnoll ranger di 5° livello, 1d3 cacciatori invisibili e 1 ombra maggiore
91-100	Tirare sulla tabella del 12° livello

Incontri nel dungeon, 12° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella dell'11° livello
11-14	1d3+1 bodak
15-17	1 basilisco superiore abissale
18-24	1d3+1 vrock (demoni)
25-27	1d3+3 destrachan
28-34	1d3+1 diavoli delle ossa
35-38	1 belva distorcente capobranco
39-45	1d4+1 giganti del gelo
46-48	1 leonal (guardinal)
49-52	1 idra a undici teste (piroidra o crioidra)
53-55	1 kolyarut (inevitabile)
56-58	1d3+2 mind flayer
59-62	PNG mezzorco barbaro di 10° livello e PNG chierico umano di 10° livello
63-66	1d3+1 naga spirituali
67-72	1 verme purpureo
73-77	1 fustigatore
78-84	1d3 salamandre nobili
85-90	1d4+1 slaadi verdi
91-100	Tirare sulla tabella del 13° livello

Incontri nel dungeon, 13° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 12° livello
11-18	1 beholder
19-24	1 glabrezu (demone)
25-31	1 diavolo del ghiaccio
32-33	1 drago verde adulto
34-35	1 drago d'argento adulto giovane
36-41	1 ghaele (eladrin)
42-48	1d3 giganti del fuoco e 1 segugio da guerra di Nessus (segugio infernale)
49-54	1d3+1 golem d'argilla
55-61	1 golem di ferro
62-66	1 idra a dodici teste (piroidra o crioidra)
67-70	1 lich, mago di 11° livello
71-73	PNG drow mago di 10° livello e PNG goblin ladro di 10° livello
74-79	1 signore delle mummie
80-84	1d3+1 naga guardiane
85-90	1 slaad della morte
91-100	Tirare sulla tabella del 14° livello

Incontri nel dungeon, 14° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 13° livello
11-15	1 deva astrale (angelo)
16-20	1 arconte tromba
21-27	1d3+1 hezrou (demoni)
28-35	1 nalfeshnee (demone)
36-45	1d3+1 diavoli uncinati
46-52	2 belve distorcenti capobranco
53-63	2d4+2 giganti delle pietre e 1 gigante delle pietre anziano
64-69	1d3+1 golem di pietra
70-78	1 signore dei lupi mannari (licantropo)
79-80	1 ala notturna (ombra notturna)
81-83	1d4+2 PNG ladri goblin di 10° livello
84-90	1 umber hulk orripilante
91-100	Tirare sulla tabella del 15° livello

Incontri nel dungeon, 15° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 14° livello
11-17	1 basilisco abissale superiore
18-26	1d3 beholder
27-37	Drappello di demoni: 1 glabrezu, 1 succube e 1d4+1 vrock
38-48	Drappello di diavoli: 1 diavolo del ghiaccio, 2d4+3 diavoli barbuti e 1d3 diavoli d'ossa
49-58	1d3 ghaele (eladrin)
59-65	1 marut (inevitabile)
66-74	1 vampiro d'elite
75-82	PNG hobgoblin guerriero di 15° livello
83-90	PNG coboldo stregone di 15° livello
91-100	Tirare sulla tabella del 16° livello

Incontri nel dungeon, 16° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 15° livello
11-15	1 planetar (angelo)
16-21	1 arconte segugio eroe
22-28	1d3 arconti tromba
29-36	Drappello di demoni: 1 nalfeshnee, 1 hezrou e 2d4+1 vrock
37-47	1 diavolo cornuto
48-50	1 drago blu adulto maturo
51-52	1 drago d'oro adulto
53-60	1d3+1 golem di ferro
61-67	1 golem di pietra superiore
68-74	1 ombra notturna, gigante notturno
75-82	1d4+2 fustigatori
83-90	PNG lucertoloide druido di 15° livello
91-100	Tirare sulla tabella del 17° livello

Incontri nel dungeon, 17° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 16° livello
11-20	1 aboleth mago
21-30	1d4+2 beholder
31-43	1 marilith (demone)
44-45	1 drago bianco molto vecchio
46-47	1 drago d'ottone vecchio

48-49	1 drago di bronzo adulto maturo
50-62	1 jarl dei giganti del gelo
63-73	Mind-flayer stregone di 9° livello
74-82	PNG paladino umano di 15° livello e PNG monaco umano di 15° livello
83-90	1d3 PNG hobgoblin guerrieri di 15° livello
91-100	Tirare sulla tabella del 18° livello

Incontri nel dungeon, 18° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 17° livello
11-25	1d4+2 deva astrali (angeli)
26-35	1d3 planetar (angeli)
36-38	1 drago nero molto vecchio
39-41	1 drago vecchio (blu o verde)
42-44	1 drago adulto maturo (rosso o d'argento)
45-47	1 drago bianco antico
48-62	1 verme notturno (ombra notturna)
63-72	1d3 PNG mezzorchi barbari di 15° livello e un PNG bardo umano di 15° livello
73-90	PNG coboldo stregone di 15° livello e 1 signore dei lupi mannari (licantropo)
91-100	Tirare sulla tabella del 19° livello

Incontri nel dungeon, 19° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 18° livello
11-21	2d4+5 basilischi abissali superiori
22-36	1d3 marilith (demoni)
37-49	1d3+1 diavoli cornuti
50-52	1 drago nero antico
53-55	1 drago molto vecchio (blu, verde o di ottone)
56-58	1 drago bianco dragone
59-61	1 drago vecchio (di bronzo o di rame)
62-64	1 drago d'oro adulto maturo
65-79	1d3+1 golem di pietra superiori
80-90	1d3+1 PNG gnoll ranger di 15° livello
91-100	Tirare sulla tabella del 20° livello

Incontri nel dungeon, 20° livello

d%	Incontro
01-10	Tirare sulla tabella del 19° livello
11-45	1 balor (demone)
46-80	1 diavolo della fossa (diavolo)
81-85	1 drago nero dragone
86-90	1 drago vecchio (rosso o d'argento)
91-95	1 drago d'ottone antico
96-100	1 drago di rame molto vecchio

Tabella 3-19: Trappole casuali GS 1-3

d%	Trappola	GS
01-03	Freccia	1
04-06	Fossa celata	1
07-09	Fossa profonda	1
10-11	Maniglia cosparsa di veleno a contatto	1
12-14	Raffica di dardi	1
15-16	Dardo avvelenato	1
17-19	Ago avvelenato	1
20-22	Saracinesca	1
23-24	Filo tagliente in tensione	1
25-27	Roccia rotolante	1
28-30	Lama falciante	1
31-33	Lancia	1
34-35	Blocco oscillante	1
36-38	Lama a parete	1
39-41	Scatola di muffa bruna	2
42-44	Mattoni in caduta	2
45-47	*Mani brucianti*	2
48-50	Fossa celata	2
51-53	*Infliggi ferite leggere*	2
54-56	Giavellotto	2
57-58	Rete Grande	2
59-61	Fossa	2
62-64	Ago avvelenato	2
65-67	Fossa con spuntoni	2
68-69	Catena sbilanciante	2
70-72	Fossa ben celata	2
73-75	*Mani brucianti*	3
76-78	Fossa celata	3
79-80	Pendolo in sospensione	3
81-83	*Trappola di fuoco*	3
84-85	*Anatema* esteso	3
86-87	*Tocco del ghoul*	3
88-90	Raffica di aghi	3
91-92	*Freccia acida di Melf*	3
93-95	Fossa	3
96-98	Fossa con spuntoni	3
99-100	Blocchi di pietra in caduta	3

Tabella 3-20: Trappole casuali GS 4-6

d%	Trappola	GS
01-02	*Scagliare maledizione*	4
03-05	Fossa celata	4
06-07	Colonna vacillante	4
08-10	*Glifo di interdizione* (esplosivo)	4
11-12	*Fulmine*	4
13-15	Fossa	4
16-18	Dardo avvelenato	4
19-21	*Sigillo del serpente*	4
22-24	Fossa con spuntoni	4
25-26	Falce a parete	4
27-29	Stanza allagata	4
30-32	Fossa larga con spuntoni	4
33-35	Fossa celata	5
36-37	Maniglia cosparsa di veleno a contatto	5
38-40	Blocco in caduta	5
41-43	*Trappola di fuoco*	5
44-46	*Palla di fuoco*	5
47-48	Stanza inondata	5
49-51	Raffica di dardi	5
52-53	Boia semovente	5
54-55	*Allucinazione mortale*	5
56-58	Fossa	5
59-61	Parete con spuntoni avvelenati	5
62-64	Fossa con spuntoni	5
65-67	Fossa con spuntoni (24 m)	5
68-69	Polvere di ungol vaporizzata	5
70-71	Crollo del muro intenzionale	6
72-74	Stanza schiacciante	6
75-77	*Colpo infuocato*	6
78-80	Raffica di lance	6
81-83	*Glifo di interdizione* (esplosivo)	6
84-85	*Fulmine*	6
86-88	Blocchi chiodati in caduta	6
89-91	Fossa con spuntoni (30 m)	6
92-94	Lame rotanti avvelenate	6
95-97	Fossa larga	6
98-100	Freccia della viverna	6

Tabella 3-21: Trappole casuali GS 7-10

d%	Trappola	GS
01-04	*Nebbia acida*	7
05-07	*Barriera di lame*	7
08-10	Fumi di othur vaporizzati	7
11-14	*Catena di fulmini*	7
15-17	*Tentacoli neri di Evard*	7
18-20	Raffica di dardi avvelenati	7
21-23	Serratura cosparsa di bile di drago	7
24-26	*Evoca mostri VI*	7
27-30	Stanza allagata	7
31-33	Fossa ben celata	7
34-36	Falce a parete avvelenata	8
37-39	*Distruzione*	8
40-42	*Terremoto*	8
43-46	Foschia di demenza	8
47-49	*Freccia acida di Melf*	8
50-52	*Parola del potere, stordire*	8
53-55	*Spruzzo prismatico*	8
56-59	*Inversione della gravità*	8
60-62	Fossa ben celata	8
63-65	*Parola del caos*	8
66-68	Pomello di cassetto cosparso di veleno a contatto	9
69-71	Soffitto schiacciante	9
72-74	*Nube incendiaria*	9
75-77	Fossa larga	9
78-80	Fossa larga con spuntoni avvelenati	9
81-84	Stanza schiacciante	10
85-88	Muri schiaccianti	10
89-91	*Risucchio di energia*	10
92-94	*Gabbia di forza e evoca mostri VII*	10
95-97	Fossa con spuntoni avvelenati	10
98-100	*Lamento della banshee*	10

Quando si crea un'avventura, è bene identificare ogni area in cui sono possibili incontri con un numero (da indicare anche sulla mappa). Questi numeri non devono necessariamente corrispondere all'ordine in cui i personaggi entreranno nelle varie aree, ma servono al DM per tenere nota di dove sono e dove stanno andando i personaggi. Ciascuna delle aree di incontro di questo esempio può essere riprodotta utilizzando una porzione del dungeon di esempio sul retro della griglia di battaglia inclusa in questo libro.

Testo evidenziato: Le seguenti voci di esempio comprendono parti di testo evidenziato, che indicano un brano che deve essere parafrasato o letto ad alta voce ai propri giocatori. Questo testo indica quelle peculiarità che dovrebbero essere subito segnalate ai PG non appena entrano nell'area (e di conseguenza risulta molto utile al giocatore che disegna la mappa per i personaggi). Esso non menziona elementi nascosti come le trappole, né creature e oggetti che non siano nell'immediata visuale dei PG.

Non è necessario che il DM scriva veri e propri brani di testo evidenziato 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 evidenziato 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 evidenziato o annotare cosa potrebbero percepire i personaggi appena entrati in un locale, è che lui stesso immagini cosa potrebbe vedere, sentire, odorare o avvertire se stesse per entrare in quell'area, e poi trascrivere le informazioni pertinenti nel modo più stringato possibile.

LE CANTINE 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. I personaggi sono arrivati al monastero e dopo alcune ricerche hanno trovato una scala che scende nelle tenebre. Dopo essere scesi, i personaggi si ritrovano nell'area d'incontro 1.

1. Stanza di ingresso (LI 3)

Questa stanza umida ha un soffitto a volta alto 6 metri al centro. Le pareti sono in blocchi di pietra tagliati, il pavimento è di rozzi lastroni. Spesse ragnatele coprono il soffitto.

Per rappresentare questa stanza, si consiglia di utilizzare la stanza di 4x4 quadretti sul lato sinistro della mappa del dungeon (la stanza adiacente a quella di 4x5). È possibile sfruttare i segnalini forniti alla fine di questo manuale per identificare le posizioni di elementi specifici, come le porte e il tesoro. Per cominciare, posizionare uno dei segnalini "scala" nel corridoio largo 2 quadretti che si estende dalla parete nord di questa stanza (e ignorare la parete tra la stanza e il corridoio). L'avventura prende il via quando i personaggi scendono le scale e si ritrovano nella stanza. In aggiunta a quanto i giocatori apprendono dal testo evidenziato, la stanza ha altre caratteristiche che diverranno evidenti mentre i PG esplorano questo luogo. Una delle prime cose che vedono è una porta nella parete est (posizionare un segnalino "porta" su uno dei quadretti lungo la parete tra questa stanza e quella a est). Essi noteranno rapidamente anche un cumulo di sporcizia nel centro della stanza e un altro mucchio di rifiuti nell'angolo nordovest; il DM può usare segnalini che rappresentano macerie per indicare la posizione di questi elementi.

Alcuni resti di gusci, pelli, ossa, escrementi di ragno e sporcizia si trovano in un orribile mucchio in mezzo alla stanza. È necessaria una prova di Osservare con 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 un tesoro.

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).

Dieci sacchi di farina e grano ormai rovinati sono accumulati nell'angolo nordovest. Il tessuto si strappa con facilità rivelando il contenuto marcio. Uno dei sacchi contiene una trappola.

C'è una solida porta di quercia ad ovest. La porta non è chiusa a chiave, ma è bloccata (CD 16 per aprirla). Chiunque cerchi di sentire rumori provenienti da dietro di essa superando una prova di Ascoltare con CD 12, sentirà 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 nella zona, 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 chiave.)

Creature: Un ragno mostruoso Piccolo e i suoi sei 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 trovi al centro della stanza (un'azione di movimento). 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 sei 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): pf 7.

Ragni mostruosi Minuscoli (6): pf 2 ciascuno.

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 con CD 15.

Trappola: Uno dei sacchi nell'angolo nordovest contiene una muffa gialla. Se disturbata, esplode: tutti coloro entro 3 metri devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 oppure subire 1d6 danni 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 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 libro dove è possibile trovare l'informazione necessaria.)

2. Stanza dell'acqua

Un ruscello dalla corrente veloce, profondo dai 90 ai 150 centimetri entra in questa stanza da nord ed esce a sud. Verso sud, l'acqua si raccoglie in una conca, formando una polla profonda circa 120 centimetri ai bordi e più di 2 metri al centro. Potete vedere alcuni gamberi ciechi bianchi che si muovono tra le rocce sul fondo.

Un buon esempio di cosa non includere nel testo evidenziato 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 gli utili oggetti al suo fianco.

Questa stanza viene rappresentata dalla stanza di 4x5 quadretti adiacente alla stanza dove ha avuto inizio l'avventura. La polla occupa un'area 2x2 quadretti nell'angolo sudest della stanza.

L'unico modo che i PG hanno per uscire da questa stanza, oltre alla porta per la quale sono entrati, è una porta segreta sulla parete sud nell'angolo sudovest. Localizzare tale porta richiede una prova di Cercare con CD 18. (*Non piazzare sulla mappa il segnalino che rappresenta questa porta finché questa non sia stata individuata dai PG.*)

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 allineati lungo la parete ovest dal tempo in cui la stanza veniva usata per raccogliere acqua per il monastero. In giro sono sparsi anche alcuni 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 si trova lo scheletro ricoperto di limo dell'abate. Senza una prova di Osservare con CD 15, sembra soltanto una normale formazione minerale. Tra le dita lo scheletro conserva un tubo del tipo solitamente usato per contenere fogli di carta arrotolati o pergamene. Se i resti vengono disturbati, l'azione smuove il cilindro dalla presa dello 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 con 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 un tesoro.

Recuperare la mappa sarà difficile per i personaggi a meno che non agiscano in fretta 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 una pergamena, rovinata dalla prolungata immersione.

A seconda di come si desidera far procedere l'avventura, la mappa potrebbe indicare altre stanze più in profondità rispetto alle cantine (se il DM desidera approfondirle e continuare questa avventura) oppure qualche altra locazione che potrebbe essere usata come punto di partenza per un'altra avventura.

3. Stanza cerimoniale vuota (LI 4)

Questa stanza sembra un vicolo cieco. Il suo soffitto a cupola arriva fino a 7,5 metri nel centro. Sul lato est della stanza un ruscello d'acqua largo un metro e mezzo corre da nord a sud con una forte corrente.

Questa zona può essere rappresentata dalla stanza di 3x5 quadretti a sud dell'area da cui arrivano i PG (ignorando i muri che bloccano i due quadretti nell'angolo a sudest).

I monaci conducevano qui i fedeli dopo la morte, consacrando ogni cadavere e poi trasportandolo al suo sepolcro finale nella cripta. Una piattaforma di legno piazzata contro il muro a ovest serviva sia come predella su cui compiere la cerimonia sia come metodo per raggiungere la porta segreta che conduce alle cripte a ovest. La piattaforma è stata asportata da questa zona molti anni fa; quando ancora c'èra, si ergeva a 2,7 metri da terra, con il fondo della porta segreta che si trovava circa 30 centimetri più sopra. Due protuberanze appena al di sopra del livello della piattaforma scomparsa sembrano delle semplici deformazioni della parete, ma, se premute contemporaneamente, fanno sì che una sezione di muro di 1,5 metri per 1,5 metri si ritragga con un rumoroso cigolio.

Per andare avanti nell'esplorazione delle cantine, i personaggi dovranno risolvere il rompicapo dell'apertura del passaggio segreto. Le due sporgenze che devono essere premute contemporaneamente si trovano a 3 metri dal suolo in due quadretti adiacenti nell'angolo sudovest della stanza. Prima che possano concentrarsi su questo problema, dovranno fare i conti con gli altri occupanti di questa stanza.

Creature: Tre ghoul sono in agguato all'estremità est della stanza, sull'altra sponda del corso d'acqua. Si lanciano all'attacco dei PG non appena l'ultimo di essi è entrato nella stanza.

Ghoul (3): pf 13, 13, 18.

Continuare da questo punto

Se il DM usa queste tre aree di incontro come inizio per un'avventura nei corridoi e nelle stanze sotto al monastero, potrà indirizzare l'avventura in qualsiasi direzione preferisca, dopo che i PG hanno eliminato tutti i ghoul e hanno scoperto un modo per aprire la porta segreta. Tale porta potrebbe condurre a un lungo corridoio gremito di trappole (per impedire ai saccheggiatori di entrare nelle cripte), oppure potrebbe condurre fino a un'enorme stanza con molti corridoi che si diramano oltre di essa… o verso qualsiasi altra cosa che il DM abbia in mente.

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 i ragni e uno con i ghoul. Per informazioni sulla lettura dei blocchi di statistiche, vedere la pagina seguente.

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: 3 ghoul, pf 13 ciascuno, febbre del ghoul, paralisi, tipo non morto) mano a mano che si prende familiarità con le capacità delle creature.

Ragno mostruoso Piccolo (1): GS 1/2; parassita Piccolo; DV 1d8; pf 7; Iniz +3; Vel 9 m, scalare 6 m; CA 14, contatto 14, colto alla sprovvista 11; Att base +0; Lotta -6; Att +4 in mischia (1d4-2 più veleno, morso); Att comp +4 in mischia (1d4-2 più veleno, morso); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS veleno, ragnatela; QS percezione tellurica, tratti dei parassiti; AL N; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +0; For 7, Des 17, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 2.

Abilità e talenti: Nascondersi +11*, Osservare +12*, Saltare +4, Scalare +11; Arma Accurata.

Veleno (Str): Ferimento, tiro salvezza sulla Tempra con CD 10; danni iniziali e secondari 1d3 danni alla Forza.

Ragnatela (Str): Questo ragno produce seta. I ragni possono rimanere in attesa nella loro ragnatela, e poi calarsi lentamente su fili di seta per saltare addosso alle prede di passaggio. Un singolo filo è forte abbastanza da sostenere un ragno e una creatura della stessa taglia. *I ragni mostruosi ricevono un bonus di competenza +8 alle prove di Nascondersi e Muoversi Silenziosamente quando fanno uso delle loro ragnatele.

I ragni capaci di tessere ragnatele possono lanciare una ragnatela otto volte 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 fino a una categoria di taglia più grandi del ragno. La ragnatela blocca la vittima sul posto, impedendole di muoversi. Una vittima intralciata può liberarsi con una prova di Artista della Fuga con CD 15 o spezzare la ragnatela con una prova di Forza con CD 14. 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 con 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 posizione di qualsiasi creatura che stia toccando la ragnatela.

Percezione tellurica (Str): Un ragno mostruoso può percepire e localizzare qualunque creatura od oggetto in contatto con il terreno entro 18 metri, oppure qualunque oggetto o creatura a contatto con la sua ragnatela a una distanza illlimitata.

Tratti dei parassiti: Scurovisione fino a 18 metri. Privo di intelletto; nessun punteggio di Intelligenza, e immunità agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, trame, allucinazioni ed effetti sul morale).

Ragni mostruosi Minuscoli (6): GS 1/4; parassita Minuscolo; DV 1/2 d8; pf 2 ciascuno; Iniz +3; Vel 6 m, scalare 3 m; CA 15, contatto 15, colto alla sprovvista 12; Att Base +0; Lotta -12; Att +5 in mischia (1d3-4 più veleno, morso); Att comp +5 in mischia (1d3-4 più veleno, morso); Spazio/Portata 75 cm /0 cm; AS veleno, ragnatela; QS percezione tellurica, tratti dei parassiti; AL N; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +0; For 3, Des 17, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 2.

Abilità e talenti: Nascondersi +15*, Osservare +12*, Saltare +0, Scalare +11; Arma Accurata.

Veleno (Str): Ferimento, tiro salvezza sulla Tempra con CD 10; danni iniziali e secondari 1d3 danni alla Forza.

Ragnatela (Str): Le ragnatele in questo incontro sono state tutte tessute dal ragno genitore; vedi le statistiche del ragno mostruoso Piccolo, sopra, per i dettagli. *I ragni mostruosi ricevono un bonus di competenza +8 alle prove di Nascondersi e Muoversi Silenziosamente quando fanno uso delle loro ragnatele.

I ragni mostruosi possono muoversi lungo la tela tessuta dalla madre alla loro velocità di scalata e possono determinare l'esatta posizione di ogni creatura in contatto con la tela.

Percezione tellurica (Str): Un ragno mostruoso può percepire e localizzare qualunque creatura od oggetto in contatto con il terreno entro 18 metri, oppure qualunque oggetto o creatura a contatto con la sua ragnatela a una distanza illlimitata.

Tratti dei parassiti: Scurovisione fino a 18 metri. Privo di intelletto; nessun punteggio di Intelligenza, e immunità agli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, trame, allucinazioni ed effetti sul morale).

Ghoul (3): GS 1; non morto Medio; DV 2d12; pf 13, 13, 18; Iniz +2; Vel 9 m; CA 14, contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att Base +1; Lotta +2; Att +2 in mischia (1d6+1 più paralisi, morso); Att comp +2 in mischia (1d6+1 più paralisi, morso) e +0/+0 in mischia (1d3 più paralisi, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS febbre del ghoul, paralisi; QS resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti; AL CM; TS Temp +0, Rifl +2, Vol +5; For 13, Des 15, Cos -, Int 13, Sag 14, Car 12.

Abilità e talenti: Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +7, Saltare +5, Scalare +5; Multiattacco (vedi *Manuale dei Mostri* per i dettagli).

Febbre del ghoul (Sop): Chi viene colpito dal morso di un ghoul deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 oppure soccombere alla febbre del ghoul (periodo di incubazione 1 giorno, 1d3 danni a Cos e 1d3 a Des). Un umanoide che muoia per la febbre del ghoul si rianimana come ghoul alla mezzanotte del giorno successivo (vedi *Manuale dei Mostri* per ulteriori informazioni).

Paralisi (Str): Coloro che vengono colpiti da un attacco con gli artigli o col morso di un ghoul devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o rimanere paralizzati 1d4+1 minuti. Gli elfi sono immuni a questa paralisi.

Tratti dei non morti: Scurovisione fino a 18 metri. Immune a veleno, effetti magici di *sonno*, paralisi, stordimento, malattia ed effetti di morte. Non soggetto a colpi critici, danni non letali, risucchi di caratteristiche o di energia. Immune a qualsiasi effetto richieda un tiro salvezza sulla Tempra (a meno che non abbia effetto sugli oggetti o sia innocuo). Non può morire per danno massiccio, ma viene immediatamente distrutto se ridotto a 0 o meno punti ferita. Non soggetto agli incantesimi o alle capacità *rianimare morti* e *reincarnazione*.

STATISTICHE SCHEMATIZZATE

Tutti i personaggi e le creature nel gioco di D&D possiedono numerose capacità e caratteristiche di vario tipo. L'elenco delle statistiche di una creatura ("statistiche", in forma breve) riassume tali attributi.

Alla fine dell'avventura dimostrativa qui sopra riportata, viene fornito l'elenco delle statistiche dei ragni e dei ghoul che i PG incontrano. Tali informazioni provengono dalle voci del *Manuale dei Mostri* relative a tali creature, e vengono qui presentate in forma abbreviata. Molte avventure pubblicate comprendono l'elenco delle statistiche delle creature incluse per comodità, evitando al DM la necessità di andare a cercare i dati in questione in uno dei manuali base (solitamente il *Manuale dei Mostri*) al momento di giocare l'avventura.

Alcuni elenchi delle statistiche sono meno dettagliati di altri, a volte perché le creature o i mostri sono solo delle "comparse" (popolani, o altri PNG poco importanti), e altre volte perché sono solo alcune le capacità delle creature che interessano ai fini dell'avventura.

Ad esempio, le statistiche di un drago d'oro conterrebbero la sua capacità di respirare sott'acqua solo se il luogo in cui viene incontrato contenesse uno specchio d'acqua sufficiente a consentire l'uso di questa capacità.



Quello che segue è un riassunto degli elementi principali di un elenco di statistiche schematizzato. Tutti i termini utilizzati in questo riassunto vengono illustrati in dettaglio in altre sezioni delle regole. Per altri esempi dei vari tipi di elenchi di statistiche dei personaggi, consultare i PNG tipici riportati nel Capitolo 4. Per altri esempi relativi agli elenchi statistiche delle varie creature, vedi i famigli, da pagina 200 a 204.

Nome: La parola o la frase che identifica la creatura.

Razza e classe: Fornita solo nel caso di personaggi dotati di livelli.

GS: Il Grado di Sfida di una creatura specifica appartenente a questo tipo.

Tipo e Taglia: La categoria di taglia e il tipo (e il sottotipo, o i sottotipi, se ve ne sono) della creatura.

DV: I Dadi Vita della creatura (e qualsiasi altro numero di punti ferita che ottenga o perda a causa del suo modificatore di Costituzione).

pf: Il totale normale dei punti ferita completi della creatura (normalmente il tiro medio di ogni Dado Vita).

Iniz: Il modificatore della creatura alle prove di iniziativa.

Vel: La velocità base sul terreno della creatura, seguita da altre velocità o modalità di spostamento, se necessario.

CA: La Classe Armatura della creatura contro la maggior parte degli attacchi regolari, seguiti dalla sua CA contro gli attacchi di contatto (che non tengono conto dell'armatura) e della sua CA quando la creatura è colta alla sprovvista (o in qualsiasi altro momento in cui le viene negato il bonus di Destrezza alla CA).

Att base: Il bonus di attacco base della creatura senza alcun modificatore.

Lotta: Il bonus di lottare della creatura (bonus di attacco base + modificatore di taglia + bonus di For).

Att: L'attacco singolo che la creatura effettua quando compie un'azione d'attacco (il bonus di attacco modificato, in base al fatto che l'attacco sia in mischia o a distanza, i danni inferti dall'attacco e l'arma usata per l'attacco).

Att comp: Gli attacchi fisici che una creatura può effettuare quando compie un'azione di attacco completo (spesso lo stesso di quanto riportato alla voce Att).

Spazio/Portata: Quanto è largo lo spazio che la creatura occupa sulla griglia di battaglia e fin dove arriva la sua portata naturale. La grande maggioranza delle creature ha uno spazio/portata pari a 1,5 m/1,5 m; in tal caso, l'elenco statistiche potrebbe saltare questa voce, a meno che non sia diversa da quella "comune".

AS: Gli attacchi speciali della creatura (alcuni dei quali possono essere descritti in dettaglio nel paragrafo "Abilità e talenti").

QS: Le qualità speciali della creatura (alcune delle quali possono essere descritte in dettaglio nel paragrafo "Abilità e talenti").

AL: La sigla a una o due lettere che indica l'allineamento della creatura.

TS: I bonus della creatura ai tiri salvezza.

Punteggi delle caratteristiche: I punteggi delle caratteristiche della creatura, nel loro ordine tradizionale (For, Des, Cos, Int, Sag, Car).

Abilità e talenti: In un paragrafo a parte vengono elencati tutti i modificatori di abilità e i talenti della creatura.

Dettagli: Vengono poi descritti gli attacchi e le qualità speciali che necessitano di ulteriori spiegazioni.

Incantesimi conosciuti: Voce riservata agli stregoni e ai membri delle altre classi che non preparano i loro incantesimi.

Incantesimi preparati: Voce riservata ai maghi, ai chierici e ai membri delle altre classi che preparano i loro incantesimi. L'elenco statistiche di un chierico comprende anche i domini a cui ha accesso (i cui incantesimi vengono contrassegnati con un asterisco nella lista degli incantesimi preparati), la sua divinità (se ne ha una) e i poteri concessi dai suoi domini.

Libro degli incantesimi: Facoltativamente (in aggiunta agli "Incantesimi preparati"), è possibile indicare i contenuti del libro degli incantesimi di un incantatore nelle sue statistiche (vedi i maghi tipici a pagina 125 per un esempio). Queste informazioni possono risultare importanti nel caso di quei PNG che i personaggi incontrano ripetutamente nel corso di più giorni (in modo da poter consentire la selezione di incantesimi diversi da un giorno all'altro).

Proprietà: Un elenco degli oggetti che la creatura indossa o porta con sé.

Ovviamente, ogni elenco di statistiche creato dal DM per suo uso personale può essere sintetico o dettagliato a sua completa discrezione. Se lo stretto indispensabile per un incontro si limita ai punti ferita, la CA e i bonus di attacco di una creatura, allora è sufficiente limitarsi a definire questi valori.

Il DM dovrebbe usare gli elenchi statistiche per rendere lo scorrimento dell'azione più rapido, tenendo tutto ciò che gli serve a portata di mano, ma senza pensare che sia necessario definire in anticipo ogni possibile statistica per ogni creatura (a meno che non si tratti di creature destinate a impegnarsi in ogni tipo di attività, naturalmente).

AVVENTURE NELLE TERRE SELVAGGE

Nei grandi spazi aperti, i cieli sono solcati dai draghi, in cerca di prede, mentre sul terreno le tribù di hobgoblin inseguono le loro vittime. Dal terreno può emergere un ankheg, e dagli alberi possono calarsi dei ragni mostruosi.

Le avventure e gli incontri esterni possono essere interessanti quanto quelli sotterranei, ma sono diversi sotto molti aspetti. I personaggi sono più liberi di vagare. In un dungeon, i personaggi sono limitati dalle porte e dai corridoi attorno a loro, ma in una foresta possono incamminarsi nella direzione che preferiscono.

Gli spazi aperti delle terre selvagge possono risultare liberatori per i giocatori e richiedono maggiore elasticità da parte del DM. Non è necessario tracciare in anticipo sulla mappa ogni quadretto da 1,5 metri delle Montagne Abbor-Alz prima che inizi l'avventura, ma il DM dovrebbe comunque essere in grado di tracciare il terreno almeno nelle immediate vicinanze del punto in cui il drago rosso cala rombando dal cielo. Inoltre, il DM dovrebbe sapere (almeno in termini generici) cosa troveranno i personaggi se provano ad attraversare quel crepaccio o a guadare quel ruscello.

Una seconda differenza tra le avventure nelle terre selvagge e le avventure nei dungeon è la possibilità di effettuare una ritirata. In un dungeon, i PG in genere possono ritirarsi e recuperare le forze senza troppe difficoltà. Ma le terre selvagge, per definizione, sono lontane dalle comodità della civiltà, quindi i personaggi dovranno fare maggior affidamento sulle proprie risorse. È assai probabile che non esista alcun tempio pieno di guaritori amichevoli nel bel mezzo del pantano non battuto attraverso il quale i personaggi si stanno facendo strada, quindi il PG chierico dovrà pensare a tutte le forme di guarigione del gruppo. Non esistono locande, quindi i personaggi dovranno rimanere svegli e fare la guardia a turno mentre gli altri dormono. E se i personaggi vengono assaliti dagli avversari, non hanno nessun luogo sicuro dove rifugiarsi... almeno, non nelle vicinanze.

Infine, le avventure nelle terre selvagge differiscono da quelle nei dungeon in quanto le prime sono spesso subordinate a qualche scopo superiore dei personaggi. Le terre selvagge di solito sono lo scenario di un viaggio che deve condurre verso un'altra destinazione, non devono essere esplorate come attività fine a se stessa. Un dungeon è il luogo verso il quale si viaggia, mentre le terre selvagge sono il luogo attraverso il quale si viaggia. I personaggi sono meno propensi a trattenersi sul posto, se non hanno un buon motivo per farlo, dal momento che sono in cammino verso un'altra destinazione.

Per ovvi motivi, le porte, i pavimenti e le pareti sono rare e sporadiche nelle terre selvagge. I personaggi dovranno invece vedersela con mille altre cose, da alberi torreggianti a sabbie mobili, man mano che si fanno strada tra le terre selvagge. I tipi di pericoli che affronteranno dipendono dal terreno (foreste, montagne e così via) e dal clima (caldo, temperato o freddo).

SMARRIRSI

Esistono molti modi per perdersi nelle terre selvagge. Seguire la pista più battuta o un corso d'acqua, oppure camminare lungo la costa sono ottimi modi per evitare di perdersi, ma quei personaggi che si addentrano nel territorio potrebbero perdere l'orientamento, specialmente in condizioni di scarsa visibilità o su terreno difficoltoso.

Scarsa visibilità: In qualsiasi occasione in cui i personaggi non siano in grado di vedere oltre 18 metri a causa delle condizioni di visibilità circostanti, rischiano di smarrirsi. Quei personaggi che viaggiano con la nebbia, la neve o la pioggia battente potrebbero facilmente perdere di vista i vari punti di riferimento per l'orientamento, specialmente quelli meno vicini. Allo stesso modo, anche quei personaggi che viaggiano di notte potrebbero correre questo rischio, in base alla qualità delle loro fonti di illuminazione, all'intensità della luce lunare e al fatto che dispongano o meno di scurovisione o visione crepuscolare.

Terreno impervio: Qualsiasi personaggio che si trovi nelle foreste, su terreno boschivo, paludoso, collinoso o montuoso potrebbe smarrirsi se si allontana dalla strada, dal corso d'acqua o dalle piste e dai sentieri più evidenti. Le foreste sono particolarmente pericolose da questo punto di vista in quanto occultano i punti di riferimento più lontani e rendono difficile anche vedere il sole o le stelle.

Probabilità di smarrirsi: Se esistono le condizioni che rendono possibile lo smarrimento, il personaggio che guida il cammino deve superare una prova di Sopravvivenza, altrimenti si perderà. La difficoltà di questa prova dipende dal terreno, dalle condizioni di visibilità e dal fatto di possedere o meno una mappa dell'area che si attraversa. Si tira sulla tabella sottostante e si usa la CD più alta applicabile.

	CD Sopravvivenza		CD Sopravvivenza
Brughiera o collina, mappa	6	Scarsa visibilità	12
Montagna, mappa	8	Montagna, senza mappa	12
Brughiera o collina, senza mappa	10	Foresta	15

Se un personaggio possiede almeno 5 gradi in Conoscenze (geografia) o Conoscenze (locali) relativamente all'area da attraversare, ottiene un bonus di +2 a questa prova.

Va effettuata una prova ad ogni ora (o frazione di ora) passata in movimento locale o via terra per determinare se i viaggiatori si sono persi. Nel caso di un gruppo che viaggi assieme, soltanto il personaggio che guida il cammino dovrà effettuare la prova. (*Suggerimento:* Il DM dovrebbe effettuare questa prova in segreto, affinché i personaggi non capiscano subito di essersi persi).

Effetti dello smarrimento: Se il gruppo si smarrisce, non è più sicuro di dirigersi nella direzione in cui credeva di avanzare. Si determina casualmente la direzione in cui il gruppo si è effettivamente spostato ad ogni ora di movimento locale o via terra. Il movimento dei personaggi continua ad essere casuale finché non si imbattono in un punto di riferimento che non può loro sfuggire, o finché non si rendono conto di essersi smarriti e compiono uno sforzo per ritrovare l'orientamento.

Rendersi conto di essersi smarriti: Una volta per ogni ora di viaggio casuale, ogni personaggio del gruppo può effettuare una prova di Sopravvivenza (CD 20, -1 per ogni ora di viaggio casuale) per rendersi conto che non sono più sicuri della direzione in cui si stanno dirigendo. Alcune circostanze potrebbero rendere evidente il fatto di essersi smarriti; se si suppone che raggiungano una certa destinazione dopo un'ora di viaggio, ma dopo tre o quattro ore ancora non c'è segno della destinazione in questione, quello è un brutto segno.

Stabilire un nuovo percorso: Un gruppo smarrito è anche incerto sulla scelta della direzione da prendere per raggiungere uno degli obiettivi desiderati, anche un semplice obiettivo come "il punto in cui abbiamo abbandonato la strada e ci siamo addentrati in questi maledetti boschi." Per individuare la direzione di viaggio giusta una volta che un gruppo si è smarrito, è necessaria una prova di Sopravvivenza (CD 15, +2 per ogni ora di viaggio casuale). Se un personaggio fallisce questa prova, sceglie una direzione casuale come direzione "giusta" per riprendere il viaggio. (*Suggerimento:* Anche in questo caso, la prova andrebbe effettuata in segreto. I personaggi smarriti penseranno di aver ritrovato la strada giusta e di aver ripreso il viaggio, ma potrebbero sbagliarsi di nuovo).

Una volta che i personaggi si sono incamminati lungo una nuova direzione, giusta o sbagliata che sia, potrebbero perdersi di nuovo. Se esistono le condizioni che rendono possibile un nuovo smarrimento, si effettua una prova per ogni ora di viaggio, come descritto in "Probabilità di smarrirsi", più sopra, per vedere se il gruppo mantiene il suo nuovo percorso o se inizia a muoversi di nuovo in modo casuale.

Direzioni conflittuali: È possibile che vari personaggi provino a individuare la direzione giusta da intraprendere, dopo essersi smarriti. Va benissimo. Il DM effettua una prova di Sopravvivenza per ogni personaggio in segreto, poi dice ai giocatori la cui prova è riuscita la direzione corretta da prendere, e a quelli che hanno fallito una direzione casuale che loro credono sia quella giusta. (*Suggerimento:* Alcuni tiri del dado estranei dietro allo schermo serviranno a rendere me-

no evidente quali personaggi hanno ragione e quali hanno torto).

Recuperare l'orientamento: Esistono molti modi per recuperare l'orientamento. Innanzitutto, se i personaggi riescono a stabilire un nuovo percorso e lo seguono fino alla destinazione che dovevano raggiungere, non sono più smarriti. Inoltre, i personaggi, anche attraverso il movimento casuale, potrebbero raggiungere un punto di riferimento inequivocabile. Terzo, se le condizioni migliorano improvvisamente (la nebbia si alza o il sole sorge), i personaggi smarriti possono tentare di stabilire una nuova direzione, come sopra descritto, con un bonus di +4 alle prove di Sopravvivenza. Infine, alcuni incantesimi come *scopri il percorso* possono rivelare la strada giusta.

TERRENI BOSCHIVI

I terreni boschivi possono essere suddivisi in tre categorie: foreste rade, medie e fitte. Una foresta molto grande può racchiudere anche tutte e tre le categorie all'interno dei suoi confini, includendo il terreno più rado ai margini esterni e la foresta più fitta al centro.

La tabella che segue indica, in termini generici, quanto è probabile che un determinato quadretto sia occupato da un elemento del terreno. Non è necessario tirare per ogni quadretto. È sufficiente invece usare le percentuali indicate al momento di disegnare le mappe.

ELEMENTI DEI TERRENI BOSCHIVI

	Categoria di foresta		
	Rada	Media	Fitta
Alberi tipici	50%	70%	80%
Grossi alberi	-	10%	20%
Sottobosco rado	50%	70%	50%
Sottobosco fitto	-	20%	50%

Alberi: Gli elementi territoriali più importanti in una foresta sono gli alberi, naturalmente. Si colloca un punto al centro di ogni quadretto in cui si decide di collocare un albero, e non è necessario preoccuparsi della posizione precisa dell'albero all'interno del quadretto. Una creatura in piedi nello stesso quadretto dell'albero ottiene un bonus di +2 alla Classe Armatura e un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi (tali bonus non si sommano a eventuali bonus di copertura derivanti da altre fonti). La presenza di un albero non influenza in altro modo lo spazio di combattimento di una creatura, dal momento che si presume che la creatura utilizzi la presenza dell'albero a suo vantaggio, quando è possibile. Il tronco di un albero tipico ha CA 4, durezza 5 e 150 pf. È necessaria una prova di Scalare con CD 15 per arrampicarsi su un albero.

Le foreste medie e fitte dispongono anche di grossi alberi. Questi alberi occupano un intero quadretto e forniscono copertura a chiunque si collochi dietro di essi. Hanno CA 3, durezza 5 e 600 pf. Come nel caso delle loro controparti più piccole, è necessaria una prova di Scalare a CD 15 per arrampicarsi su di essi.

Sottobosco: Viticci, radici e cespugli bassi coprono buona parte del terreno in una foresta. Uno spazio coperto da sottobosco rado richiede 2 quadretti di movimento per attraversarlo, e fornisce occultamento. Il sottobosco incrementa la CD delle prove di Acrobazia e Muoversi Silenziosamente di 2, dal momento che foglie e rami possono essere d'impiccio.

Il sottobosco fitto richiede 4 quadretti di movimento per attraversarlo, e fornisce occultamento con una possibilità del 30% di mancare il bersaglio (invece del normale 20%). Incrementa la CD delle prove di Acrobazia e Muoversi Silenziosamente di 5. Nascondersi nel sottobosco fitto è facile, e chi lo fa ottiene un bonus di circostanza +5 alle prove di Nascondersi. Non è possibile correre o caricare.

I quadretti con sottobosco sono spesso raggruppati. Il sottobosco e gli alberi non si escludono a vicenda; è possibile che un quadretto di 1,5 metri contenga sia un albero che del sottobosco.

Fronde degli alberi: È comune per gli elfi e gli altri abitanti delle foreste vivere su piattaforme rialzate al di sopra del terreno della foresta. Queste piattaforme di legno di solito sono collegate tra loro da ponti di corde (descritti a pagina 64). Per raggiungere le case sugli alberi, i personaggi solitamente devono arrampicarsi tra i rami (Scalare CD 15), usare scale a pioli di corda (Scalare CD 0) o utilizzare un ascensore a carrucola (che può essere fatto salire di uno spazio pari a 30 cm per il risultato di una prova di Forza, effettuata a ogni round come azione di round completo). Le creature sulle piattaforme o tra i rami degli alberi di una foresta vengono considerate dotate di copertura quando combattono contro delle creature a terra, e nelle foreste medie o fitte beneficiano anche di occultamento.

Altri elementi dei terreni boschivi: I tronchi caduti solitamente sono alti circa 90 cm e forniscono copertura allo stesso modo dei parapetti. Per attraversarli è richiesto un movimento di 1,5 metri. I ruscelli nelle foreste solitamente sono larghi da 1,5 a 3 metri e non più profondi di 1,5 metri. Esistono sentieri che attraversano quasi tutte le foreste e che consentono di muoversi normalmente ma che non forniscono né copertura né occultamento. Questi sentieri sono meno comuni nelle foreste fitte, ma perfino le foreste inesplorate dispongono di qualche pista lasciata dalla selvaggina.

Furtività e individuazione nelle foreste: In una foresta rada, la distanza massima per il successo una prova di Osservare per individuare possibili altre presenze è 3d6x3 metri. In una foresta media tale distanza è 2d8x3 metri e in una foresta fitta è 2d6x3 metri.

Dal momento che qualsiasi quadretto dotato di sottobosco fornisce occultamento, di solito è facile per una creatura usare l'abilità Nascondersi nella foresta. I tronchi e i grossi alberi forniscono copertura, offendo anche altre opportunità per nascondersi.

I rumori di sottofondo in una foresta rendono le prove di Ascoltare più difficoltose, incrementando la CD della prova di 2 per ogni 3 metri, invece di 1 (ma va ricordato che anche Muoversi Silenziosamente è più difficile nel sottobosco).

TABELLA DEGLI INCONTRI TIPICI NELLE FORESTE TEMPERATE (LI 6)

d%	Incontro	LI medio
01-04	1d4+3 driadi	8
05-10	1 treant	8
11-16	PNG lucertoloide druido di 5° livello e 2 centauri	7
17-19	1 ninfa	7
20-25	1d4 unicorni	7
26-33	1d6+1 lupi	7
34-43	1d4 centauri	6
44-51	1d4 lupi crudeli	6
52-61	1d3 orsigufi	6
62-69	1d3 pixie	6
70-73	1 ghast (ghoul) e 2 ghoul	5
74-79	PNG gnoll ranger di 5° livello	5
80-85	1d4+1 satiri	5
86-88	1d4+1 scheletri, orsigufi	5
89-93	1 wraith	5
94-97	2 orsi neri (animali)	4
98-100	1 orso mannaro (licantropo)	4

Per informazioni su come costruire le proprie tabelle degli incontri nelle terre selvagge, vedi pagina 95.

Incendi nella foresta (GS 6)

Normalmente i fuochi degli accampamenti non hanno alcuna conseguenza sull'ambiente circostante, ma se l'aria è secca, se i venti sono forti e se il terreno è asciutto e infiammabile, può propagarsi un incendio nella foresta. Anche la caduta di un fulmine può incendiare un albero e dare il via a un incendio nella foresta. Qualunque sia la causa dell'incendio, i viaggiatori possono rimanere coinvolti nel disastro.

Un incendio nella foresta può essere avvistato da una distanza di 2d6x30 metri da un personaggio che effettua una prova di Osservare, considerando l'incendio come una creatura di taglia Colossale (e riducendo la CD di 16). Se tutti i personaggi falliscono la loro prova di Osservare, l'incendio si avvicina. Allora lo noteranno tutti automaticamente quando arriverà a metà della distanza originale.

Quei personaggi che sono accecati o che per qualsiasi altro motivo sono impossibilitati ad effettuare prove di Osservare possono sentire il calore del fuoco (e quindi automaticamente "Osservare" il suo arrivo) quando è lontano 30 metri.

Il fronte di un incendio (il lato sottovento) può avanzare più velocemente di quanto un umano non possa correre (si presume a circa 36 metri per round in caso di venti moderati). Una volta che una parte specifica della foresta è in fiamme, continua a bruciare per 2d4x10 minuti prima di diventare una distesa di cenere fumante. Quei personaggi intrappolati da un incendio nella foresta scopriranno che il fronte dell'incendio avanza più velocemente di quanto loro riescano a fare, intrappolandoli sempre più a fondo nel cuore delle fiamme.

All'interno di un incendio nella foresta, un personaggio deve af-

frontare tre tipi di pericoli: danni da calore, prendere fuoco e inalazioni di fumo.

Danni da calore: Rimanere intrappolati all'interno di un incendio nella foresta è ancora peggio che subire gli effetti del calore estremo (vedi "Pericoli del caldo", pagina 303). Respirare l'aria infuocata infligge a un personaggio 1d6 danni per round (senza tiro salvezza). Inoltre, un personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra ogni 5 round (CD 15 + 1 per ogni prova precedente), altrimenti subirà 1d4 danni non letali. Un personaggio che trattiene il fiato può evitare i danni letali, ma non quelli non letali. Coloro che indossano vestiti pesanti o qualsiasi tipo di armatura subiscono una penalità di –4 ai loro tiri salvezza. Inoltre, coloro che indossano armature di metallo o entrano in contatto con un metallo molto caldo subiscono gli stessi effetti di un incantesimo *riscaldare il metallo* (pagina 283 del *Manuale del Giocatore*).

Prendere fuoco: Quei personaggi intrappolati in un incendio nella foresta corrono il rischio di prendere fuoco quando il fronte dell'incendio li raggiunge, e continuano a correre questo rischio una volta al minuto successivamente (vedi "Prendere fuoco", pagina 303).

Inalazioni di fumo: Gli incendi nelle foreste producono una grande quantità di fumo. Un personaggio costretto a respirare fumo denso deve effettuare ogni round un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15, +1 per ogni prova precedente) altrimenti passerà quel round a tossire e soffocare. Un personaggio che soffoca per 2 round consecutivi subisce 1d6 danni non letali. Inoltre, il fumo oscura la visuale, concedendo occultamento a quei personaggi al suo interno.

TERRENI PALUDOSI

Esistono due categorie di paludi: brughiere relativamente asciutte e acquitrini. Entrambi spesso si trovano lungo i margini di qualche lago (descritti in "Terreni acquatici", pagina 92) che a tutti gli effetti offrono una terza categoria di terreno, le paludi.

La tabella sottostante indica gli elementi dei terreni paludosi. Le percentuali fanno riferimento a un terreno paludoso generico, e non devono indicare con precisione la possibilità che un determinato quadretto contenga l'elemento del terreno.

ELEMENTI DEI TERRENI PALUDOSI

	Categoria di palude	
	Brughiera	Acquitrino
Stagno basso	20%	40%
Stagno profondo	5%	20%
Sottobosco rado	30%	20%
Sottobosco fitto	10%	20%

Stagno: Se un quadretto è parte di uno stagno basso, contiene fango o acqua ferma profonda circa 30 cm. Sono necessari 2 quadretti di movimento per entrare in un quadretto di uno stagno basso, e la CD delle prova di Acrobazia in quel quadretto aumenta di 2.

Un quadretto che è parte di uno stagno profondo è occupato da acqua ferma profonda circa 120 cm. Le creature Medie o di taglia superiore devono utilizzare 4 quadretti di movimento per entrare in un quadretto di uno stagno profondo, o, se preferiscono, possono attraversare lo spazio a nuoto. Le creature Piccole o di taglia inferiore devono attraversare uno stagno profondo a nuoto. Non è possibile effettuare prove di Acrobazia in uno stagno profondo.

L'acqua in uno stagno profondo fornisce copertura alle creature Medie o di taglia superiore. Le creature più piccole ottengono copertura migliorata (bonus di +8 alla CA, bonus di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi). Le creature Medie o di taglia superiore possono chinarsi, come azione di movimento, per ottenere copertura migliorata. Le creature che godono di questa copertura migliorata subiscono una penalità di –10 agli attacchi contro quelle creature che non sono sott'acqua.

I quadretti con stagni profondi di solito sono raggruppati tutti assieme, e circondati da un anello irregolare di quadretti di stagni bassi.

Sia gli stagni bassi che profondi aumentano la CD delle prove di Muoversi Silenziosamente di 2.

Sottobosco: I cespugli, gli arbusti e l'erba alta che cresce nelle paludi funziona allo stesso modo del sottobosco di una foresta (vedi sopra). Se un quadretto contiene uno stagno, non può contenere anche del sottobosco.

Sabbie mobili: I banchi di sabbie mobili hanno un aspetto ingannevolmente stabile (appaiono come sottobosco o terreno aperto), ma possono intrappolare i personaggi più imprudenti. Un personaggio che si avvicina a un banco di sabbie mobili a passo normale ha diritto a una prova di Sopravvivenza con CD 8 per scorgere il pericolo prima di finirci dentro, ma quei personaggi che corrono o effettuano una carica non hanno alcuna possibilità di individuare uno stagno nascosto prima di finirci dentro. Un tipico banco di sabbie mobili ha un diametro di 6 metri; l'avanzata di un personaggio in corsa o in carica lo spinge per 1d2x1,5 metri nel bel mezzo delle sabbie mobili.

Effetti delle sabbie mobili: I personaggi intrappolati nelle sabbie mobili devono superare una prova di Nuotare con CD 10 ad ogni round per rimanere fermi al loro posto, o una prova con CD 15 per avanzare di 1,5 metri in una qualsiasi direzione desiderata. Se un personaggio intrappolato fallisce la prova di 5 o più, affonda al di sotto della superficie e inizia ad annegare, quando non è più in grado di trattenere il respiro (vedi la descrizione dell'abilità Nuotare, pagina 78 del *Manuale del Giocatore*, e "Annegamento", pagina 303 di questo volume).

Quei personaggi al di sotto della superficie di uno stagno possono tornare in superficie superando una prova di Nuotare (CD 15, +1 per ogni round consecutivo in cui è rimasto sotto la superficie).

Salvataggio: Tirare fuori un personaggio intrappolato nelle sabbie mobili può rivelarsi difficile. Chi tenta il salvataggio ha bisogno di un ramo, dell'asta di una lancia, di una corda o di uno strumento simile che gli consenta di porgere un'estremità alla vittima. Poi il salvatore deve superare una prova di Forza con CD 15 per tirare fuori la vittima dalle sabbie mobili, e la vittima deve superare una prova di Forza con CD 10 per rimanere aggrappata al ramo, al bastone o alla corda. Se la vittima non supera questa prova, deve immediatamente effettuare una prova di Nuotare con CD 15 per rimanere al di sopra della superficie. Se entrambe le prove hanno successo, la vittima viene tirata 1,5 metri più vicina alla salvezza.

Siepi: Le siepi, comuni nelle brughiere, sono muriccioli in pietra e terra ricoperti di arbusti spinosi.

Le siepi strette funzionano come un parapetto, e sono necessari 4,5 metri di movimento per attraversarli.

Le siepi larghe sono più alte di 1,5 metri e occupano un intero quadretto. Conferiscono copertura totale, proprio come un muro. Sono necessari 4 quadretti di movimento per attraversare un quadretto occupato da una siepe larga; le creature che superano una prova di Scalare con CD 10 devono usare solo 2 quadretti di movimento per attraversare quel quadretto.

TABELLA DEGLI INCONTRI TIPICI NELLE PALUDI TEMPERATE (LI 9)

d%	Incontro	LI medio
01-07	1 idra a undici teste	10
08-11	1d3 mohrg	10
12-15	1 drago nero adulto giovane	9
16-19	1d4+2 PNG coboldi stregoni di 5° livello	9
20-30	1d3 chuul	9
31-38	1d3 meduse	9
39-45	1d4+2 PNG goblin ladri di 5° livello	9
46-53	1d3 spettri	9
54-63	1d4 fuochi fatui	9
64-70	1d4 zombi squartatori grigi	9
71-81	1 squartatore grigio	8
82-91	1 congrega di streghe (strega marina, annis, strega verde)	8
92-97	2d4 arpie	8
98-100	1 cumulo strisciante	6

Altri elementi dei terreni paludosi: Alcune paludi, specialmente gli acquitrini, contengono alberi esattamente come le foreste, di solito radunati in piccoli boschetti. Esistono vari sentieri che attraversano le paludi, di solito seguendo un percorso tortuoso per evitare gli stagni. Come nelle foreste, i sentieri consentono di muoversi normalmente ma non forniscono l'occultamento che fornisce il sottobosco.

Furtività e individuazione nelle paludi: In una brughiera, la distanza massima per il successo di una prova di Osservare per individuare la presenza di altre creature è 6d6x3 metri. In un acquitrino, tale distanza è 2d8x3 metri.

Il sottobosco e gli stagni profondi offrono abbondante occultamento, quindi è facile nascondersi in una palude.

Una palude non impone penalità alle prove di Ascoltare, e usare l'abilità Muoversi Silenziosamente è più difficile sia nel sottobosco che negli stagni.

TERRENI COLLINOSI

Una collina può essere presente tra i più disparati tipi di terreno, ma le colline possono anche essere l'elemento dominante del paesaggio. I terreni collinosi possono essere divisi in due categorie: colline dolci e colline erte. I terreni collinosi spesso fungono da zona di transizione tra il terreno accidentato delle montagne e il terreno piatto delle pianure.

I terreni collinosi richiedono al DM una preparazione aggiuntiva, dal momento che i personaggi vorranno sapere in anticipo in quale direzione le colline salgono. La tabella sottostante riporta le percentuali tipiche dei pendii graduali e ripidi nei terreni collinosi, ma il DM dovrà tracciare la sua mappa con attenzione in modo che salite e discese delle colline siano disposte in modo chiaro e logico. Le percentuali sottostanti non includono percentuali per gli spazi pianeggianti, ma in cima alle colline e in fondo alle valli il DM dovrebbe far bene a includere alcuni quadretti di spazio pianeggiante.

ELEMENTI DEI TERRENI COLLINOSI

	Categoria di colline	
	Collina dolce	Collina erta
Pendio graduale	75%	40%
Pendio ripido	20%	50%
Rupe	5%	10%
Sottobosco rado	15%	15%

Per disegnare i terreni collinosi rapidamente, si procede decidendo dove si vogliono collocare le colline e le vallate, e poi circondarle con anelli di quadretti di pendii graduali e ripidi. Se si includono delle rupi, vanno messe di fianco o all'interno dei pendii ripidi. Infine, vanno tracciate delle frecce che indicano la direzione del pendio.

Pendio graduale: Questa inclinazione non è abbastanza ripida da influenzare il movimento, ma i personaggi ottengono un bonus di +1 agli attacchi in mischia contro gli avversari che si trovano più in basso rispetto a loro.

Pendio ripido: Quei personaggi che si muovono in salita (su un quadretto adiacente di elevazione superiore) devono utilizzare 2 quadretti di movimento per entrare in ogni quadretto di pendio ripido. Quei personaggi che corrono o caricano scendendo per una collina (passando su un quadretto di elevazione più bassa) devono superare una prova di Equilibrio con CD 10 quando entrano nel primo quadretto di pendio ripido. I personaggi in sella devono invece superare una prova di Cavalcare con CD 10. Quei personaggi che falliscono questa prova inciampano e devono terminare il loro movimento 1d2x1,5 metri dopo. Quei personaggi che falliscono la prova di 5 o più cadono proni nel quadretto in cui hanno terminato il loro movimento,

Un pendio ripido incrementa la CD delle prove di Acrobazia di 2.

Rupe: Arrampicarsi su una rupe normalmente richiede una prova di Scalare con CD 15, e la parete di solito è alta 1d4x3 metri, anche se le necessità della mappa potrebbero richiedere una rupe più alta. Una rupe non è perfettamente verticale e occupa una fila di quadretti di 1,5 metri se è meno alta di 9 metri e una fila di 3 metri se è alta 9 metri o più.

Sottobosco rado: L'erica e altri arbusti sparsi crescono su alcuni punti delle colline, anche se difficilmente ricoprono il terreno come nelle foreste e nelle paludi. Il sottobosco rado fornisce occultamento e incrementa la CD delle prove di Acrobazia e Muoversi Silenziosamente di 2.

Altri elementi dei terreni collinosi: Gli alberi sono comuni sui terreni collinosi, e le vallate spesso sono percorse da piccoli corsi d'acqua (larghi da 1,5 a 3 metri e non più profondi di 1,5 metri) o letti asciutti di un fiume (che vengono considerati come una trincea larga da 1,5 a 3 metri). Se si aggiunge un corso d'acqua o un letto del fiume, va ricordato che l'acqua scorre sempre verso valle.

Furtività e individuazione sulle colline: Sulle colline dolci, la distanza massima per il successo di una prova di Osservare per individuare la presenza di altre creature è 2d10x3 metri. Sulle colline erte, tale distanza diventa di 2d6x3 metri.

Nascondersi in un terreno collinoso può risultare difficile se non c'è sottobosco nella zona circostante. La cima di una collina o un crinale forniscono una copertura sufficiente a nascondersi da chiunque si trovi al di sotto della cima o del crinale.

Le colline non influenzano le prove di Ascoltare o Muoversi Silenziosamente.

TABELLA DEGLI INCONTRI TIPICI SULLE COLLINE TEMPERATE (LI 5)

d%	Incontro	LI medio
01-02	1 drago di rame giovane	7
03-05	1 bulette	7
06-09	1 gigante delle colline	7
10-17	1d3 belve distorcenti	6
18-27	1d3 grifoni	6
28-34	1 viverna	6
35-44	PNG bardo umano di 5° livello	5
45-58	1 ogre e 1d4+2 hobgoblin combattenti	5
59-68	1d3 zombi ogre	5
69-77	1 rast	5
78-85	1d3 wight	5
86-95	1d3 ippogrifi	4
96-100	1 doppelganger	3

TERRENI MONTUOSI

Le tre categorie di terreni montuosi sono rilievi alpini, montagne aspre e montagne impervie. Quando i personaggi attraversano un'area montuosa, probabilmente affronteranno tutte e tre le categorie, una dopo l'altra, iniziando dai rilievi alpini, passando poi alle montagne aspre per salire poi fino alle montagne impervie, fino alla vetta.

Per tracciare una mappa dei terreni montuosi si usano le percentuali della tabella sottostante, al fine di disporre correttamente gli elementi del terreno. Come nel caso dei terreni collinosi, è necessario fare attenzione alla direzione dei pendii e specificare la direzione in cui i rilievi salgono o scendono. I pendii graduali, i pendii ripidi, le rupi e i baratri si escludono l'un l'altro. Entrambi i pendii possono essere coperti da sottobosco, ghiaia o detriti densi.

Le montagne possono disporre di un importante elemento, la parete rocciosa, che viene indicata sul margine che separa due quadretti, invece che occupare lo spazio di un quadretto. Dopo aver tracciato altri elementi del terreno sulla mappa, si aggiungono le pareti rocciose e si collocano accanto o all'interno dei pendii ripidi o delle rupi.

ELEMENTI DEI TERRENI MONTUOSI

	Categoria di montagne		
	Rilievi alpini	Aspre	Impervie
Pendio graduale	50%	25%	15%
Pendio ripido	40%	55%	55%
Rupe	10%	15%	20%
Baratro	-	5%	10%
Sottobosco rado	20%	10%	-
Ghiaia	-	20%	30%
Detriti fissi	-	20%	30%

Pendii graduali e ripidi: Funzionano come descritto in "Terreni collinosi", più sopra.

Rupe: Anche questi elementi del terreno funzionano come le loro controparti del terreno collinoso, ma solitamente sono alti 2d6x3 metri. Le rupi più alte di 24 metri occupano 6 metri di spazio orizzontale.

Baratro: I baratri, normalmente creati da processi geologici naturali, funzionano come le fosse nell'ambientazione dei dungeon. I baratri non sono nascosti, quindi un personaggio non può caderci involontariamente (fatta eccezione per eventuali spinte). Un baratro tipico è profondo 2d4x3 metri, lungo almeno 6 metri e ha una larghezza che varia da 1,5 a 6 metri. È necessaria un prova di Scalare con CD 15 per arrampicarsi fuori da un baratro.

In terreni di montagna impervi, i baratri generalmente sono profondi 2d8x3 metri.

Sottobosco rado: Funziona come descritto in "Terreni boschivi", pagina 87.

Ghiaia: Una distesa di ciottoli che normalmente non influenza la velocità, ma che può risultare pericolosa su un pendio. La CD delle prove di Acrobazia ed Equilibrio aumenta di 2 se un pendio graduale è ricoperto di ghiaia, e di 5 se un pendio ripido è ricoperto di ghiaia. La CD delle prove di Muoversi Silenziosamente aumenta di 2 se c'è ghiaia su un qualsiasi pendio.

Detriti fitti: Il terreno è fittamente disseminato di rocce di tutte le dimensioni. Sono necessari 2 quadretti di movimento per entrare in un quadretto coperto da detriti fitti. La CD delle prove di Acrobazia ed Equilibrio aumenta di 5 e la CD delle prove di Muo-

versi Silenziosamente aumenta di 2.

Parete rocciosa: Una parete di roccia verticale che è possibile scalare solo con una prova di Scalare con CD 25. Una tipica parete rocciosa è alta 2d4x3 metri sulle montagne aspre e 2d8x3 metri sulle montagne impervie. Le pareti rocciose vengono tracciate sui margini dei quadretti, e non sui quadretti veri e propri.

Entrata della caverna: Le entrate delle caverne si trovano sui quadretti delle rupi e dei pendii ripidi e di fianco alle pareti rocciose. Solitamente sono larghe tra gli 1,5 e i 6 metri e profonde 1,5 metri. Oltre l'entrata, una caverna può condurre ovunque, da una semplice stanza a un complicato dungeon. Le caverne usate come tane di mostri solitamente hanno 1d3 stanze larghe circa 1d4x3 metri.

Altri elementi dei terreni montuosi: La maggior parte dei rilievi alpini inizia al di sopra della linea degli alberi, quindi gli alberi e gli altri elementi tipici delle foreste sono rari sulle montagne. I terreni montuosi possono contenere corsi d'acqua (larghi da 1,5 a 3 metri e mai più profondi di 1,5 metri) e letti asciutti di ruscelli o fiumi (considerati come delle trincee larghe da 1,5 a 3 metri). Le alte quote, in particolare, tendono ad essere più fredde rispetto alle basse quote circostanti, e potrebbero essere ricoperte di lastre di ghiaccio (descritte più sotto).

Furtività e individuazione sulle montagne: In generale, la distanza massima per il successo di una prova di Osservare per individuare la presenza di altre creature è 4d10x 3 metri. Naturalmente, da certi picchi o dalla cima di un crinale si gode di una visuale assai migliore, mentre le valli e i canaloni più contorti consentono una visuale assai più limitata. Dal momento che c'è poca vegetazione che ostruisca la linea di visuale, i dettagli specifici di ogni mappa sono l'indicazione migliore da seguire per determinare la distanza alla quale un incontro può avere inizio.

Come nel caso dei terreni collinosi, un crinale o un picco fornisce copertura adeguata per nascondersi da chiunque si trovi più in basso.

È più facile sentire i suoni lontani sulle montagne. La CD delle prove di Ascoltare aumenta di 1 per ogni 6 metri che separano l'ascoltatore dalla fonte del rumore, e non per ogni 3 metri.

TABELLA DEGLI INCONTRI TIPICI SULLE MONTAGNE FREDDE (LI 11)

d%	Incontro	LI medio
01-04	1 beholder	13
05-07	1 drago d'argento adulto giovane	13
08-19	1d3 PNG mezzorchi barbari di 10° livello	12
20-29	1 divoratore	11
30-47	1d3 giganti del gelo	11
48-58	1d4 ombre maggiori	11
59-75	1 troll cacciatore	11
76-88	PNG drow mago di 10° livello e 1 guardiano protettore	11
89-100	2d4 troll	9

Valanghe (GS 7)

La combinazione di picchi scoscesi e di pesanti nevicate fa sì che le valanghe siano un pericolo letale in molte aree montuose. Anche se le valanghe di neve e ghiaccio sono comuni, è possibile anche che si verifichi una frana di roccia e terra.

Una valanga può essere scorta fin da 1d10x150 metri più a valle da un personaggio che superi una prova di Osservare con CD 20, considerando la valanga una creatura Colossale. Se tutti i personaggi falliscono la loro prova di Osservare per determinare la distanza dell'incontro, la valanga si avvicina, e tutti la notano automaticamente quando giunge a metà della distanza originaria.

È anche possibile sentire la valanga in arrivo senza riuscire a vederla. In condizioni ottimali (senza altri rumori forti a sovrapporsi), un personaggio che superi una prova di Ascoltare con CD 15 può sentire la valanga o la frana in arrivo quando è lontana 1d6x150 metri. Questa prova può anche avere una CD di 20, 25 o più in condizioni in cui altri rumori forti si sovrappongono (come ad esempio nel mezzo di una tempesta).

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 danni dimezzati se superano un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15. Come conseguenza risultano sepolti (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 sepolti.

I personaggi sepolti subiscono 1d6 danni non letali per minuto; se un personaggio sepolto perde i sensi, deve superare una prova di Costituzione con CD 15, altrimenti subirà 1d6 danni letali ad ogni minuto, finché non viene liberato o non muore.

Una valanga tipica ha una larghezza di 1d6x30 metri, da un margine della zona di scorrimento all'altro. La zona sepolta al centro della valanga è larga la metà dell'ampiezza complessiva della valanga. Per determinare la posizione precisa dei personaggi rispetto all'avanzata della valanga, si tira 1d6x20, poi si moltiplica x30 cm e il valore ottenuto è la distanza dal centro della valanga, misurato dalla zona sepolta, al centro dell'ubicazione del gruppo. Le valanghe di ghiaccio e neve avanzano a una velocità di 150 metri per round, le frane di roccia e terra hanno una velocità di 75 metri per round.

Viaggi in montagna

Viaggiare ad alta quota può essere estremamente stancante, e a volte addirittura mortale, per coloro che non sono abituati a farlo. Il freddo si fa estremo e la mancanza di ossigeno nell'aria può indebolire anche il più possente dei guerrieri.

Personaggi acclimatati: Le creature abituate alle alte quote solitamente se la cavano meglio rispetto a chi vive a bassa quota. Qualsiasi creatura la cui voce "Ambiente" includa la dicitura "montagne" viene considerata nativa della zona e acclimatata alle alte quote. I personaggi possono acclimatarsi vivendo in alta montagna per un mese. Quei personaggi che passano più di due mesi lontani dalle montagne dovranno acclimatarsi di nuovo quando ritornano.

I non morti, i costrutti e le altre creature che non respirano sono immuni agli effetti dell'altitudine.

Zone di altitudine: In generale, le montagne includono tre possibili fasce di altitudine: bassi passi, picchi bassi/alti passi e picchi alti.

Basso passo (inferiore ai 1.500 metri): La maggior parte dei viaggi nei territori montuosi avviene attraverso i bassi passi, una zona composta per la maggior parte da rilievi alpini e foreste. I viaggiatori potrebbero avere qualche difficoltà (come indicato dai modificatori di movimento dei viaggi attraverso le montagne), ma l'altitudine in sé non ha alcun effetto in termini di gioco.

Alto passo/picco basso (tra i 1.500 metri e i 4.500 metri): La salita verso le pendici più alte delle montagna o l'attraversamento delle montagne vere e proprie ricade in questa categoria. Tutte le creature non acclimatate respirano a fatica per effetto dell'aria rarefatta di queste zone. I personaggi dovranno superare un tiro salvezza sulla Tempra ogni ora (CD 15 + 1 per ogni prova precedente), altrimenti diventeranno affaticati. L'affaticamento ha fine quando il personaggio ridiscende a un'altitudine dove l'aria è più densa.

I personaggi acclimatati non devono effettuare alcun tiro salvezza sulla Tempra a questo scopo.

Alto picco (oltre i 4.500 metri): Le montagne più alte possono superare i 6.000 metri d'altezza. A queste quote, i personaggi sono soggetti all'affaticamento da alta quota (descritto sopra) e all'infermità da alta quota, che siano acclimatati o meno all'alta quota.

L'infermità da alta quota sta ad indicare la privazione a lungo termine di ossigeno. Influenza i punteggi delle caratteristiche fisiche e mentali. Per ogni 6 ore trascorse a un'altitudine superiore ai 4.500 metri, un personaggio dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15, + 1 per ogni prova precedente), altrimenti subirà 1 danno a tutte le caratteristiche.

Le creature acclimatate alle alte quote ottengono un bonus di competenza +4 ai tiri salvezza per resistere agli effetti dell'infermità da alta quota, ma prima o poi anche i montanari più esperti dovranno abbandonare queste pericolose altitudini.

TERRENI DESERTICI

I terreni desertici sono presenti nei climi caldi, nei climi temperati e nei climi freddi, ma tutti sono accomunati da uno stesso tratto: poca pioggia. Le tre categorie di deserto sono tundra (deserti freddi), deserto roccioso (di solito temperato) e deserto sabbioso (di solito a clima caldo).

Elementi dei terreni desertici

	Categoria di deserto		
	Tundra	Roccioso	Sabbioso
Sottobosco rado	15%	5%	5%
Lastra di ghiaccio	25%	-	-
Detriti sparsi	5%	30%	10%
Detriti fitti	-	30%	5%
Dune sabbiose	-	-	50%

Tabella degli incontri tipici nei deserti caldi (LI 7)

d%	Incontro	LI medio
01-07	1 androsfinge	9
08-15	1 ginosfinge	8
16-23	1d3 lamia	8
24-31	1d3 basilischi	7
32-41	1 criosfinge	7
42-49	PNG monaco umano di 5° livello e PNG bardo umano di 5° livello	7
50-57	1 golem di carne	7
58-69	1d3 ieracosfinge	7
70-80	1 scorpione mostruoso Enorme (parassita)	7
81-88	1d3 jann (geni)	6
89-96	1d4+2 scorpioni mostruosi Grandi (parassiti)	6
97-100	1 mummia	5

La tundra differisce dalle altre categorie di deserto per due elementi. Dal momento che la neve e il ghiaccio ricoprono buona parte del territorio, è facile trovare l'acqua. Durante il picco dell'estate, lo strato ghiacciato si scioglie per una profondità di circa 30 cm, trasformando il territorio in una vasta distesa fangosa. La tundra fangosa influenza il movimento e l'uso delle abilità, allo stesso modo degli stagni bassi descritti nei terreni paludosi, anche se di acqua ferma ce n'è ben poca.

La tabella soprastante indica alcuni elementi che possono essere presenti in ognuna delle tre categorie di deserto. Le percentuali servono solo da indicazioni per tracciare una mappa adeguata; non è necessario tirare per definire ogni quadretto. Gli elementi del terreno di questa tabella si escludono reciprocamente; ad esempio, un quadretto di tundra può contenere sottobosco rado o una lastra di ghiaccio, ma non entrambi.

Sottobosco rado: Composto da arbusti, cespugli e cactus, funziona come descritto negli altri tipi di terreno.

Lastra di ghiaccio: Il terreno è coperto da ghiaccio scivoloso. Sono necessari 2 quadretti di movimento per entrare in un quadretto coperto da una lastra di ghiaccio, e la CD delle prove di Acrobazia ed Equilibrio aumenta di 5. È necessaria una prova di Equilibrio a CD 10 per correre o caricare su una lastra di ghiaccio.

Detriti sparsi: Il terreno è disseminato di piccole rocce, che rendono i movimenti agili più difficili. La CD delle prove di Acrobazia ed Equilibrio aumenta di 2.

Detriti fitti: Il terreno è fittamente disseminato di rocce più grandi. Sono necessari 2 quadretti di movimento per entrare in un quadretto coperto da detriti fitti. La CD delle prove di Acrobazia ed Equilibrio aumenta di 5 e la CD delle prove di Muoversi Silenziosamente aumenta di 2.

Dune di sabbia: Le dune di sabbia, create dall'azione della sabbia e del vento, funzionano come colline che si spostano. Se il vento è forte e costante, una duna di sabbia può muoversi per varie centinaia di metri nel giro di una settimana. Le dune di sabbia possono coprire centinaia di quadretti. Sono composte da un pendio più dolce nella direzione del vento dominante e da un pendio più ripido sul lato opposto.

Altri elementi del deserto: La tundra a volte è circondata da foreste, e di tanto in tanto nelle distese ghiacciate spunta anche qualche albero. I deserti rocciosi contengono pinnacoli e altopiani fatti di roccia piatta circondata da tutti i lati da rupi e pendii ripidi (descritti in "Terreni montuosi", pagina 89). Nei deserti sabbiosi a volte sono presenti alcune zone di sabbie mobili; il loro funzionamento è descritto in "Terreni paludosi", pagina 88, anche se le sabbie mobili del deserto sono un misto privo d'acqua di polvere finissima e sabbia. Tutti i terreni desertici sono attraversati dai letti asciutti dei fiumi (considerati delle trincee larghe da 1,5 a 4,5 metri) che si riempiono d'acqua in quelle rare occasioni in cui cade la pioggia.

Furtività e individuazione nel deserto: In generale, la distanza massima per il successo di una prova di Osservare per individuare la presenza di altre creature è 6d6x6 metri; oltre questa distanza, l'orizzonte irregolare e la distorsione termica nei deserti caldi rende l'individuazione impossibile. La presenza di dune nei deserti sabbiosi limita la distanza di osservazione a 6d6x3 metri.

Il deserto non comporta alcuna penalità né alcun bonus alle prove di Ascoltare o di Osservare. Il sottobosco e gli altri elementi che normalmente forniscono occultamento o copertura sono talmente rarefatti che nascondersi diventa più difficile.

Tempeste di sabbia

Una tempesta di sabbia riduce la visibilità a 1d10x1,5 metri e comporta una penalità di –4 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Una tempesta di sabbia infligge 1d3 danni non letali all'ora a qualsiasi creatura sorpresa all'aperto e lascia una distesa di sabbia che ricopre tutto al suo passaggio. La sabbia spinta dal vento si infila in tutte le fessure fatta eccezione per le chiusure più sigillate, irrita la pelle e sporca l'equipaggiamento portato.

TERRENI PIANEGGIANTI

È nelle pianure che nasce e si sviluppa la maggior parte delle civiltà, che quindi spesso sono abitate. Le pianure possono essere divise in tre categorie: fattorie, praterie e campi di battaglia. Le fattorie sono assai comuni nelle aree colonizzate, mentre le praterie stanno ad indicare le pianure incolte. I campi di battaglia dove si scontrano gli eserciti sono locazioni temporanee, che spesso vengono poi reclamate dall'aratro di un contadino o dalla vegetazione naturale. Rappresentano un terzo tipo di terreno in quanto gli avventurieri tendono a passare molto tempo al loro interno, e non perché siano particolarmente diffusi.

La tabella sottostante mostra le proporzioni degli elementi del terreno nelle varie categorie di pianure. In una fattoria, il sottobosco rado è rappresentato dai campi di grano più maturi, quindi quelle fattorie che coltivano nei loro campi altre verdure, oppure tutte le fattorie nel periodo che va dal raccolto ad alcuni mesi dopo la semina avranno una minor superficie occupata da sottobosco rado.

Gli elementi del terreno di questa tabella si escludono a vicenda.

Elementi dei terreni pianeggianti

	Categoria di pianure		
	Fattoria	Prateria	Campo di battaglia
Sottobosco rado	40%	20%	10%
Sottobosco fitto	-	10%	-
Detriti sparsi	-	-	10%
Trincea	5%	-	5%
Dosso	-	-	5%

Sottobosco: Sia che si tratti di raccolti o di vegetazione naturale, l'erba alta delle pianure funziona allo stesso modo del sottobosco rado in una foresta. I cespugli particolarmente fitti formano delle zone di sottobosco fitto che spuntano qua e là nelle distese delle praterie.

Detriti sparsi: Sul campo di battaglia, i detriti sparsi stanno spesso ad indicare qualcosa che è stato distrutto: le rovine di un edificio o i resti disseminati di un muro in pietra, ad esempio. Funziona come descritto nella sezione "Terreni desertici", più sopra.

Trincea: Una trincea, spesso scavata dai soldati per ripararsi, funziona come un parapetto, tranne per il fatto che non conferisce alcuna copertura contro i nemici adiacenti. Uscire da una trincea costa 2 quadretti di movimento, mentre entrare in una trincea non costa nulla. Le creature al di fuori di una trincea che compiono un attacco in mischia contro una creatura all'interno della trincea ottengono un bonus di +1 agli attacchi in mischia, in quanto stanno in posizione rialzata.

Nelle fattorie, le trincee solitamente sono dei canali di irrigazione.

Dosso: Un dosso, una struttura di difesa assai comune, è un muro di terra basso che rallenta i movimenti e che conferisce un certo grado di copertura. Per collocare un dosso su una mappa si tracciano due file adiacenti di pendio ripido (descritto in "Terreni collinosi", pagina 89) i cui bordi in salita si toccano l'un l'altro. Quindi un personaggio che attraversa un dosso di 2 quadretti salirà per 1 quadretto e poi scenderà per 1 quadretto. I dossi di 2 quadretti forniscono copertura come parapetti per coloro che si riparano dietro di essi. I dos-

si più grossi forniscono copertura pari a quella di un parapetto per chiunque stia a 1 quadretto discendente di distanza dalla cima.

Recinzione: Le recinzioni di legno di solito vengono issate per rinchiudere le mandrie o per impedire l'avanzata dei soldati. Attraversare una recinzione costa un quadretto extra di movimento. Una recinzione di pietra fornisce anche un certo grado di copertura, e funziona come un parapetto. I personaggi in sella possono scavalcare una recinzione senza rallentare la loro avanzata, se superano una prova di Cavalcare con CD 15. Se la prova fallisce, la cavalcatura oltrepassa la recinzione, ma il cavaliere cade dalla sella.

Tabella degli incontri tipici nelle pianure temperate (LI 4)

d%	Incontro	LI medio
01-03	1 mezzo-drago, guerriero umano di 4° livello	6
04-08	1d4+2 worg	6
09-13	1d3 cockatrice	5
14-19	1d3 sciami di locuste	5
20-26	PNG paladino umano di 5° livello	5
27-35	1d3 cani intermittenti	4
36-44	1d3 formiche soldato giganti	4
45-57	1d4+4 goblin	4
58-69	1d3 topi mannari (licantropi)	4
70-78	1 progenie vampirica	4
79-86	1 allip	3
87-94	1 ankheg	3
95-100	1d3 gnoll	3

Altri elementi delle pianure: In molte pianure qualche albero spunta qua e là, anche se sui campi di battaglia spesso vengono abbattuti per ottenere materiale grezzo per le macchine d'assedio descritte in "Elementi urbani", pagina 99). Anche le siepi (descritte in "Terreni paludosi", pagina 88) sono presenti in alcune pianure. I corsi d'acqua, di solito larghi dagli 1,5 ai 6 metri, e profondi da 1,5 a 3 metri, sono altrettanto comuni.

Furtività e individuazione nelle pianure: Nei terreni pianeggianti, la distanza massima per il successo di una prova di Osservare per individuare la presenza di altre creature è 6d6x12 metri, anche se gli elementi specifici della mappa potrebbero limitare la visuale.

I terreni pianeggianti non comportano alcuna penalità alle prove di Ascoltare o di Osservare. Ottenere copertura e l'occultamento non è difficile, quindi è facile trovare un buon posto per rifugiarsi abbastanza vicino, se non a portata di mano.

TERRENI ACQUATICI

I terreni acquatici sono i meno ospitali per i molti PG che non sono in grado di respirare sott'acqua. I personaggi si ritroveranno a volte in acqua involontariamente (se l'acqua è in fondo a una fossa, ad esempio), e altre volte cercheranno intenzionalmente l'avventura sotto i mari.

Il terreno acquatico non offre la stessa varietà delle estensioni terrestri. Il fondo dell'oceano può racchiudere molte meraviglie, compresi gli equivalenti marini dei vari elementi del terreno descritti in precedenza in questa sezione. Ma se i personaggi si ritrovano in acqua perché sono stati spinti fuori bordo dal ponte di una nave pirata, i campi di alghe che si trovano a centinaia di metri più sotto non hanno molta importanza.

Quindi, a livello di regole, i terreni acquatici vengono divisi solamente in due categorie: acqua corrente (come ad esempio ruscelli e fiumi) e acqua ferma (come ad esempio laghi e oceani).

Tabella degli incontri tipici nei terreni acquatici temperati (LI 8)

d%	Incontro	LI medio
01-04	1 drago di bronzo adolescente	9
05-08	1 testuggine dragona	9
09-17	1 seppia gigante (animale)	9
18-28	1 piovra gigante (animale)	8
29-39	1d4+2 gatti del mare	8
40-56	1d4+2 squali Enormi (animali)	8
57-70	2d4+4 tritoni	8
71-83	1 capodoglio (animale)	7
84-94	1 naga acquatica	7
95-100	1d4 merrow (ogre)	6

Acqua corrente: I fiumi più grandi e placidi scorrono a una velocità di pochi chilometri all'ora, quindi sotto molti aspetti funzionano come acqua ferma. Alcuni corsi d'acqua e alcuni fiumi, tuttavia, scorrono più veloci; qualsiasi cosa che galleggi sulla loro superficie viene spinta in direzione della corrente a una velocità compresa tra 3 metri e 12 metri per round. Le rapide più veloci possono spingere i nuotatori in direzione della corrente a una velocità compresa tra 18 e i 27 metri per round. I fiumi più rapidi sono sempre composti almeno da acque agitate (Nuotare CD 15) e le rapide sono considerate acque tempestose (Nuotare CD 20).

Se un personaggio si trova in acque correnti, viene spostato in direzione della corrente della quantità indicata alla fine del suo turno. Se un personaggio prova a mantenere la sua posizione fissa rispetto alla riva, può impiegare tutto il suo turno per nuotare contro corrente.

Portato via: Quei personaggi portati via da un fiume che scorre a una velocità pari o superiore a 18 metri per round devono superare una prova di Nuotare con CD 20 ad ogni round per evitare di finire sott'acqua. Se un personaggio supera la prova di 5 o più rispetto al minimo richiesto, ferma il suo movimento aggrappandosi a qualcosa: una roccia, il ramo di un albero o un tronco affiorante: in questo caso non viene più portato via dal flusso della corrente. Per sfuggire alle rapide raggiungendo la riva, sono necessarie tre prove di Nuotare con CD 20 una dopo l'altra. Quei personaggi che si sono fermati grazie a una roccia, un ramo o un tronco non possono andarsene con le loro forze a meno che non si rituffino in acqua e non tentino la traversata a nuoto. Altri personaggi possono provare a salvarli, come se fossero intrappolati nelle sabbie mobili (situazione descritta in "Terreni paludosi", più sopra).

Acqua ferma: I laghi e gli oceani richiedono semplicemente una velocità di nuoto o una prova di Nuotare per spostarsi (CD 10 in acque calme, CD 15 in acque agitate e CD 20 in acque tempestose). I personaggi devono trovare un modo per respirare, se si trovano sott'acqua, altrimenti annegheranno (vedi "Annegamento", pagina 303). Quando un personaggio si trova sott'acqua, può spostarsi in qualsiasi direzione, come se stesse volando con manovrabilità perfetta.

Furtività e individuazione sott'acqua: Nei terreni acquatici, la vi-

Tabella 3-22: Modificatori di combattimento sott'acqua

	Attacco/Danni			
Condizione	Tagliente o contundente	Coda	Movimento	Senza equilibrio[4]
Libertà di movimento	normale/normale	normale/normale	normale	No
Possiede velocità di nuotare	-2/dimezzati	normale	normale	No
Prova di Nuotare superata	-2/dimezzati[1]	-2/dimezzati	un quarto o la metà[2]	No
Appoggio solido[3]	-2/dimezzati	-2/dimezzati	metà	No
Nessuna delle voci sopraelencate	-2/dimezzati	-2/dimezzati	normale	Sì

1 Una creatura senza un effetto di *libertà di movimento* o una velocità di nuotare effettua le sue prove di lotta sott'acqua con una penalità di –2, ma infligge danni normalmente quando è in lotta.

2 Una prova di Nuotare superata consente a una creatura di muoversi a un quarto della sua velocità come azione di movimento o a metà della sua velocità come azione di round completo.

3 Quelle creature dotate di appoggio solido stanno camminando sul fondo, si appoggiano allo scafo della nave o sono in condizioni analoghe. Una creatura può camminare sul fondo solo se indossa o trasporta peso a sufficienza per ancorarsi sul fondo (almeno 8 kg per le creature Medie, peso che viene raddoppiato per ogni categoria di taglia superiore alla Media e dimezzato per ogni categoria di taglia inferiore.

4 Le creature che annaspano in acqua (solitamente poiché hanno fallito la loro prova di Nuotare) hanno difficoltà a combattere efficacemente. Una creatura senza equilibrio perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura, e gli avversari ottengono un bonus di +2 ai loro tiri per colpire contro di essa.

suale massima dipende dalla limpidità dell'acqua. Come indicazione generica, una creatura può vedere fino a 4d8x3 metri se l'acqua è limpida e 1d8x3 metri se l'acqua è torbida. L'acqua corrente è sempre torbida, a meno che non si tratti di un fiume particolarmente grande e lento.

È difficile trovare copertura od occultamento per nascondersi sott'acqua (tranne che sul fondo del mare). Le prove di Ascoltare e di Muoversi Silenziosamente funzionano normalmente sott'acqua.

Invisibilità: Una creatura invisibile occupa uno spazio là dove dovrebbe esserci l'acqua, e appare come una "bolla" visibile, che ha la forma del suo corpo là dove l'acqua viene spostata. La creatura dispone ancora di occultamento (probabilità del 20% di mancare il bersaglio) ma non di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio).

Combattimento sott'acqua

Le creature che vivono sulla terra hanno considerevoli difficoltà a combattere sott'acqua. L'acqua influenza la Classe Armatura di una creatura, i suoi tiri per colpire, i danni e il movimento. In alcuni casi gli avversari della creatura ottengono un bonus agli attacchi. Tali effetti vengono riassunti nell'apposita tabella. Si applicano quando un personaggio nuota, cammina nell'acqua alta fino al petto o avanza sul fondo.

Attacchi a distanza sott'acqua: Le armi da lancio sono inefficaci sott'acqua, anche quando vengono lanciate da terra. Gli attacchi con le altre armi a distanza subiscono una penalità di –2 ai tiri per colpire per ogni 1,5 metri d'acqua che attraversano, oltre alle normali penalità per la gittata.

Attacchi dalla terraferma: Quei personaggi che nuotano, galleggiano o attraversano l'acqua in superficie, o guadano un tratto in cui l'acqua è alta almeno fino al petto, godono di copertura migliorata (bonus di +8 alla CA, bonus di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi) nei confronti degli avversari che si trovano sulla terraferma. Quegli avversari che si avvalgono degli effetti di *libertà di movimento* ignorano questa copertura quando compiono attacchi in mischia contro i bersagli in acqua. Una creatura completamente sommersa dispone di copertura totale contro gli avversari sulla terraferma a meno che quegli avversari non beneficino degli effetti di *libertà di movimento*. Gli effetti magici non sono influenzati, tranne quelli che richiedono un tiro per colpire (che vengono trattati come tutti gli altri effetti) e gli effetti di fuoco.



Fuoco: Il fuoco non magico (incluso il fuoco dell'alchimista) non brucia sott'acqua. Gli incantesimi o gli effetti magici dotati del descrittore "fuoco" sono inefficaci sott'acqua, a meno che l'incantatore non effettui una prova di Sapienza Magica (CD 20 + livello dell'incantesimo). Se la prova ha successo, l'incantesimo crea una bolla di vapore invece dell'effetto di fuoco desiderato, ma per il resto l'incantesimo funziona come descritto. Un effetto di fuoco soprannaturale è inefficace sott'acqua, a meno che la sua descrizione specifica non indichi il contrario.

La superficie di uno specchio d'acqua blocca la linea di effetto di qualsiasi incantesimo di fuoco. Se l'incantatore ha effettuato una prova di Sapienza Magica per rendere l'incantesimo di fuoco utilizzabile sott'acqua, la superficie blocca comunque la linea di effetto dell'incantesimo. Ad esempio, una *palla di fuoco* lanciata sott'acqua non può essere indirizzata su una creatura al di sopra della superficie.

Inondazioni

In molte aree selvagge le inondazioni sono un evento comune. In primavera, lo scioglimento di grossi blocchi di ghiaccio può far straripare i corsi d'acqua e i fiumi giù a valle. Altri eventi catastrofici come una pioggia torrenziale o la distruzione di una diga possono provocare un'inondazione.

Nel corso di un'inondazione, i fiumi si fanno più larghi, più profondi e più veloci. Si presume che il livello di un fiume salga di 1d10+3 metri durante un'inondazione di primavera, e che la sua larghezza cresca di un fattore pari a 1d4x50%. I guadi possono sparire per giorni interi, i ponti possono essere spazzati via e perfino i traghetti potrebbero avere difficoltà ad attraversare un fiume straripato.

Un fiume straripato rende le prove di Nuotare più difficili di una categoria (le acque calme diventano agitate, e quelle agitate diventano tempestose). La velocità dei fiumi aumenta del 50%.

TEMPO ATMOSFERICO

A volte il tempo atmosferico 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.

Se l'avventura richiede che i PG trascorrano molto tempo all'aperto, il DM dovrebbe creare una tabella casuale per determinare le condizioni atmosferiche di una particolare zona. Le condizioni locali posso avere effetti rilevanti sul clima. Le zone alte tendono ad essere più fredde di quelle basse, ad esempio. La presenza di una catena montuosa può originare una zona adiacente dove le precipitazioni siano scarse. La Tabella 3-23: "Tempo atmosferico casuale" è una tabella generica che può essere utilizzata così com'è oppure come base per una tabella personalizzata. I termini della tabella sono definiti qui di seguito:

Calmo: Vento leggero (tra 0 e 15 km/h).

Freddo: Temperatura tra -17° e 5° C durante il giorno, e tra 6 a 11 gradi in meno di notte.

Ondata di freddo: Abbassa la temperatura di 6° C.

Acquazzone: Considerarlo come pioggia (vedi "Precipitazioni", sotto), ma offre occultamento come la nebbia. Può provocare inondazioni (vedi sopra) e dura di solito 2d4 ore.

Ondata di caldo: Fa aumentare la temperatura di 6° 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 ai 75 km/h (vedi Tabella 3-24: "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

Precipitazioni: Tirare un d% per determinare se la precipitazione

Tabella 3-23: Tempo atmosferico casuale

d%	Tempo atmosferico	Clima freddo	Clima temperato[1]	Deserto
01-70	Normale	Freddo, calmo	Normale per la stagione[2]	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

1 Temperato comprende foreste, colline, paludi, montagne, pianure e zone marine calde.
2 L'inverno è freddo, l'estate è calda, l'autunno e la primavera sono moderati. Le paludi sono sempre leggermente più calde d'inverno.

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.

Tempesta: (*di polvere/di neve/di fulmini*): Il vento è molto forte (da 45 a 75 km/h) e la visibilità è ridotta di tre quarti. Le tempeste durano 2d4-1 ore. Vedi "Tempeste", più sotto, per ulteriori dettagli.

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 15 a 45 km/h); vedi la Tabella 3-24 alla pagina seguente.

Pioggia, neve, nevischio e grandine

La brutta stagione frequentemente rallenta o blocca i trasporti via terra e rende praticamente impossibile la navigazione. Aquazzoni torrenziali e bufere oscurano la visuale tanto quanto lo farebbe una nebbia densa.

La maggior parte delle precipitazioni si manifesta 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 "Pericoli del freddo", pagina 302).

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 molto forte sulle fiamme, sugli attacchi con armi a distanza e sulle prove di Ascoltare (vedi la pagina seguente).

Neve: Mentre cade, la neve ha gli stessi effetti della pioggia su visibilità, attacchi con armi a distanza e prove di Osservare e Cercare, ed entrare in un quadretto coperto di neve costa 2 quadretti di movimento. Una nevicata della durata di un giorno lascia al suolo 1d6x2,5 centimetri di neve.

Neve fitta: Una fitta nevicata ha gli stessi effetti di una nevicata normale, ma oscura la visibilità come la nebbia (vedi "Nebbia", sopra). Un giorno di neve fitta lascia sul terreno 1d4x30 centimetri di neve, ed entrare in quadretti coperti di neve così alta costa 4 quadretti di movimento. Una fitta nevicata accompagnata da venti forti o molto forti può dare origine a cumuli di neve profondi 1d4x1,5 metri, specialmente sopra e intorno ad oggetti abbastanza grandi da deflettere il vento (una capanna o una grande tenda, per esempio).

C'è una probabilità del 10% che una nevicata fitta sia accompagnata da fulmini (vedi "Tempesta di fulmini", più avanti).

La neve ha gli stessi effetti del vento moderato sulle fiamme (vedi la pagina seguente).

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 depositatasi.

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 letale (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 i tiri per colpire. 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 3-24: "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 (GS 3): 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 molto forti (vedi la pagina seguente) 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 la Tabella 3-24: "Effetti del vento"). Queste violente tempeste di polvere infliggono 1d3 danni non letali per round a chiunque venga sorpreso all'aperto senza riparo e pongono anche il rischio del soffocamento (vedi "Annegamento", pagina 303, 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 10 x il suo punteggio di Costituzione). Le 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 riparo (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. 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 devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 o affrontare effetti a seconda della propria taglia (vedi la Tabella 3-24). 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.

Tormenta: La combinazione di forti venti, neve fitta (di solito 1d3 x 30 cm) e freddo intenso (vedi "Pericoli del freddo", pagina 302) rende le tormente letali per chiunque non vi sia preparato.

Uragano: Oltre ai venti molto forti e alla pioggia intensa, gli uragani sono seguiti da inondazioni (vedi pagina 93). 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.

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 più lontane di 1,5 metri godono di occultamento (attacchi da e contro di loro hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio).

Tabella 3-24: Effetti del vento

Forza del vento	Velocità del vento	Attacchi a distanza normali/Armi d'assedio[1]	Taglia della creatura[2]	Effetti del vento sulle creature	CD TS sulla Tempra
Leggero	0-15 km/h	-/-	Qualsiasi	Nessuno	-
Moderato	16,5-30 km/h	-/-	Qualsiasi	Nessuno	-
Forte	31,5-45 km/h	-2/-	Minuscola o inferiore	Buttata a terra	10
			Piccola o superiore	Nessuno	
Molto forte	46,5-75 km/h	-4/-	Minuscola	Portata via	15
			Piccola	Buttata a terra	
			Media	Frenata	
			Grande o superiore	Nessuno	
Bufera	76,5-111 km/h	Impossibile/-4	Piccola o inferiore	Portata via	18
			Media	Buttata a terra	
			Grande o Enorme	Frenata	
			Mastodontica o Colossale	Nessuno	
Uragano	112,5-261 km/h	Impossibile/-8	Media o inferiore	Portata via	20
			Grande	Buttata a terra	
			Enorme	Frenata	
			Mastodontica o Colossale	Nessuno	
Tornado	262,5-450 km/h	Impossibile/Impossibile	Grande o inferiore	Portata via	30
			Enorme	Buttata a terra	
			Mastodontica o Colossale	Frenata	

1 La categoria delle armi d'assedio include baliste e catapulte, così come i macigni scagliati dai giganti.

2 Le creature volanti o aeree vengono considerate di una categoria di taglia inferiore, così un drago Mastodontico volante viene considerato 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 1d6x1,5 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 non letali per ogni 3 metri. Le creature volanti sono spinte all'indietro per 2d6x3 metri e subiscono 2d6 danni non letali a causa dello scuotimento.

Venti

I venti possono creare turbini di sabbia o polvere, alimentare grossi incendi, rovesciare piccole imbarcazioni e disperdere gas o vapori. Se forti a sufficienza possono addirittura buttare a terra i personaggi (vedi Tabella 3-24: "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.

Vento moderato: Un vento sostenuto, che ha una probabilità del 50% di estinguere qualsiasi piccola 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 ai tiri per colpire a distanza e alle prove di Ascoltare.

Vento molto forte: 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: 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 ai tiri per colpire. 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 ai tiri per colpire). 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 (GS 10): 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 3-24: "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 450 km/h, il cono stesso si muove in avanti ad una media di 45 km/h (circa 75 metri per ogni round). Un tornado è in grado di sradicare alberi, distruggere edifici e provocare altre forme di simile devastazione.

INCONTRI CASUALI NELLE TERRE SELVAGGE

Quando il DM si prepara a generare degli incontri casuali per un'avventura che prevede un viaggio attraverso le terre selvagge, la prima cosa che deve fare è determinare la possibilità che si verifichi un incontro in una determinata area. Si fa riferimento alla tabella sottostante, determinando il tipo di area in questione e poi tirando un d% alla fine di ogni ora che i PG trascorrono nell'area, per determinare se ha luogo un incontro.

Probabilità di incontri nelle terre selvagge

Tipo di area	Probabilità d%
Deserto/desolazione	Probabilità del 5% per ogni ora
Frontiera/terre selvagge	Probabilità dell'8% per ogni ora
Campagna/area civilizzata	Probabilità del 10% per ogni ora
Percorso assai frequentato	Probabilità del 12% per ogni ora

Costruire una tabella degli incontri nelle terre selvagge

Questa sezione contiene tutti gli strumenti necessari per costruire varie tabelle degli incontri adatte alle varie regioni del mondo della propria campagna. Tali strumenti comprendono la Tabella 3-25: "Elenchi degli incontri nelle terre selvagge", in cui le creature del *Manuale dei Mostri* vengono raggruppate in base all'ambiente in cui possono solitamente essere incontrate. Gli elenchi includono tutte le creature contenute nel *Manuale dei Mostri* eccetto quelle che vengono incontrate solo sottoterra (vedi la sezione precedente di questo capitolo contenente le tabelle per gli incontri nei dungeon), quelle che sono originarie di un piano di esistenza diverso rispetto al Piano Materiale (vedi "Avventure su altri piani", a partire da pagina 146) e alcune creature dal GS talmente basso da non essere appropriate per un incontro (creature come il rospo, la lucertola e la scimmia).

Le tabelle degli incontri fornite come esempio nella sezione relativa alle caratteristiche del terreno (a partire dai terreni boschivi a pagina 87) sono state create usando la procedura descritta più sotto. Si consiglia di fare riferimento a quelle tabelle quando se ne creano altre.

Tabella 3-25: Elenchi degli incontri nelle terre selvagge

GS	Qualsiasi ambiente delle terre selvagge
1/8	Topo (animale)
1/3	Topo crudele
1/3	Scheletro, combattente umano
1/2	Oggetto animato Minuscolo
1/2	Zombi, popolano umano
1	Oggetto animato Piccolo
1	Ghoul
1	Omuncolo
2	Oggetto animato Medio
2	Topo mannaro (licantropo)
2	Sciame di topi
3	Allip
3	Oggetto animato Grande
3	Doppelganger
3	Ghast (ghoul)
3	Ombra
3	Wight
4	Gargoyle
4	Progenie vampirica
5	Oggetto animato Enorme
5	Mummia
5	Wraith
7	Oggetto animato Mastodontico
7	Golem di carne
7	Spettro
8	Ombra maggiore
8	Mohrg
8	Guardiano protettore
10	Oggetto animato Colossale
10	Golem di argilla
11	Divoratore
11	Wraith del terrore
11	Golem di pietra
13	Golem di ferro
13	Lich, mago umano di 11° livello
14	Ala notturna (ombra notturna)
15	Signore delle mummie
16	Golem di pietra superiore
16	Gigante notturno (ombra notturna)
18	Verme notturno (ombra notturna)
20	Tarrasque

GS	Acquatico freddo
1	Squalo Medio (animale)
2	Squalo Grande (animale)
4	Squalo Enorme (animale)
5	Scrag (troll)
5	Orca (animale)
9	Squalo crudele

GS	Deserti freddi
7	Remorhaz

GS	Foreste fredde
2	Ghiottone (animale)
4	Orso bruno (animale)
4	Ghiottone crudele
5	Orso mannaro (licantropo)
5	Lupo invernale
7	Orso crudele

GS	Colline fredde
5	Scheletro, ettin
6	Ettin
6	Gauth (beholder)
6	Ogre magi
13	Beholder

GS	Paludi fredde
4	Melma grigia (melma)
6	Annis (strega)
6	Crioidra a cinque teste
7	Crioidra a sei teste
8	Crioidra a sette teste
9	Crioidra a otto teste
10	Crioidra a nove teste
11	Crioidra a dieci teste
12	Crioidra a undici teste
13	Crioidra a dodici teste

GS	Montagne fredde
2	Drago bianco cucciolo
3	Drago bianco molto giovane
3	Scheletro, troll
4	Drago bianco giovane
5	Troll
6	Drago bianco adolescente
7	Drago bianco adulto giovane
9	Gigante del gelo
10	Drago bianco adulto
11	Troll cacciatore
12	Drago bianco adulto maturo
15	Drago bianco vecchio
17	Drago bianco molto vecchio
17	Jarl dei giganti del gelo
18	Drago bianco antico
19	Drago bianco dragone
21	Drago bianco grande dragone

GS	Pianure fredde
4	Orso polare (animale)
12	Verme del gelo

GS	Acquatico temperato
1/2	Elfo acquatico
1/2	Marinide
1/2	Focena (animale)
1	Nixie (spiritello)
1	Seppia (animale)
2	Kuo-toa
2	Tritone
3	Merrow (ogre)
4	Gatto del mare
4	Strega marina (strega)
7	Capodoglio (animale)
7	Naga acquatica
9	Testuggine dragona
9	Seppia gigante (animale)
12	Kraken

GS	Deserti temperati
1/6	Asino (animale)
2	Pipistrello crudele
2	Sciame di pipistrelli
3	Drago blu cucciolo
4	Drago blu molto giovane
6	Drago blu giovane
6	Lamia
7	Dragonne
8	Drago blu adolescente
8	Lammasu
11	Drago blu adulto giovane
14	Drago blu adulto
16	Drago blu adulto maturo
18	Drago blu vecchio
19	Drago blu molto vecchio
21	Drago blu antico
23	Drago blu dragone
25	Drago blu grande dragone

GS	Foreste temperate
1/4	Coboldo
1/4	Ragno mostruoso Minuscolo (parassita)
1/4	Zombi coboldo
1/2	Tasso (animale)
1/2	Elfo dei boschi
1/2	Halfling spilungone
1/2	Mezzelfo
1/2	Ragno mostruoso Piccolo (parassita)
1	Grig
1	Krenshar
1	Ragno mostruoso Medio (parassita)
1	Pseudodrago
1	Scheletro, lupo
1	Lupo (animale)
2	Orso nero (animale)
2	Cinghiale (animale)
2	Tasso crudele
2	Ragno mostruoso Grande (parassita)
2	Satiro
2	Scheletro, orsogufo
3	Liana assassina
3	Centauro
3	Lupo crudele
3	Drago verde cucciolo
3	Driade
3	Mantide religiosa gigante (parassita)
3	Vespa gigante (parassita)
3	Lupo mannaro (licantropo)
3	Gufo gigante
3	Pegaso
3	Unicorno
4	Aranea
4	Cinghiale crudele
4	Drago verde molto giovane
4	Cervo volante gigante (parassita)
4	Cinghiale mannaro (licantropo)
4	Orsogufo
4	Pixie (spiritello)
5	Drago verde giovane
5	Ragno mostruoso Enorme (parassita)
5	Pixie con *danza irresistibile di Otto* (spiritello)
5	Divora-ragni
6	Tendriculos
7	Ninfa
8	Drago verde adolescente
8	Ragno mostruoso Mastodontico (parassita)
8	Treant
11	Corsiere celestiale (unicorno)
11	Drago verde adulto giovane
11	Ragno mostruoso Colossale (parassita)
13	Drago verde adulto
14	Signore dei lupi mannari (licantropo)
15	Vampiro d'elite
16	Drago verde adulto maturo
18	Drago verde vecchio
19	Drago verde molto vecchio
21	Drago verde antico
22	Drago verde dragone
24	Drago verde grande dragone

GS	Colline temperate
1/2	Gnomo
1/2	Gnomo delle foreste
1/2	Orco
2	Donnola crudele
2	Ippogrifo
3	Drago di bronzo cucciolo
3	Ogre
3	Zombi ogre
4	Belva distorcente
4	Grifone
5	Drago di bronzo molto giovane
7	Bulette

7	Chimera
7	Drago di bronzo giovane
7	Gigante delle colline
7	Ogre barbaro
8	Athach
8	Drago di bronzo adolescente
8	Naga oscura
11	Gigante delle colline cinghiale mannaro crudele (licantropo)
12	Belva distorcente capobranco
12	Drago di bronzo adulto giovane
15	Drago di bronzo adulto
17	Drago di bronzo adulto maturo
19	Drago di bronzo vecchio
20	Drago di bronzo molto vecchio
22	Drago di bronzo antico
23	Drago di bronzo dragone
25	Drago di bronzo grande dragone

GS	Paludi temperate
1/3	Vipera Minuscola (animale)
1/2	Vipera Piccola (animale)
1	Lucertoloide
1	Vipera Media (animale)
2	Vipera Grande (animale)
3	Vipera Enorme (animale)
4	Arpia
4	Idra a cinque teste
5	Strega verde (strega)
5	Idra a sei teste
5	Ameba paglierina (melma)
6	Idra a sette teste
6	Cumulo strisciante
6	Fuoco fatuo
6	Zombi squartatore grigio
7	Chuul
7	Idra a otto teste
7	Medusa
8	Squartatore grigio
8	Idra a nove teste
9	Idra a dieci teste
9	Naga spirituale
10	Idra a undici teste
11	Arpia arciere
11	Idra a dodici teste

GS	Montagne temperate
1/2	Nano
1/2	Aquila
1/2	Elfo grigio
2	Bugbear
2	Zombi bugbear
3	Aquila gigante
4	Drago d'argento cucciolo
5	Drago d'argento molto giovane
7	Drago d'argento giovane
7	Scheletro, gigante delle nuvole
8	Gigante delle pietre
9	Yrthak
10	Drago d'argento adolescente
11	Gigante delle nuvole
13	Drago d'argento adulto giovane
15	Drago d'argento adulto
18	Drago d'argento adulto maturo
20	Drago d'argento vecchio
21	Drago d'argento molto vecchio
23	Drago d'argento antico
24	Drago d'argento dragone
26	Drago d'argento grande dragone

GS	Pianure temperate
1/4	Pony (animale)
1/4	Pony da guerra (animale)
1/3	Cane (animale)
1/3	Goblin
1/2	Ape gigante (parassita)
1	Aasimar (stirpeplanare)
1	Cane da galoppo (animale)
1	Formica gigante, operaia (parassita)
1	Cavallo, pesante (animale)
1	Cavallo, leggero (animale)
1	Cavalloda guerra, leggero (animale)
1	Tiefling (stirpeplanare)
2	Bisonte (animale)
2	Cane intermittente
2	Formica gigante, regina (parassita)
2	Formica gigante, soldato (parassita)
2	Cavallo da guerra, pesante (animale)
2	Worg
3	Cockatrice
3	Sciame di locuste
6	Mezzo-drago, guerriero umano di 4° livello
7	Fantasma, guerriero umano di 5° livello
7	Triceratopo (dinosauro)
7	Vampiro, guerriero umano di 5° livello
8	Gorgone
9	Mezzo-immondo, chierico umano di 7° livello
10	Naga guardiana
11	Mezzo-celestiale, paladino umano di 9° livello

GS	Acquatico caldo
1/2	Locathah
1	Manta (animale)
1	Piovra (animale)
2	Sahuagin
6	Balena fanone (animale)
7	Elasmosauro (dinosauro)
8	Piovra gigante (animale)

GS	Deserti caldi
1/4	Scorpione mostruoso Minuscolo (parassita)
1/2	Scorpione mostruoso Piccolo (parassita)
1	Cammello (animale)
1	Iena (animale)
1	Scorpione mostruoso Medio (parassita)
2	Scorpione mostruoso Grande (parassita)
3	Drago d'ottone cucciolo
4	Drago d'ottone molto giovane
4	Janni (genio)
5	Basilisco
5	Ieracosfinge
6	Drago d'ottone giovane
7	Criosfinge
7	Scorpione mostruoso Enorme (parassita)
8	Drago d'ottone adolescente
8	Ginosfinge
9	Androsfinge
10	Drago d'ottone adulto giovane
10	Scorpione mostruoso Mastodontico (parassita)
12	Drago d'ottone adulto
12	Scorpione mostruoso Colossale (parassita)
15	Drago d'ottone adulto maturo
17	Drago d'ottone vecchio
19	Drago d'ottone molto vecchio
20	Drago d'ottone antico
21	Drago d'ottone dragone
23	Drago d'ottone grande dragone

GS	Foreste calde
1/2	Elfo selvaggio
1	Sciame di ragni
2	Gorilla (animale)
2	Scarabeo bombardiere gigante (parassita)
2	Leopardo (animale)
2	Lucertola varano (animale)
2	Serpente strangolatore (animale)
3	Deinonico (dinosauro)
3	Gorilla crudele
3	Ettercap
3	Yuan-ti sanguepuro
4	Tigre (animale)
5	Girallon
5	Tigre mannara (licantropo)
5	Serpente strangolatore gigante (animale)
5	Yuan-ti mezzosangue
6	Assimilatore
6	Megaraptor (dinosauro)
6	Scheletro avanzato, megaraptor
7	Yuan-ti, abominio
8	Tigre crudele
10	Couatl

GS	Colline calde
1/2	Halfling delle profondità
1/2	Hobgoblin
3	Drago di rame cucciolo
4	Zombi viverna
5	Drago di rame molto giovane
5	Ragno-fase
5	Rast
6	Viverna
7	Drago di rame giovane
8	Behir
9	Drago di rame adolescente
11	Drago di rame adulto giovane
14	Drago di rame adulto
16	Drago di rame adulto maturo
19	Drago di rame vecchio
20	Drago di rame molto vecchio
22	Drago di rame antico
23	Drago di rame dragone
25	Drago di rame grande dragone

GS	Paludi calde
1/2	Uccello stigeo
2	Coccodrillo (animale)
2	Lucertola folgorante
3	Drago nero cucciolo
4	Coccodrillo gigante (animale)
4	Drago nero molto giovane
5	Drago nero giovane
5	Manticora
6	Piroidra a cinque teste
7	Drago nero adolescente
7	Piroidra a sei teste
8	Piroidra a sette teste
9	Drago nero adulto giovane
9	Piroidra a otto teste
10	Piroidra a nove teste
10	Rakshasa
11	Drago nero adulto
11	Piroidra a dieci teste
12	Piroidra a undici teste
13	Piroidra a dodici teste
14	Drago nero adulto maturo
16	Drago nero vecchio
18	Drago nero molto vecchio
19	Drago nero antico
20	Drago nero dragone
22	Drago nero grande dragone

GS	Montagne calde
4	Drago rosso cucciolo
5	Drago rosso molto giovane
7	Drago rosso giovane
8	Scheletro, drago rosso adulto giovane
9	Roc
10	Drago rosso adolescente
10	Gigante del fuoco
13	Drago rosso adulto giovane
13	Gigante delle tempeste
15	Drago rosso adulto
18	Drago rosso adulto maturo
20	Drago rosso vecchio
21	Drago rosso molto vecchio
23	Drago rosso antico
24	Drago rosso dragone
26	Drago rosso grande dragone

GS	Pianure calde
1/3	Scarabeo del fuoco gigante (parassita)
1/2	Babbuino (animale)
1/2	Halfling
1	Gnoll
1	Mulo (animale)
2	Ghepardo (animale)
3	Ankheg
3	Leone (animale)
4	Rinoceronte (animale)
5	Leone crudele
5	Drago d'oro cucciolo
7	Drago d'oro molto giovane
7	Elefante (animale)
8	Tirannosauro (dinosauro)
9	Drago d'oro giovane
11	Drago d'oro adolescente
14	Drago d'oro adulto giovane
16	Drago d'oro adulto
19	Drago d'oro adulto maturo
21	Drago d'oro vecchio
22	Drago d'oro molto vecchio
24	Drago d'oro antico
25	Drago d'oro dragone
27	Drago d'oro grande dragone

Per creare una tabella degli incontri casuali nelle terre selvagge, prima va deciso quale deve essere il Livello di Incontro medio. Poi si esamina l'elenco relativo e si scelgono i mostri con quel Grado di Sfida che va da (LI-6) a (LI+2). Infine si integrano le voci così ottenute con elementi di altre fonti, come ad esempio:

- L'elenco "Qualsiasi ambiente delle terre selvagge", che include creature presenti ovunque.
- L'elenco di altri climi (aggiungendo alcune creature delle foreste calde in una foresta temperata, ad esempio)
- Alcuni PNG di rilievo nell'area (i nani barbari nelle montagne, ad esempio, o gli elfi druidi nelle foreste).

Ora si può creare la propria tabella riga per riga. È bene cercare di ottenere un vasta gamma di LI nella tabella. Così come non è bene ideare un dungeon dove ogni singola stanza ha esattamente un LI pari a 7, nemmeno una tabella delle terre selvagge dovrebbe contenere soltanto voci con LI pari a 7.

Se il Grado di Sfida di un mostro è superiore, uguale o inferiore di 1 al LI desiderato, può rientrare nella tabella come mostro solitario. Se il LI desiderato è 8, è possibile inserire una voce che indichi semplicemente "Treant", dal momento che i treant hanno un GS pari a 8.

Per quei mostri che hanno un GS significativamente inferiore al LI desiderato, il DM può impegnare più di una creatura di quel tipo. La Tabella 3-1 (pagina 49) indica quanti mostri vanno utilizzati per un incontro di un determinato LI. È sufficiente convertire quel numero in un quantificatore in dadi da applicare alla tabella degli incontri. Ad esempio, se si desidera che un incontro con cinque gargoyle (ciascuno con GS 4) funga da incontro a LI 8, basta aggiungere "2d4 gargoyle" sulla tabella dell'incontro, dal momento che tirare 2d4 in genere fornisce un risultato medio di 5.

Le voci relative all'organizzazione delle creature nel *Manuale dei Mostri* possono essere di grande aiuto. Indicano quanto è probabile che un mostro collabori con altri simili; gli allip conducono quasi sempre una vita solitaria, ad esempio, quindi non ha senso inserire una voce "2d6 allip" nella tabella degli incontri. Le voci relative all'organizzazione indicano anche quelle combinazioni di mostri che possono costituire un incontro efficace. Gli ettin spesso tengono gli orsi bruni come animali da compagnia, quindi sarebbe appropriato inserire una voce che dica "Ettin e 1d2 orsi bruni".

Una volta ottenuta una voce per ogni riga della tabella degli incontri, è necessario solo assegnare le percentuali alla tabella. È possibile inserire delle percentuali che garantiscano con precisione che la tabella degli incontri fornisca un LI medio esattamente pari al LI desiderato, ma all'atto pratico non è necessario. È sufficiente assegnare delle percentuali più ampie a quelle voci che generano incontri più vicini al LI desiderato, e assegnare percentuali più strette a quelle voci considerevolmente più alte o più basse.

AVVENTURE IN CITTÀ

Le città solitamente sono i luoghi in cui i personaggi passano il tempo tra un'avventura e l'altra. Ma le aree cittadine stesse sono ricche di molti elementi in grado di comporre avventure emozionanti: inseguimenti tra le strade tortuose, duelli nei cortili e complotti a non finire nel corso del banchetto del re. La "giungla di lastricato" di una metropoli può rivelarsi pericolosa quanto un dungeon.

A prima vista, una città è molto simile a un dungeon, in quanto è composta da pareti, porte, stanze e corridoi. Le avventure ambientate in città differiscono da quelle ambientate nei dungeon per due motivi principali. I personaggi hanno accesso a un maggior numero di risorse, e devono tenere conto della presenza delle forze dell'ordine.

Accesso alle risorse: Un tempio amichevole con dei guaritori disponibili potrebbe trovarsi proprio dietro l'angolo, e per ottenere una pergamena con *localizza oggetto* potrebbe essere sufficiente fare un salto al negozio vicino. A differenza dei dungeon e delle terre selvagge, i personaggi possono comprare e vendere equipaggiamento molto rapidamente in città. Una città grande o una metropoli probabilmente dispone di PNG ed esperti di alto livello specializzati nei settori più oscuri delle conoscenze, in grado di offrire aiuto e di interpretare gli indizi. E quando i PG sono malconci e contusi, possono sempre fare ritorno alle comodità delle loro camere nella locanda.

La libertà di effettuare una ritirata e l'accesso alle merci del mercato significa che i giocatori dispongono di un maggior controllo sui ritmi di gioco di un'avventura in città. Possono essere guariti e riportare le loro risorse al massimo dopo ogni incontro, se lo desiderano. Per questo motivo, il DM è libero di usare incontri di livello più alto contro di loro rispetto a quelli che andrebbero usati in altre ambientazioni. In una città è possibile inserire sfide di uno o due Livelli di Incontro superiori a quelli che i PG affronterebbero in un dungeon. E, naturalmente, le città sono piene di PNG di alto livello in grado di fornire tali sfide.

Forze dell'ordine: L'altro elemento di distinzione tra andare all'avventura in una città ed esplorare un dungeon sta nel fatto che il dungeon è, quasi per definizione, un luogo senza regole dove la sola legge è quella della giungla: uccidere o essere uccisi. Una città, d'altro canto, è sorretta da un codice di leggi, molte delle quali sono state ideate esplicitamente per prevenire quel genere di comportamento nel quale gli avventurieri indulgono spesso e volentieri: uccidere e saccheggiare.

Tuttavia, le leggi cittadine riconoscono la gravità della minaccia che i mostri costituiscono alla stabilità cittadina, ed è assai raro che la proibizione di uccidere valga anche per mostri come le aberrazioni o gli esterni malvagi. La maggior parte degli umanoidi malvagi, tuttavia, solitamente gode della stessa protezione riservata a tutti gli altri cittadini. Appartenere a un allineamento malvagio non è un crimine (tranne forse in quelle città dove vige una severa teocrazia, col potere magico necessario per far valere la legge); soltanto gli atti malvagi vengono considerati un'infrazione alla legge. Anche quando gli avventurieri incontrano un malfattore impegnato a commettere i crimini più orribili nei confronti della popolazione cittadina, la legge vede comunque di cattivo occhio chi si fa giustizia da solo uccidendo il malfattore o impedendo in altri modi che venga condotto davanti a un tribunale per essere processato.

Un punto importante da tenere bene a mente a proposito delle leggi cittadine quando si gioca una campagna ambientata in città è il fatto che vanno usate per incoraggiare la creatività e l'uso di metodi alternativi per risolvere i problemi. Se i giocatori smettono di divertirsi e preferiscono fare ritorno ai dungeon, dove possono usare la loro bravura in combattimento al massimo del potenziale, allora è bene allentare la corda riguardo all'osservanza delle leggi cittadine e concentrarsi su altri aspetti più emozionanti delle avventure in città.

D'altra parte, se i giocatori che prendono parte a una campagna ambientata in città concentrano la selezione delle abilità, dei talenti e dei loro incantesimi allo scopo di ottimizzare le loro azioni rimanendo nell'ambito della legalità, allora vuol dire che stanno affrontando il problema in modo creativo e meritano una possibilità di mettere in pratica ciò che hanno ideato.

LIMITAZIONI ALLE ARMI E AGLI INCANTESIMI

Alcune città esigono che chiunque vi entri leghi le proprie armi all'interno del fodero con un laccio annodato per impedirne l'estrazione immediata. Altre città potrebbero vietare gli ammaliamenti o le divinazioni come *individuazione dei pensieri* nel bazar. Ogni città ha le sue leggi riguardo alle armi che è possibile portare con sé circolando in pubblico e alle limitazioni agli incantesimi. Quando il DM prepara un'avventura in città, deve decidere quali sono le leggi più importanti del posto.

La considerazione più importante da tenere a mente è che tali leggi devono servire a migliorare il gioco, non a interferire col divertimento dei giocatori. Anche se per una città potrebbe essere logico confiscare armi e componenti per incantesimi, tali restrizioni possono soffocare fin troppo il godimento di un'avventura in città da parte dei giocatori. Se il DM vuole rendere la sfida dell'avventura in città più impegnativa impedendo l'uso delle armi e degli incantesimi, allora va bene, ma dovrà assicurarsi che le sfide che i personaggi affrontano siano appropriate alle limitazioni subite. A meno che il DM non abbia tenuto conto di tutte le limitazioni che l'avventura implica, è meglio concedere ai personaggi accesso relativamente libero a tutte le loro risorse.

Le leggi cittadine potrebbero non influenzare tutti i personaggi in egual modo. Un monaco non viene ostacolato in alcun modo dalla legge che impone di legare con un laccio le armi, ma un chierico subisce una riduzione considerevole del suo potere se tutti i suoi simboli sacri vengono confiscati alle porte della città.

Allo stesso tempo, è una buona idea dare spazio a quei personaggi che si dimostrano ingegnosi o intelligenti a sufficienza da riuscire ad aggirare queste restrizioni, come ad esempio un mago dotato del talento Escludere Materiali che non necessita di componenti materiali, o un bardo che nasconde uno stocco in un comparto segreto del suo liuto.

ELEMENTI URBANI

Pareti, porte, illuminazione scarsa e terreno sconnesso: sotto molti aspetti, una città è simile a un dungeon. Molti degli elementi del terreno di un dungeon descritti in precedenza in questo capitolo funzionano altrettanto bene in città. Di seguito vengono descritti alcuni nuovi elementi adatti a un'ambientazione cittadina.

Mura e cancelli

Molte città sono difese da un cerchio di mura. Delle normali mura cittadine sono in pietra rinforzata, spesse 1,5 metri e alte 6 metri. Un muro simile è piuttosto liscio ed è necessaria una prova di Scalare con CD 30 per potervisi arrampicare. Le mura dispongono di piccoli merli su un lato per fornire un parapetto alle guardie in cima, e lo spazio per camminare sulle mura è a malapena sufficiente per una guardia.

Le mura di una tipica città piccola hanno CA 3, durezza 8 e 450 pf per ogni tratto di 3 metri.

Le mura di una tipica città grande sono larghe 3 metri e alte 9 metri, con merli su entrambi i lati per le guardie in cima e sono altrettanto lisce, richiedendo sempre una prova di Scalare con CD 30.

Hanno inoltre CA 3, durezza 8 e 720 pf per ogni tratto di 3 metri.

Le mura di una tipica metropoli sono larghe 4,5 metri e alte 12 metri, con merli su entrambi i lati e spesso un tunnel e delle piccole stanze al loro interno.

Le mura di una metropoli hanno CA 3, durezza 8 e 1.170 pf per ogni tratto di 3 metri.

A differenza delle città più piccole, le metropoli spesso sono dotate anche di mura interne, a volte delle vecchie mura erette quando la città era più piccola, oppure mura che separano i vari quartieri gli uni dagli altri. A volte queste mura sono alte e larghe come quelle esterne, ma molto più spesso hanno le dimensioni di quelle di una città grande o piccola.

Torri di guardia: Alcune mura cittadine sono dotate di torri di guardia che spuntano a intervalli regolari. Sono poche le città che hanno guardie a sufficienza da collocare su ogni torre di guardia, a meno che la città non si aspetti un attacco dall'esterno. Le torri offrono una visuale elevata della campagna circostante oltre a un baluardo di difesa contro gli invasori nemici.

Le torri di guardia solitamente sono più alte di 3 metri rispetto al muro di cui fanno parte, e il loro diametro è pari a 5 volte lo spessore delle mura. Delle feritoie per gli arcieri si aprono ai piani alti della torre, e la cima è merlata allo stesso modo delle mura circostanti. Nelle torri più piccole (del diametro di circa 7,5 metri, lungo un muro spesso 1,5 metri) una semplice scala a pioli collega l'interno della torre al tetto. Nelle torri più grandi si trovano vere e proprie scale.

L'accesso alla torre è protetto da pesanti porte in legno, con rinforzi in ferro e serrature buone (Scassinare CD 30).

Normalmente è il capitano delle guardie a custodire la chiave d'accesso alla torre, e una seconda copia viene conservata nella fortezza interna o nella caserma cittadina.

Cancelli: Un tipico cancello d'accesso alla città è composto da una guardiola con due saracinesche e delle feritoie nello spazio tra di esse.

Nei paesi e nelle città piccole, l'entrata principale è protetta da doppie di ferro incastrate nelle mura cittadine.

I cancelli rimangono solitamente aperti durante il giorno e chiusi a chiave o sbarrati di notte. Generalmente, soltanto un cancello lascia entrare i viaggiatori dopo il tramonto, ed è sorvegliato da guardie che apriranno le porte solo per qualcuno che abbia un aspetto onesto, presenti i documenti appropriati, o corrompa le guardie con una cifra sufficiente (in base al tipo di città e di guardie).

Guardie e soldati

Una città solitamente è dotata di personale militare di servizio a tempo pieno pari all'1% della sua popolazione adulta, in aggiunta ai soldati di turno o di leva pari al 5% della popolazione. I soldati a tempo pieno sono guardie cittadine responsabili del mantenimento dell'ordine in città, con un ruolo simile a quello della polizia moderna, e (in misura assai minore) della difesa della città dagli assalti esterni. I soldati in leva forzata vengono chiamati alle armi in caso di un attacco in città.

Un tipico schieramento di guardie cittadine si distribuisce in tre turni di servizio da otto ore ciascuno, col 30% delle sue forze in servizio di giorno (dalle 8 alle 16), il 35% in servizio di sera (dalla 16 alle 24) e il 35% di servizio nel turno di notte (dalle 24 alle 8). In qualsiasi momento, l'80% delle guardie in servizio è di pattuglia per le strade, mentre il 20% rimanente è assegnato a varie postazioni per la città, pronti a reagire ad eventuali allarmi. Una postazione di guardia simile è presente almeno in ogni vicinato cittadino (un vicinato è composto da vari quartieri).

La maggioranza delle guardie cittadine è composta da combattenti, quasi tutti di 1° livello. Gli ufficiali sono combattenti di livello più alto, guerrieri, un discreto numero di chierici, maghi o stregoni e anche di guerrieri/incantatori multiclasse.

Macchine d'assedio

Le macchine d'assedio sono grosse armi, strutture temporanee o meccanismi tradizionalmente usati per assediare un castello o una fortezza.

Catapulta pesante: Una catapulta pesante è una gigantesca macchina d'assedio in grado di scagliare macigni o altri oggetti pesanti con grande forza. Dal momento che l'arco di lancio della catapulta è molto alto, il marchingegno è in grado di colpire anche dei quadretti al di fuori della sua linea di visuale. Per fare fuoco con una catapulta pesante, il capo degli operatori del macchinario effettua una prova speciale con CD 15 usando solo il suo bonus di attacco base, il suo modificatore di Intelligenza, la penalità per l'incremento di gittata e il modificatore relativo alla sezione inferiore della Tabella 3-26. Se la prova ha successo, il macigno della catapulta colpisce il quadretto a cui la catapulta aveva mirato, infliggendo i danni indicati a qualsiasi oggetto o personaggio nel quadretto. I personaggi che effettuano con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 subiscono danni dimezzati. Una volta che il macigno ha colpito un quadretto, i tiri successivi colpiranno lo stesso quadretto, a meno che la catapulta non venga ridirezionata o il vento non cambi direzione o velocità.

Se il macigno di una catapulta manca il bersaglio, si tira 1d8 per determinare dove atterra. Il risultato indica la direzione in cui il colpo devia, dove 1 indica verso la catapulta stessa e i valori da 2 a 8 le direzioni successive in senso orario attorno al quadretto bersaglio (vedi il diagramma a pagina 156 del *Manuale del Giocatore*). Poi si contano tre quadretti partendo dal quadretto bersaglio per ogni incremento di gittata dell'attacco.

Per caricare una catapulta è necessaria una serie di azioni di round completo. Richiede una prova di Forza con CD 15 per abbassare il

braccio della catapulta; la maggior parte delle catapulte hanno ruote che permettono fino a due operatori di usare l'azione di aiutare un altro per assistere l'operatore principale della carrucola. Una prova di Professione (ingegnere d'assedio) con CD 15 consente di agganciare il braccio in posizione, e poi un'altra prova di Professione (ingegnere d'assedio) con CD 15 servirà per caricare il proiettile sulla catapulta. Sono necessarie quattro azioni di round completo per ricaricare una catapulta pesante (vari operatori della catapulta possono compiere queste azioni nello stesso round, quindi quattro persone possono ricaricare una catapulta nel giro di un solo round).

Una catapulta pesante occupa uno spazio di 4,5 metri.

Catapulta leggera: Questa è una versione più piccola e più leggera della catapulta pesante. Funziona essenzialmente come una catapulta pesante, con la differenza che è necessaria una prova di Forza con CD 10 per agganciare il braccio al suo posto, e soltanto due azioni di round completo per ridirezionare la catapulta.

Una catapulta leggera occupa uno spazio di 3 metri.

Balista: Una balista è in pratica una balestra pesante Enorme fissa. La sua taglia rende difficile il suo utilizzo per la maggior parte delle creature, come descritto alla voce "Taglia dell'arma" a pagina 113 del *Manuale del Giocatore*. Quindi, una creatura Media subisce una penalità di –4 ai tiri per colpire quando usa una balista, e una creatura Piccola subisce una penalità di –6. Per una creatura di taglia inferiore alla Grande sono necessarie due azioni di round completo per ricaricare la balista dopo aver fatto fuoco.

Una balista occupa uno spazio di 1,5 metri.

Ariete: Questo tronco massiccio a volte è legato e sospeso a un traliccio mobile che consente a coloro che lo manovrano di farlo oscillare con forza sempre crescente contro un bersaglio. Come azione di round completo, il personaggio più vicino alla punta dell'ariete effettua un tiro per colpire contro la CA della costruzione, applicando la penalità di –4 dovuta alla mancanza di competenza (non è possibile avere competenza nell'uso di questo macchinario). Oltre ai danni indicati nella Tabella 3-26, fino a nove altri personaggi possono spingere l'ariete e aggiungere i loro modificatori di Forza al danno dell'ariete, se riservano un'azione di attacco per farlo. Ad esempio, dieci gnoll (ognuno con For 15, modificatore di For +2) che manovrano un ariete infliggeranno 3d8+20 danni se il colpo va a segno. È necessaria almeno una creatura Enorme o di taglia superiore, due creature Grandi, quattro creature Medie oppure otto creature Piccole per manovrare un ariete (le creature Minuscole o di taglia inferiore non possono usare un ariete).

Un ariete solitamente è lungo 9 metri. In una battaglia, le creature che manovrano un ariete devono disporsi in due file adiacenti di eguale lunghezza con l'ariete sorretto tra le due file.

Torre da assedio: Questo macchinario è un'enorme torre di legno montata su ruote o cilindri che può essere spinta contro un muro per consentire agli assedianti di scalare la torre e quindi arrivare in cima alle mura beneficiando di copertura. Le pareti in legno della torre di solito sono spesse circa 30 cm.

Una torre da assedio tipica occupa uno spazio di 4,5 metri. Le creature al suo interno la spingono a una velocità di 3 metri (una torre da assedio non può correre). Le otto creature che spingono la torre al pianterreno godono di copertura totale, quelle ai piani superiori godono di copertura migliorata e possono tirare attraverso le feritoie per gli arcieri.

Strade cittadine

Le tipiche strade di una città sono strette e tortuose. La maggior parte delle vie cittadine è larga dai 4,5 ai 6 metri, mentre i vicoli vanno da una larghezza di 3 metri a una di soltanto 1,5 metri. Se il pavimento lastricato è in buone condizioni, è possibile muoversi normalmente, mentre le strade in brutte condizioni e gravemente rovinate vengono considerate equivalenti a detriti sparsi, e aumentano la CD delle prove di Acrobazia e di Equilibrio di 2.

Alcune città non hanno grandi viali d'accesso, specialmente quelle che sono cresciute gradualmente partendo come piccoli insediamenti. Quelle città che sono state progettate a tavolino, o che forse sono state consumate da un grave incendio che ha consentito alle autorità di costruire nuove strade su quelle che un tempo erano aree abitate, potrebbero disporre di alcune strade più grandi che attraversano la città. Queste strade principali sono ampie 7,5 metri, e consentono ai carri di passare l'uno di fianco all'altro, con marciapiedi di 1,5 metri su entrambi i lati.

Folla: Le strade cittadine sono gremite di gente che va e viene, impegnata nelle varie faccende giornaliere. Nella maggior parte dei casi non è necessario includere ogni popolano di 1° livello sulla mappa quando si giunge a un combattimento sul viale principale della città. È sufficiente invece indicare quali quadretti sulla mappa sono occupati dalla folla. Se la folla vede qualcosa di pericoloso, si allontanerà alla velocità di 9 metri per round a conteggio di iniziativa 0.

Sono necessari due quadretti di movimento per entrare in un quadretto occupato dalla folla. La folla fornisce copertura a chiunque riesca a entrarvi, consentendo una prova di Nascondersi e fornendo un bonus alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi.

Dirigere la folla: È necessaria una prova di Diplomazia con CD 15 o di Intimidire con CD 20 per convincere una folla a spostarsi in una certa direzione, e la folla deve essere in grado di sentire o vedere il personaggio che effettua il tentativo. È necessaria un'azione di round completo per effettuare la prova di Diplomazia, mentre serve solo un'azione gratuita per effettuare la prova di Intimidire.

Se due o più personaggi tentano di spingere la folla in due direzioni diverse, effettuano prove di Diplomazia o di Intimidire contrapposte per determinare a chi la folla darà ascolto. La folla ignorerà entrambi, se tutte e due i risultati delle prove dovessero essere inferiori alle CD sopra indicate.

Sopra e sotto le strade

Gli avventurieri spesso devono inseguire figure sfuggenti all'interno della città, e molti PG passano buona parte del loro tempo a scappare dalle guardie cittadine. Quando l'inseguimento si sposta al di sopra o al di sotto delle vie cittadine, ecco alcuni trucchi per rendere le cose emozionanti.

Tetti: Per arrampicarsi su un tetto di solito è necessario scalare un muro (vedi la sezione "Pareti", pagina 59), a meno che un personaggio non possa raggiungere un tetto saltando giù da una finestra, un balcone o un ponte più alto. I tetti piatti sono comuni solo nelle zone a clima caldo (la neve, accumulandosi, può far crollare un tetto piatto) e sono facili da percorrere correndo. Spostarsi sulla cima di un tetto richiede una prova di Equilibrio con CD 20. Spostarsi orizzontalmente su un tetto inclinato (muovendosi in parallelo alla sua cima, in pratica) richiede una prova di Equilibrio con CD 15. Spostarsi su e giù lungo un tetto inclinato richiede una prova di Equilibrio con CD 10.

Tabella 3-26: Macchine d'assedio

Oggetto	Costo	Danni	Critico	Incremento di gittata	Operatori richiesti
Catapulta pesante	800 mo	6d6	-	60 m (minimo 30 m)	4
Catapulta leggera	550 mo	4d6	-	45 m (minimo 30 m)	2
Balista	500 mo	3d8	19-20	36 m	1
Ariete	1.000 mo	3d6*	-	-	10
Torre da assedio	2.000 mo	-	-	-	20

* Vedi la descrizione per le regole speciali.

Modificatori di attacco delle catapulte

Condizione	Modificatore
La linea di visuale non giunge fino al quadretto bersaglio	-6
Tiro consecutivo (gli operatori riescono a vedere dove sono caduti i colpi andati a vuoto più recenti)	+2 cumulativo per colpo mancato precedente (massimo +10)
Tiro consecutivo (gli operatori non riescono a vedere dove sono caduti i colpi andati a vuoto più recenti ma un osservatore fornisce indicazioni)	+1 cumulativo per colpo mancato precedente (massimo 5)

Prima o poi un personaggio giungerà alla fine del tetto, e dovrà effettuare un lungo salto per passare al tetto successivo o per scendere a terra. La distanza che separa un tetto dal successivo di solito è 1d3x1,5 metri in orizzontale, ma il tetto dall'altra parte potrebbe essere più alto o più basso di 1,5 metri, o alla stessa altezza. Si usano le indicazioni riportate a pagina 81 del *Manuale del Giocatore* (l'altezza massima di un salto orizzontale è pari a un quarto della distanza orizzontale da coprire) per determinare se il personaggio è in grado di effettuare un salto.

Fognature: Nel mondo base di D&D, le fognature sono molto più diffuse rispetto a quanto lo erano nei tempi medievali reali. Per entrare nelle fognature, i personaggi solitamente devono aprire una grata (un'azione di round completo) e saltare in basso per 3 metri. Le fognature sono costruite esattamente come dei dungeon, con la differenza che il pavimento è scivoloso o ricoperto d'acqua (viene considerato come una polla poco profonda, descritta a pagina 65). Le fognature sono anche simili ai dungeon per quello che riguarda le creature che è possibile incontrare al loro interno (vedi le tabelle degli incontri nei dungeon riportate in precedenza in questo capitolo). Alcune città furono costruite sulle rovine di civiltà più antiche, quindi le fognature potrebbero anche condurre a tesori e pericoli appartenenti a un'era passata.

Edifici cittadini

La maggior parte degli edifici cittadini è divisa in tre categorie. Molti edifici in una città sono alti da due a cinque piani e sono costruiti l'uno di fianco all'altro per formare lunghe file, interrotte soltanto dalle vie principali o secondarie. Questi edifici a schiera solitamente ospitano un negozio a pianterreno, con uffici o appartamenti ai piani superiori.

Le locande, le imprese commerciali più ricche e i magazzini più grandi (oltre a eventuali mulini, concerie e altre attività che richiedano molto spazio) in genere sono grossi edifici indipendenti alti fino a cinque piani.

Infine, le abitazioni, i negozi, i magazzini e i depositi più piccoli sono dei semplici edifici di legno a un piano, specialmente nei quartieri più poveri.

La maggior parte degli edifici cittadini è fatta in un misto di pietre e mattoni (ai primi piani) e legno (ai piani superiori, nelle mura interne e nei pavimenti). I tetti sono un misto di assi, tegole e travi sigillati con la pece.

Una tipica parete ai piani bassi di un edificio è spessa 30 cm, ha CA 3, durezza 8, 90 pf e una CD di Scalare pari a 25.

La parete ai piani alti di un edificio è spessa 15 cm, ha CA 3, durezza 5, 60 pf e una CD di Scalare pari a 21.

Le porte esterne della maggior parte degli edifici sono porte di legno buone (vedi pagina 61) che solitamente sono chiuse a chiave, eccettuati i luoghi pubblici come i negozi e le taverne.

Comprare un edificio

I personaggi potrebbero decidere di comprare un edificio o addirittura di costruirsi il loro castello personale. Utilizzare i prezzi della Tabella 3-27, riportata di seguito, applicandoli alla lettera oppure come indicazioni per ricavare i costi di eventuali strutture più insolite.

Illuminazione cittadina

Se una città possiede grandi viali d'accesso, questi saranno illuminati da lanterne appese a un'altezza di circa 2 metri sui lati degli edifici. Queste lanterne sono poste a una distanza di 18 metri l'una dall'altra, quindi l'illuminazione in queste strade è praticamente continua. Le strade secondarie e i vicoli non sono illuminati; è consuetudine per i cittadini pagare un lanternaio che li accompagni, se devono uscire di notte.

I vicoli possono essere luoghi bui anche di giorno, grazie alle ombre degli edifici più alti circostanti. Un vicolo buio di giorno non è buio a sufficienza da poter conferire occultamento vero e proprio, ma può fornire un bonus di circostanza +2 alle prove di Nascondersi.

INCONTRI IN CITTÀ

La tabella degli incontri casuali, un misto tra gli elementi delle avventure nei dungeon e nelle terre selvagge, funziona in modo diverso in un'ambientazione cittadina, dove gli "incontri" solo la norma piuttosto che l'eccezione. Vedere gente per le vie di una città è un'esperienza costante e prevista, e praticamente qualsiasi luogo della città racchiude dozzine di potenziali incontri. Nelle terre selvagge è insolito incontrare altre creature, come una manticora che vola sopra le proprie teste o un ankheg che emerge dal terreno per attaccare. Al contrario, risulterebbe strano *non* vedere gente all'interno di un ambiente cittadino.

Tabella 3-27: Edifici

Edificio	Costo
Casa semplice	1.000 mo
Casa grande	5.000 mo
Palazzo	100.000 mo
Torre	50.000 mo
Fortezza	150.000 mo
Castello	500.000 mo
Castello enorme	1.000.000 mo
Fossato con ponte	50.000 mo

Casa semplice: Questa casa contiene da una a tre stanze, è fatta di legno e ha un tetto in tegole.
Casa grande: Questa casa contiene da quattro a dieci stanze, è fatta di legno e ha un tetto in tegole.
Palazzo: Questa residenza ha da dieci a venti stanze disposte su due o tre piani, è fatta in mattoni e legno e ha un tetto in ardesia.
Torre: Questa torre, a pianta rotonda o quadrata, è composta da tre piani ed è fatta in pietra.
Fortezza: Questo edificio fortificato in pietra ha da quindici a venticinque stanze.
Castello: Un castello è una fortezza circondata da un muro in pietra di 4,5 metri e dotata di quattro torri. Il muro è spesso 3 metri.
Castello enorme: Un castello enorme è una fortezza particolarmente grande, con numerosi edifici secondari (stalle, fucine, granai e così via) e imponenti mura alte 6 metri che creano vari cortili interni. Le mura sono dotate di sei torri e sono spesse 3 metri.
Fossato con ponte: Il fossato è profondo 4,5 metri e largo 9 metri. Il ponte può essere un ponte levatoio di legno o una struttura in pietra permanente.

Dal momento che le città sono affollate per loro stessa natura, la maggior parte degli incontri in città sono basati sugli eventi, e non sui luoghi. Un incontro in città significa che è accaduto qualcosa degno dell'attenzione dei personaggi. Vedere dei mercanti che vantano le qualità della propria merce nel quartiere del mercato potrà anche essere interessante, ma non costituisce certo un incontro.

Ogni giorno che i personaggi trascorrono in città si effettua una prova di incontro per determinare se si verifica un avvenimento che richiede la loro attenzione. Una prova di incontro è un tiro di un d20, modificato dalle circostanze indicate nella tabella riportata nella pagina seguente (si applica un modificatore per ogni sezione della tabella, per quanto è possibile). Se si ottiene un risultato pari o superiore a 20, si verifica un incontro.

Se questo accade, si tira sulla Tabella 3-28. A questo tiro va applicato lo stesso modificatore utilizzato per stabilire se si verificava un incontro o meno (è possibile un risultato superiore a 20). Di seguito vengono riportate le descrizioni e le definizioni con voci della Tabella 3-28.

Aggressori: Potrebbe trattarsi dei classici teppisti da strada, ma tali personaggi non attaccano mai chi appare più duro di loro. Gli aggressori potrebbero essere a loro volta un gruppo di avventurieri veterani che guardano con sussiego i personaggi di livello più basso. Un gruppo di aggressori è sempre superiore al gruppo di personaggi di almeno due elementi (+50% di solito è una buona regola orientativa), e ogni aggressore ha un GS inferiore di 1 rispetto al livello del gruppo. Ad esempio, un gruppo di quattro personaggi giocanti con un livello medio di 6 verrebbe attaccato da un gruppo di sei aggressori, ognuno con un GS 5 (avventurieri di 5° livello o combattenti di 6° livello) per un incontro di LI 10. Un singolo personaggio di 7° livello si ritroverebbe aggredito da tre aggressori con GS 6 (avventurieri di 6° livello o combattenti di 7° livello), che formano un incontro con LI 9. Affinché gli aggressori vengano presi sul serio, devono essere dei duri; i tagliagole di poco conto vengono descritti alla voce attaccabrighe, più sotto.

Ammiratore: Un personaggio amichevole (di solito un PNG con livelli di classe) con un GS inferiore di 2 rispetto al livello del gruppo si avvicina ai personaggi con una richiesta. Potrebbe voler assol-

Modificatori alla prova per gli incontri in città

Circostanze	Modificatore
Dimensioni della città	
Città piccola	+1
Città grande	+2
Metropoli	+3
Condizioni/Attività dei personaggi	
I personaggi sono insolitamente anonimi[1]	-2
I personaggi sono insolitamente famosi[2]	+2
I personaggi stanno in disparte	-2
I personaggi cercano l'azione	+2
Livello del gruppo di personaggi	
1-5	+0
6-10	+1
11-15	+2
16 o più	+3

1 Utilizzare questo modificatore se i personaggi non sono famosi all'interno della città come dovrebbero esserlo dei personaggi del loro livello. Forse sono appena arrivati nella zona o semplicemente cercano di non dare nell'occhio. Questo modificatore non si applica mai per personaggi di livello inferiore al 6°.

2 Utilizzare questo modificatore se i personaggi sono più famosi all'interno della città rispetto a quanto dovrebbero esserlo dei personaggi del loro livello. Forse hanno ricevuto un pubblico encomio per aver salvato il sindaco, o forse le loro facce sono sui manifesti dei ricercati di tutta la città.

Tabella 3-28: Incontri in città

d20	Incontro	d20	Incontro
0	Aggressori	14	Rissa/scontro in strada/guerra tra bande in corso
1	Attaccabrighe	15	Rapina in corso
2	Guardie tracotanti	16	Prigioniero in fuga
3	Borseggiatori	17	Mostro
4	Spettacolo	18	Incendio (edificio, nave ecc.)
5	Oggetto trovato	19	Incidente di costruzione
6	Bambino smarrito	20	Incantesimo impazzito
7	Cadavere	21	Personaggio importante
8	Animale	22	Scambio di identità
9	Carro senza controllo	23	Guardie in cerca di aiuto
10	Incontro specifico di quartiere	24	Offerta di lavoro
11	Incontro specifico di quartiere	25+	Ammiratore
12	Gara in corso		
13	Duello/duello di magia in corso		

dare i personaggi, riferire una voce che ha sentito in giro o semplicemente unirsi a loro mentre esplorano la città.

Animale: I personaggi devono affrontare in qualche modo degli animali. Potrebbe trattarsi di qualsiasi cosa, da un branco di scimmie addestrate a rubare a un orso del circo infuriato e fuggito dalla gabbia.

Attaccabrighe: Alcuni teppisti di strada trovano pane per i loro denti quando decidono di assalire i personaggi. Il gruppo è composto da circa un attaccabrighe per ogni PG, e ognuno ha un GS inferiore da 4 a 6 rispetto al livello del gruppo.

Bambino smarrito: Un genitore o un altro tutore cerca l'aiuto dei PG. Il bambino potrebbe essersi semplicemente smarrito, oppure potrebbe aver subito una sorte più sinistra.

Borseggiatori: Uno o più ladri tentano di rubare qualcosa ai PG. Un borseggiatore ha un livello da ladro inferiore di 2 rispetto al livello del gruppo e un modificatore di Rapidità di Mano superiore di 4 rispetto al livello del gruppo.

Cadavere: I personaggi si imbattono in un cadavere. Potrebbe trattarsi delle vittima di un crimine, di un incidente o di qualche strana circostanza.

Carro senza controllo: Un gruppo di cavalli al traino di un carro ha preso a correre all'impazzata per le vie della città. I personaggi devono evitare i cavalli (un attacco per oltrepassare). Se riescono a fermare il carro, il proprietario (che inseguiva il carro a sua volta) si dimostrerà grato.

Duello in corso: I personaggi assistono a un duello, di tipo tradizionale, con le spade, oppure un duello tra incantatori.

Gara in corso: I personaggi sono invitati a partecipare o a essere i giudici di una gara di qualche tipo. Potrebbe trattarsi di qualsiasi forma di gara, da una prova di intelligenza a una gara di bevute.

Guardie in cerca di aiuto: I personaggi ottengono una richiesta di aiuto da qualcuno affiliato alle guardie cittadine. La richiesta potrebbe essere una semplice richiesta di una magia di guarigione o di divinazione, oppure potrebbe essere qualcosa di più complesso come la richiesta di risolvere una serie di macabri delitti che fa brancolare nel buio gli investigatori cittadini.

Guardie tracotanti: I PG incontrano un ufficiale delle guardie ansioso di far pesare la sua autorità. I personaggi possono usare le loro abilità sociali per riportare la situazione alla calma, oppure possono ricorrere alla magia o alla forza, se la situazione degenera. Le guardie solitamente hanno un GS che va da 1 a 3. Occuparsi dell'arrogante capitano delle guardie significherà affrontare un incontro con almeno alcune delle guardie nella guardiola, che giungeranno a sostegno del loro capitano. I personaggi superano con successo questo incontro se riescono ad evitare di essere tiranneggiati dalla guardia, in qualunque modo ci riescano.

Incantesimo impazzito: Un incantatore ha condotto un esperimento con pessimi risultati o forse ha sbagliato qualcosa nell'uso di una pergamena. I PG dovranno vedersela con una feroce creatura evocata per sbaglio, coi risultati di una *palla di fuoco* scagliata sulla piazza del mercato o con una squadra di guardie cittadine sotto l'effetto di *confusione*.

Incendio (edificio, nave ecc.): Un incendio minaccia l'intera città. Un incendio cittadino viene considerato equivalente a un incendio nella foresta ai fini di determinare la velocità con cui si propaga (vedi pagina 87).

Incidente di costruzione: Uno o più personaggi rischiano di essere coinvolti in un crollo, come un'impalcatura poco sicura o qualcosa di analogo. Questo incontro viene giocato adattando una trappola tra quelle che compaiono nell'elenco che inizia a pagina 71.

Incontro specifico di quartiere: Si usa un incontro adatto al quartiere della città in cui i personaggi si trovano attualmente. Ad esempio, un PG potrebbe dover affrontare una banda di teppisti nella zona portuale, oppure un giovane straniero ansioso di mettere alla prova la sua immunità diplomatica nel quartiere delle ambasciate.

Mostro: Una creatura (appropriata al tipo di terreno nei dintorni della città) semina il panico in città, e finisce sul cammino dei personaggi.

Offerta di lavoro: I personaggi incontrano qualcuno che offre loro un lavoro. Il lavoro dipende dalle loro circostanze generiche e dalla natura del datore di lavoro.

Oggetto trovato: I personaggi trovano un oggetto prezioso di qualche tipo: ad esempio, un gioiello, o una mappa. Possono utilizzarlo oppure provare a rintracciare il suo legittimo proprietario. O forse sarà il legittimo proprietario che proverà a rintracciare i personaggi.

Personaggio importante: I personaggi incontrano un PNG importante, forse un politico, un religioso, un mercante o un criminale. Molti PNG importanti dispongono di un seguito o di una scorta di qualche tipo.

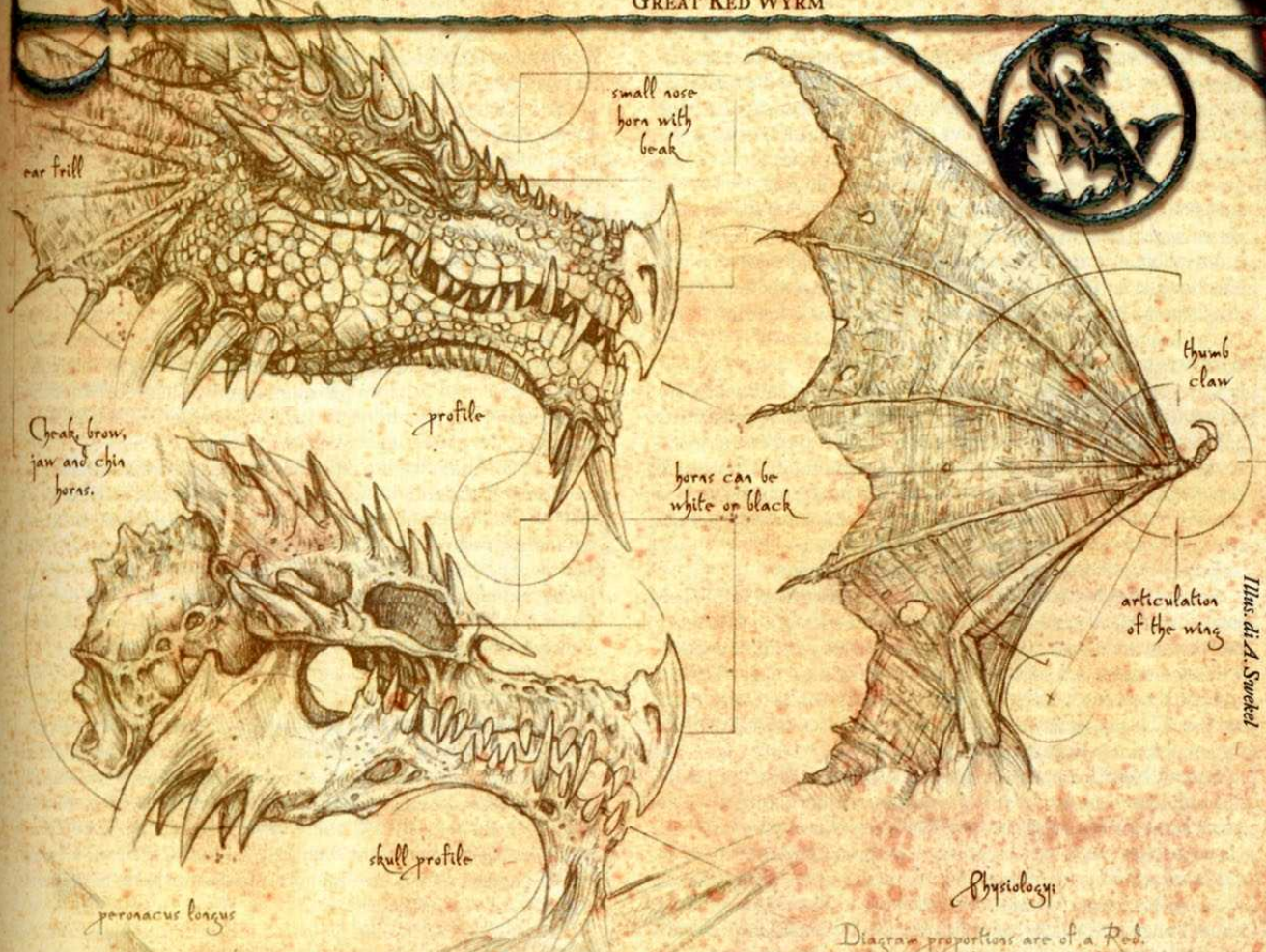
Prigioniero in fuga: Qualcuno riesce a liberarsi dalla custodia delle guardie e scappa nella direzione dei PG. I personaggi possono contribuire a ricatturare il prigioniero o agevolarne la fuga. Il prigioniero normalmente ha un GS inferiore di 1d6 rispetto al livello del gruppo di personaggi.

Rapina in corso: Alcuni criminali escono correndo da un negozio vicino, intenzionati a creare il maggior caos possibile dietro di loro per coprire la fuga. Ognuno degli 1d4+1 rapinatori ha un GS inferiore di 3 rispetto al livello del gruppo. Il bottino della rapina è il doppio del tesoro standard per il GS dei rapinatori.

Rissa in corso: Potrebbe trattarsi della classica rissa da taverna (in una taverna vera e propria, oppure riversatasi sulle strade), una battaglia tra fazioni, bande o famiglie rivali della città (si pensi a *Giulietta e Romeo*), o un combattimento tra guardie cittadine e criminali in fuga. I personaggi potrebbero solo assistere, venire colpiti da qualche colpo vagante, essere afferrati e usati come coperture od ostaggi da una delle fazioni o potrebbero essere scambiati per membri di un gruppo e venire attaccati dall'altro.

Scambio di identità: Uno o più PG vengono scambiati per qualcun altro; di solito qualcuno di famoso o di famigerato.

Spettacolo: I personaggi assistono a una forma di intrattenimento insolita: un bardo di talento, un circo di girovaghi o uno spettacolo di magia, ad esempio.



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. 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 al 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 stupidi o insubordinati, si faranno dei nemici e si guadagneranno l'ostilità di tutti. Se sono saggi e gentili, avranno molti amici e saranno rispettati, ma probabilmente si troveranno anche degli oppositori che non condividono le loro virtù.

NEMICI

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 il DM non pensa a loro solo come a cattivi 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 che si vuole evitare di uccidere.

Il male si rivolta contro se stesso: Anche se tutti i nemici dei PG sono malvagi, ciò non vuol dire che collaborino. Infatti, raramente il male collabora con altro male (specialmente poi nel caso di creature caotiche malvagie), perché gli obiettivi di una creatura egoista e distruttiva 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, 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.

Avversari

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 che non si sia 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, ogniqualvolta sia possibile. Non negare però ai PG la soddisfazione di avere alla fine l'opportunità di sconfiggere il nemico in 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: Un avversario di alto livello (persino un guerriero o un ladro) dovrebbe 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: 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 altri mostri

Animali, parassiti, bestie magiche e altri mostri scarsamente intelligenti costituiscono una categoria speciale di PNG. Non si comportano come farebbero le creature più intelligenti. Sono spinti al contrario 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 le proprietà, intatte, dei personaggi che hanno ucciso.

Per i PG, simili creature rappresentano grandi avversari, dal momento che uccidere un lupo crudele, 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.

AMICI

Non tutti odiano i PG. Se i personaggi giocano bene le loro carte, andando avanti nell'avventura acquisteranno tanti amici quanti nemici. I personaggi che non si oppongono ai PG sono divisi in quattro categorie: alleati, gregari, seguaci e mercenari. Il talento Autorità (vedi "PG come capi", pagina 106) permette ad un personaggio di attrarre seguaci e gregari. Gli alleati e i mercenari hanno con i PG un rapporto diverso rispetto ai gregari e seguaci.

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 sono 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 (vedi sotto) 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 in seguito ad una trattativa conclusa a buon fine 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, quale è davvero la differenza tra gli alleati che si uni-

scono 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.

Punti esperienza: I gregari guadagnano punti esperienza, ma non alla stessa velocità dei personaggi giocanti. Per determinare la quota di PE di un gregario, seguire questa procedura:

1. Non comprendere un gregario come membro del gruppo quando si determina la quota di PE per ogni personaggio. Se un gruppo contiene quattro PG e un gregario, ogni PG riceve 1/4 della quota totale di PE.

2. Dividere il livello del gregario per il livello del PG a cui è associato (il personaggio che ha attratto il gregario).

3. Moltiplicare questo risultato per il totale di PE assegnati al PG e sommarlo al totale dei punti esperienza del gregario.

Per esempio, un gregario di 4° livello associato ad un PG di 6° livello riceverebbe 2/3 dei PG guadagnati dal personaggio.

Se un gregario guadagna sufficienti PE da portare il suo livello ad uno solo di distanza dal livello del personaggio del PG a cui è associato, il gregario non ottiene il nuovo livello: il suo nuovo totale di PE è 1 in meno dell'ammontare necessario per guadagnare un nuovo livello. Questa regola è di particolare importanza quando il PG perde uno o più livelli; il passaggio di livello del gregario potrebbe venir ritardato per diverso tempo finché il PG non recupera i suoi livelli perduti o guadagna sufficienti PE per potersi permettere un gregario di livello più alto (vedi il talento Autorità nella pagina seguente).

Tesoro: Sebbene i PG possano trovare altri accordi, i loro gregari di solito ricevono solo metà quota di qualsiasi tesoro trovato dal gruppo. A volte i gregari non vogliono essere pagati, ma solo avere l'opportunità di servire i PG. Questi gregari richiedono solo i costi di mantenimento, ma non sono affatto la norma.

Il modo più facile per calcolare mezza quota è quello di considerare il gregario come se prendesse una quota intera, ma assegnargliene solo metà, e dividere il restante tra i membri del gruppo. Per esempio, se un gruppo di quattro PG e un gregario guadagna 1.000 mo, dividere le monete d'oro per 5 (ovvero 200 a testa), ma assegnarne al gregario solo 100 e dividere le rimanenti 100 tra i quattro PG (25 ciascuno).

Seguaci

I seguaci sono simili ai gregari, ma di solito sono PNG di basso livello. Dato che generalmente hanno cinque o più livelli in meno rispetto al personaggio che seguono, raramente sono capaci in combattimento, ma un personaggio astuto può impiegarli come scout, spie, messaggeri, portatori di notizie o guardie.

I seguaci non guadagnano esperienza e quindi neppure livelli. Quando un personaggio con il talento Autorità (vedi pagina 106) guadagna un nuovo livello, il giocatore consulta la tabella nella descrizione del talento per determinare se ha acquisito nuovi seguaci, alcuni dei quali possono essere di livello più elevato di quelli esistenti. (La tabella non va invece consultata per vedere se il gregario guadagna livelli, dato che i gregari guadagnano esperienza per conto proprio).

I seguaci non chiedono una quota del tesoro, anche se è responsabilità dei PG equipaggiarli e nutrirli.

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.

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 torce, trasportare 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.

A differenza dei gregari, 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 al livello 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 che può anche raggiungere il doppio di una normale. Oltre alla richiesta di una paga suppletiva, i mercenari sottoposti a un grave pericolo possono considerarsi maldisposti (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*) ma i personaggi giocanti potenzialmente possono influenzarli e far sì che il loro atteggiamento 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 controllino 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 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).

La Tabella 4-1: "Prezzi per servizi dei mercenari" fornisce un'idea della paga giornaliera che i vari tipi di mercenario si aspettano di ricevere o che richiederanno. I prezzi sulla tabella sono per periodi di servizio prolungati; ingaggiare una persona per un giorno o due potrebbe costare il doppio o il triplo del prezzo indicato.

Inoltre, i prezzi elencati si riferiscono a prestazioni di servizi a lungo termine e non includono materiali, attrezzi o armi.

Tabella 4-1: Prezzi per servizi dei mercenari

Mercenario	Al giorno	Mercenario	Al giorno
Alchimista*	1 mo	Intrattenitore/Artista	4 ma
Architetto/Ingegnere	5 ma	Lavoratore	1 ma
Avvocato	1 mo	Muratore/Artigiano*	3 ma
Carrettiere	3 ma	Portatore	1 ma
Cuoco	1 ma	Saggio	2 mo o più
Disegnatore	6 ma	Scrivano	3 ma
Domestico	1 ma	Soldato di ventura	2 ma
Fabbro*	4 ma	Soldato di ventura cavaliere	4 ma
Guardiano di animali/Scudiero	15 mr	Soldato di ventura comandante	6 ma
Impiegato	4 ma	Valletto/Lacchè	2 ma

*Se pagato per creare un oggetto specifico, fare invece riferimento ai prezzi dell'oggetto e ai tempo di lavorazione.

Alcuni mercenari che i personaggi potrebbero assoldare (dalla Tabella 4-1) sono descritti di seguito:

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 di peltro, coniatori (fabbricanti di monete), lattonieri (bronzisti), ottonai (lavoratori dell'ottone), maniscalchi, fabbricanti di armi e fabbricanti di armature.

Guardiano di animali/Scudiero: Persona che si prende cura degli animali. Ivi inclusi pastori, tosatori e porcari.

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 un'ora a un mese o più (basato sulla difficoltà della domanda e la probabilità che il saggio conosca la risposta o riesca a reperirla rapidamente). 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: Un combattente di 1° livello (vedi la classe di PNG del combattente, pagina 109).

Soldato di ventura cavaliere: Un combattente di 1° livello che sa cavalcare e combattere rimanendo in sella a un cavallo (vedi la classe di PNG del combattente, pagina 109).

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 4-1.

Valletto/Lacchè: Un servitore generico incaricato di svolgere numerose e diverse mansioni.

PG COME CAPI

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 (vedi pagina 104) o dei seguaci (vedi pagina 105) acquisendo il talento Autorità (vedi sotto). 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.

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, inoltre il capo riceve una penalità di Autorità se recluta un gregario di allineamento diverso dal proprio. Spetta al DM determinare i dettagli del gregario. Il gregario ha un normale equipaggiamento da PNG (vedi Tabella 4-23: "Valore dell'equipaggiamento dei PNG", pagina 127).

AUTORITÀ [GENERALE]

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 seguente per conoscere quale tipo di gregario il personaggio è stato in grado di radunare e di quanti elementi.

Modificatori di Autorità: Diversi fattori possono influenzare il punteggio di Autorità di un personaggio, modificandolo rispetto al suo valore base (livello del personaggio + modificatore di Carisma). La reputazione di un personaggio (dal punto di vista di un gregario o seguace che sta cercando di attrarre) aumenta o diminuisce il suo punteggio di 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, questa tabella 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. Il punteggio di Autorità di un personaggio può anche essere influenzato da fattori esterni, come descritto nella pagina seguente.

Livello del gregario: Il personaggio può attirare un gregario di livello non superiore a questo. A prescindere dal punteggio di Autorità del personaggio, egli può reclutare solo gregari di due o più livelli inferiore al proprio. Un paladino di 6° livello con un bonus di Carisma +3, ad esempio, può radunare al massimo un gregario di 4° livello o inferiore. Il gregario dovrebbe essere equipaggiato con oggetti appropriati al suo livello (vedi Tabella 4-23: "Valore dell'equipaggiamento dei PNG", pagina 127).

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.

Reputazione del capo	Modificatore
Grande prestigio	+2
Essere giusto e generoso	+1
Avere un certo potere	+1
Avere fallito	-1
Essere scostante	-1
Essere crudele	-2

Quando si prova ad attirare un seguace si possono applicare altri modificatori:

Il comandante...	Modificatore
Possiede un famiglio/una cavalcatura speciale/un compagno animale	-2
Recluta un gregario di allineamento differente	-1
Provoca la morte di un gregario	-2*

*Cumulativo per ogni gregario ucciso

I seguaci hanno priorità diverse dai gregari. Quando un personaggio cerca di attrarre un nuovo seguace, utilizzare uno qualsiasi dei modificatori applicabili.

Il comandante...	Modificatore
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

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 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 x livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore (oppure 5 mo x il livello dell'incantatore 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 "finanziamento 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. 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 (anche se l'incantatore già possiede l'oggetto).

Infine, se l'incantesimo ha un costo in PE, il PNG si fa pagare 5 mo in più per ogni punto esperienza speso.

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 l'aristocratico, sono utilizzabili come classi per i PG. Esse 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 livello e classe di un PNG serve da indicatore di quanto il PNG conosca il suo campo. 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. 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 più alto livello, rispetto ad uno che raramente affronta una sfida.

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 "Personaggi totali di ogni classe", pagina 138, per ulteriori informazioni su quanti personaggi appartenenti a ognuna di queste classi di PNG la città ospita normalmente e il loro livello.

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 e giganti 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), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Guarire (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int), Sopravvivenza (Sag). 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.

Incantesimi: Un adepto è in grado di lanciare incantesimi divini (lo stesso tipo di incantesimi disponibili a chierici, druidi, paladini e ranger) presi dalla lista degli incantesimi dell'adepto (vedi sotto). Come un chierico, deve scegliere e preparare in precedenza gli incantesimi. A differenza del chierico, un adepto non può lanciare spontaneamente incantesimi *curare* o *infliggere*.

Per preparare o lanciare un incantesimo un adepto deve avere un punteggio di Saggezza almeno pari a 10 + il livello dell'incantesimo (Sag 10 per gli incantesimi di livello 0, Sag 11 per gli incantesimi di 1° livello e così via). La Classe Difficoltà di un tiro salvezza contro gli incantesimi di un adepto è 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del adepto.

A differenza dei maghi, gli adepti non acquisiscono i loro incantesimi da libri e pergamene e non li preparano con lo studio. Invece, meditano o pregano per i loro incantesimi ricevendoli per ispirazione divina o attraverso la forza della loro fede. Ogni adepto deve scegliere un momento del giorno in cui spendere un'ora in tranquilla contemplazione o supplica per riguadagnare

Tabella 4-2: 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

la sua parte giornaliera di incantesimi. Il tempo trascorso a riposare non ha effetto per determinare se un adepto può preparare gli incantesimi.

Come per gli altri incantatori, un adepto può lanciare solamente un certo numero di incantesimi di ogni livello di incantesimi al giorno. La sua quota giornaliera di incantesimi è riportata nella Tabella 4-2: "Adepto". In aggiunta, ottiene incantesimi bonus al giorno se possiede un alto punteggio di Saggezza (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8 del *Manuale del Giocatore*). Quando la Tabella 4-2 indica che l'adepto ottiene 0 incantesimi di un certo livello (per esempio 0 incantesimi di 2° livello per un adepto di 4° livello), quest'ultimo ottiene per quello slot incantesimi solo gli incantesimi bonus fornitigli dal punteggio di 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 il riquadro a pagina 56 del *Manuale del Giocatore* per ulteriori informazioni.

Equipaggiamento iniziale

Equipaggiamento del valore complessivo di 2d4 x 10 mo.

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, purificare cibo e bevande, riparare, suono fantasma, tocco di affaticamento.*

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

2° Livello: *aiuto, cura ferite moderate, forza del toro, grazia del gatto, immagine speculare, invisibilità, oscurità, raggio rovente, ragnatela, resistenza dell'orso, resistere all'energia, ritarda veleno, trance animale, vedere invisibilità.*

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

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

5° Livello: *comunione, creazione maggiore, guarigione, metamorfosi funesta, 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 funzionare anche come PG. 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 4-3: 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), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Diplomazia (Car), Falsificare (Int), Intimidire (Car),

Intrattenere (Car), Nuotare (For), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Sopravvivenza (Sag) 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.

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 essere incoraggiati a scegliere al loro posto una delle classi standard del *Manuale del Giocatore*. I combattenti sono comuni tra gli umanoidi e i giganti (orchi, ogre e così via) 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 4-4: 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.

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 PG, 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 PNG 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 4-5: 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. 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.

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 po-

polani 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.

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.

Tabella 4-6: 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 (Sag), 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.

Equipaggiamento iniziale

Equipaggiamento del valore complessivo di 5d4 mo.

STATISTICHE DEI PNG

Questa sezione fornisce alcune direttive di base su come creare PNG di qualsiasi classe standard 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

Le tabelle in questa sezione sono un aiuto per creare un PNG da inserire in un'avventura. Esse forniscono le fondamenta e l'equipaggiamento base, lasciando al DM lo sviluppo di tutto il resto. Per creare un PNG da queste tabelle, seguire questi passi.

1. Determinare la classe, il livello, la razza o il tipo di mostro del PNG.
2. Trovare la classe e il livello sulle tabelle dei PNG (da Tabella 4-12 a Tabella 4-22).
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 126.
4. Equipaggiare i PNG con l'equipaggiamento base dato dalla tabella e acquistare l'equipaggiamento addizionale fino all'ammontare di mo concesso per quel livello del personaggio. Se si preferisce, modificare l'equipaggiamento base per adattarlo al concetto del personaggio che si intende sviluppare.

Classe, livello e razza o tipo determinati a caso

Per generare classe, livello, e razza o tipo di mostro di 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 4-7: "Allineamento casuale del PNG".
2. Determinare la classe tirando sulla Tabella 4-8: "Classe casuale del PNG".
3. Determinare la razza o il tipo casualmente tirando sull'apposita colonna della Tabella 4-9: "Razze o tipi di PNG buoni", 4-10: "Razze o tipi di PNG neutrali" e 4-11: "Razze o tipi di PNG malvagi".

Tabella 4-7: Allineamento casuale del PNG

d%	Allineamento
01-20	Buono (LB, NB, o CB)
21-50	Neutrale (LN, N, o CN)
51-100	Malvagio (LM, NM, o CM)

Tabella 4-8: 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 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'equipaggiamento iniziale del PNG. Consultare la Tabella 4-23: "Valore dell'equipaggiamento dei PNG" per determinarne il valore totale. Scegliere l'equipaggiamento in modo che il suo valore totale sia uguale o inferiore ad esso e il resto sia contante disponibile. È possibile utilizzare le altre tabelle come riferimento rapido.

Gli oggetti magici 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 au-

Tabella 4-9: Razze o tipi di PNG buoni

Bbr	Brd	Chr	Drd	Grr	Ldr	Mag	Mnc	Pal	Rgr	Str	Razza/Tipo	Livello[2]
-	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	Gnomo svirfneblin	-1
99	99	97-98	100	98	98	98	98	98	98	97	Mezzo-celestiale[1]	-1
100	100	99	-	99	99	99	99	99	99	98-99	Mezzo-drago[1]	-2
-	-	100	-	100	100	100	100	100	100	100	Orso mannaro (licantropo)[1]	-2

1 Tirare nuovamente per determinare la razza di base del PNG. (Nel nuovo tiro, ignorare qualsiasi risultato con un 1).
2 Se la creatura risulta troppo potente, ridurre il suo livello di classe per equilibrarla. Se il livello scende a 0 o meno, tirare nuovamente.

tonomamente 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.

PNG PREGENERATI

Se si è di fretta e non si ha il tempo per creare un PNG appropriato, si può usare uno dei PNG pregenerati che accompagnano le Tabelle da 4-12 a 4-22. Per ogni classe di personaggio, vengono presentati uno o due esempi a diversi livelli di avanzamento. Si possono modificare "al volo" alcune delle statistiche di questi personaggi per tener conto di un differente tipo di creatura o livello del personaggio.

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).

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 PG 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.

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 iniziali: Tutti questi PNG hanno i punteggi di caratteristica determinati utilizzando i valori d'elite (15, 14, 13, 12, 10, 8) e disposti nella maniera più conveniente. (Vedi di pagina 169 per maggiori informazioni sui valori d'elite e altri metodi alternativi per determinare i punteggi di caratteristica).

Tabella 4-10: Razze o tipi di PNG neutrali

Bbr	Brd	Chr	Drd	Grr	Ldr	Mag	Mnc	Rgr	Str	Razza/Tipo	Livello[2]
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
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Gnomo svirfneblin	-1
-	-	98	-	98	98	98	-	-	98	Doppelganger	-3
99	99	99	99	99	99	99	-	99	99	Cinghiale mannaro (licantropo)[1]	-1
100	100	100	100	100	100	100	-	100	100	Tigre mannara (licantropo)[1]	-1

1 Tirare nuovamente per determinare la razza di base del PNG. (Nel nuovo tiro, ignorare qualsiasi risultato con un 1).
2 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 4-11: Razze o tipi di PNG malvagi

Bbr	Brd	Chr	Drd	Grr	Ldr	Mag	Mnc	Rgr	Str	Razza/Tipo	Livello[2]
-	-	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	-	-	-	-	-	Nano, duergar	-1
-	-	-	-	90	-	-	-	-	-	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]	-1
95-96	100	97	-	98	97	98	-	97-98	97	Lupo mannaro (licantropo)[1]	-1
97-98	-	98-99	-	99	98-99	99	99	99	98	Mezzo-immondo[1]	-2
99-100	-	100	-	100	100	100	100	100	99-100	Mezzo-drago[1]	-2

1 Tirare nuovamente per determinare la razza di base del PNG. (Nel nuovo tiro, ignorare qualsiasi risultato con un 1).
2 Se la creatura risulta troppo potente, ridurre il suo livello di classe per equilibrarla. Se il livello scende a 0 o meno, tirare nuovamente.

Punteggi di caratteristica incrementati: Alcuni dei punteggi di caratteristica dei PNG aumentano ai livelli superiori, o perché il personaggio guadagna un livello in cui ottiene un incremento del punteggio di caratteristica o perché il personaggio entra in possesso di un oggetto magico che migliora un punteggio. I punteggi di caratteristica potenziati magicamente sono indicati tra parentesi.

Mischia e distanza: Ogni PNG è equipaggiato con un'arma da mischia e un'arma a distanza (il monaco ha anche l'indicazione degli attacchi senz'armi). Nell'apposita colonna sono indicati i bonus di attacco totali in base alla classe e al livello. La voce "a distanza" non comprende i bonus delle munizioni applicabili.

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

P.ti Abilità/Talenti: Il numero di punti abilità e talenti di un PNG sono calcolati partendo da un personaggio non umano; per un umano, aggiungere i punti abilità e talenti necessari. Il numero di talenti totali comprende qualsiasi talento bonus fornito dalla classe.

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: Questa colonna indica l'armatura base, armi da mischia e distanza generiche (normali, perfette o magiche) e i tipi comuni di equipaggiamento magico a disposizione di ogni PNG. Si può selezionare qualsiasi arma semplice o da guerra del tipo appropriato (ma non un'arma esotica). Se l'arma a distanza è un arco composito, l'arco non ha un valore per alto punteggio di Forza (vedi "Arco lungo composito", pagina 114 del *Manuale del Giocatore*). Per brevità, in questa colonna "pft" è l'abbreviazione di "perfetta", e i termini "mischia" e "distanza" dovrebbero essere letti come "arma da mischia" e "arma a distanza". Inoltre, il nome di un oggetto specifico viene abbreviato in una singola parola in tutti i riferimenti dopo il primo; per esempio, *anello di protezione* diventa *anello*.

La ricchezza in eccesso posseduta da un PNG viene indicata alla fine della riga e può essere impiegata per acquistare ulteriore equipaggiamento. Il costo dell'equipaggiare un personaggio con un'arma esotica o con un'arma a distanza con un alto valore di Forza dovrebbe provenire da questa ricchezza in eccesso. Questi valori sono arrotondati alle 50 mo più vicine per semplicità; eccederli di qualche mo non è un problema.

Incantesimi conosciuti per livello: Per bardi e stregoni, una tabella aggiuntiva fornisce il numero di incantesimi conosciuti ad ogni livello dal 1° al 20°.

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).

Esempio di PNG barbaro di 5° livello: Mezzorco Bbr 5; GS 5; umanoide Medio (orco); DV 5d12+5; pf 43; Iniz +2; Vel 9 m; CA 18, contatto 12, colto alla sprovvista 18; Att base +5; Lotta +9; Att +11 mischia (1d12+6/x3, ascia bipenne perfetta) o +7 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito [bonus For +4]); Att comp +11 mischia (1d12+6/x3, ascia bipenne perfetta) o +7 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito [bonus For +4]); AS -; QS ira 2 volte al giorno, percepire trappole +1, schivare prodigioso, schivare prodigioso migliorato, scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +5, Rifl +3, Vol +2; For 18, Des 14, Cos 13, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Saltare +7, Scalare +7, Sopravvivenza +7; Arma Focalizzata (ascia bipenne), Schivare.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Questo barbaro non può essere attaccato ai fianchi eccetto che da un ladro di almeno quattro livelli superiore.

Ira (Str): For +4, Cos +4, tiro salvezza sulla Volontà +2, -2 alla CA per 6 round.

Percepire trappole (Str): Questo barbaro possiede una percezione intuitiva che lo avverte dei pericoli delle trappole, fornendo un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1

Tabella 4-12: PNG Barbaro

Lvl	pf	CA	Mischia	Distanza	T/R/V	P.ti Abilità/ Talenti	Equipaggiamento
1°	13	16	+4	+3	+3/+2/+1	16/1	Scaglie pft, mischia pft, distanza comune, 200 mo
2°	20	17	+5	+5	+4/+2/+1	20/1	Corazza di piastre pft, mischia pft, distanza comune, 1.200 mo
3°	28	17	+6	+6	+4/+3/+2	24/2	Come 2° livello, eccetto 1.700 mo
4°	35	17	+8	+7	+5/+3/+2	28/2	Come 2° livello, eccetto 2.500 mo
5°	43	18	+9	+8	+5/+3/+2	32/2	*Corazza di piastre+1*, mischia pft, distanza comune, 2.500 mo
6°	50	18	+10/5	+9/4	+6/+4/+3	36/3	Come 5° livello, eccetto 3.800 mo
7°	58	18	+11/6	+10/5	+6/+4/+3	40/3	*Corazza+1, mischia+1*, distanza comune, 3.500 mo
8°	73	19	+12/7	+11/6	+8/+4/+3	44/3	*Corazza+1, amuleto dell'armatura naturale+1, mischia+1*, distanza comune, 3.500 mo
9°	81	20	+13/8	+12/7	+8/+5/+4	48/4	*Corazza+2, amuleto+1, mischia+1, distanza comune*, 6.000 mo
10°	90	20	+14/9	+14/9	+9/+5/+4	52/4	*Corazza+2, amuleto+1, mischia+1, distanza+1*, 1.000 mo
11°	98	21	+15/10/5	+15/10/5	+9/+5/+4	56/4	*Corazza+3, amuleto+1, mischia+1, distanza+1*, 1.000 mo
12°	107	22	+16/11/6	+16/11/6	+10/+6/+5	60/5	*Corazza+3, amuleto+2, mischia+1, distanza+1*, 1.000 mo
13°	115	22	+17/12/7	+17/12/7	+10/+6/+5	64/5	Come 12° livello, eccetto 9.000 mo
14°	124	24	+19/14/9	+18/13/8	+11/+6/+5	68/5	*Corazza+3, amuleto+2, anello di protezione+2, mischia+2, distanza+1*, 11.000 mo
15°	132	24	+21/16/11	+19/+14/+9	+11/+7/+6	72/6	*Corazza+3, amuleto+2, anello+2, mischia+3, distanza+1*, 14.000 mo
16°	141	24	+24/19/14/9	+21/16/11/6	+12/+7/+6	76/6	*Corazza+3, amuleto+2, anello+2, mischia+4, distanza+2*, 25.000 mo
17°	149	26	+26/21/16/11	+22/17/12/7	+12/+7/+6	80/6	*Corazza+4, amuleto+3, anello+2, mischia+4, distanza+2, guanti del potere orchesco+2*, 3.000 mo
18°	158	28	+27/22/17/12	+24/19/14/9	+13/+7/+6	84/7	*Corazza+5, amuleto+3, anello+3, mischia+4, distanza+3, guanti+2*, 17.000 mo
19°	166	29	+30/25/20/15	+26/21/16/11	+13/+8/+6	88/7	*Corazza+5, amuleto+3, anello+3, mischia+4, distanza+3, cintura della forza da gigante+6, guanti della destrezza+2*, 16.000 mo
20°	175	29	+31/26/21/16	+27/22/17/12	+14/+9/+7	92/7	Come 19° livello, eccetto 66.000 mo

alla CA contro gli attacchi delle trappole.

Schivare prodigioso (Str): Questo barbaro può reagire ai pericoli più in fretta della norma. Egli mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista.

Oggetti: Corazza di piastre+1, ascia bipenne perfetta, arco lungo composito (bonus For +4), 20 frecce, 5 frecce di ferro freddo, 5 frecce argentate, *2 pozioni di cura ferite moderate, pozione di ristorare inferiore, pozione di neutralizza veleno*, 3 ampolle di fuoco dell'alchimista, attrezzi da scalatore, pugnale.

Esempio di PNG barbaro di 10° livello: Mezzorco Bbr 10; GS 10; umanoide Medio (orco); DV 10d12+30; pf 90; Iniz +2; Vel 12 m; CA 18, contatto 12, colto alla sprovvista 18; Att base +10; Lotta +14; Att +16 mischia (1d12+7/19-20/x3, *ascia bipenne+1*) o +13 a distanza (1d8+5/x3, *arco lungo composito+1* [bonus For +4]); Att comp +16/+11 mischia (1d12+7/19-20/x3, *ascia bipenne+1*) o +13/+8 a distanza (1d8+5/x3, *arco lungo composito+1* [bonus For +4]); AS -; QS ira 3 volte al giorno, percepire trappole +3, riduzione del danno 2/-, schivare prodigioso, schivare prodigioso migliorato, scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +9, Rifl +5, Vol +4; For 18, Des 14, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Saltare +10, Scalare +11, Sopravvivenza +8; Arma Focalizzata (ascia bipenne), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (ascia bipenne), Schivare.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Questo barbaro non può essere attaccato ai fianchi eccetto che da un ladro di almeno quattro livelli superiore.

Ira (Str): For +4, Cos +4, tiro salvezza sulla Volontà +2, -2 alla CA per 7 round.

Percepire trappole (Str): Questo barbaro possiede una percezione intuitiva che lo avverte dei pericoli delle trappole, fornendo un bonus di +3 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +3 alla CA contro gli attacchi delle trappole.

Schivare prodigioso (Str): Questo barbaro può reagire ai pericoli più in fretta della norma. Egli mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista.

Oggetti: Corazza di piastre+2, amuleto dell'armatura naturale+1, ascia bipenne+1, arco lungo composito+1 (bonus For +4), 20 frecce, 5 frecce argentate, *2 pozioni di cura ferite moderate*, attrezzi da scalatore, pugnale.

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).

Esempio di PNG bardo di 15° livello: Umano Brd 15; GS 15; umanoide Medio; DV 15d6+15; pf 70; Iniz +5; Vel 9 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 18; Att base +11; Lotta +11; Att +14 mischia (1d8+2/19-20, *spada lunga+2*) o +13 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +14/+9/+4 mischia (1d8+2/19-20, *spada lunga+2*) o +13 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS -; QS *affascinare* 15 volte al giorno, *canto di libertà* 15 volte al giorno, conoscenze bardiche 17, controcanto 15 volte al giorno, ispirare competenza 15 volte al giorno, ispirare coraggio 15 volte al giorno, ispirare grandezza 15 volte al giorno, *suggestione*; AL NM; TS Temp +6, Rifl +10, Vol +8; For 10, Des 13, Cos 12, Int 14, Sag 8, Car 20.

Abilità e talenti: Acrobazia +19, Decifrare Scritture +20, Diplomazia +30, Equilibrio +3, Intimidire +7, Intrattenere +26, Percepire Intenzioni +17, Raccogliere Informazioni +23, Raggirare +23, Saltare +2, Sapienza Magica +23, Utilizzare Oggetti Magici +5; Abilità Focalizzata (Diplomazia), Abilità Focalizzata (Intrattenere), Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Arma Focalizzata (spada lunga), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare.

Affascinare (Mag): Questo bardo può *affascinare* fino a cinque creature entro 27 metri da lui in grado di vederlo e udirlo (siedono in tranquillità, penalità di -4 alle prove di abilità effettuate come reazioni, come Ascoltare e Osservare). Il risultato della prova di Intrattenere del bardo è la CD per il tiro salvezza sulla Volontà degli avversari. Qualsiasi minaccia palese interrompe l'effetto. Le vittime rimangono affascinate per 15 round.

Canto di libertà (Mag): Cantando per 1 minuto senza interruzioni, questo bardo può produrre un effetto *spezzare incantamento* come l'incantesimo omonimo lanciato da un incantatore di 15° livello, su di un singolo bersaglio entro 9 metri. Il bardo non può utilizzare questa capacità su di sé.

Controcanto (Sop): Questo bardo può contrastare gli effetti magici che dipendono dal suono compiendo una prova di Intrattenere per ogni round di durata del controcanto. Qualsiasi creatura entro 9 metri dal bardo che viene colpita da un attacco magico sonoro o dipendente dal linguaggio può, se lo desidera, utilizzare la prova di Intrattenere del bardo al posto del suo tiro salvezza. Il controcanto dura 10 round.

Ispirare competenza (Sop): Un alleato entro 9 metri che può vedere e udire il bardo riceve un bonus di competenza +2 alle prove di abilità con una specifica abilità finché riesce ad udire la musica. Ispirare competenza dura per 20 round.

Ispirare coraggio (Sop): Gli alleati (compreso il bardo) che posso-

Tabella 4-13: PNG Bardo

Lvl	pf	CA	Mischia	Distanza	T/R/V	P.ti Abilità/ Talenti	Incantesimi al giorno	Equipaggiamento
1°	7	14	+1	+2	+1/+3/+1	24/1	2	Cuoio borchiato pft*, mischia pft, distanza pft
2°	11	14	+2	+3	+1/+4/+2	30/1	3/1	Come 1° livello, più 1.000 mo
3°	16	14	+3	+4	+2/+4/+2	36/2	3/2	Come 1° livello, più 1.500 mo
4°	20	14	+4	+5	+2/+5/+3	42/2	3/3/1	Come 1° livello, più 2.300 mo
5°	25	15	+4	+5	+2/+5/+3	48/2	3/4/2	Cuoio borchiato pft, *amuleto dell'armatura naturale+1*, mischia pft, distanza pft, 1.400 mo
6°	29	15	+5	+6	+3/+6/+4	54/3	3/4/3	Come 5° livello, eccetto 2.500 mo
7°	34	15	+6	+7	+3/+6/+4	60/3	3/4/3/1	Come 5° livello, eccetto 4.000 mo
8°	38	15	+7/2	+8/3	+3/+7/+5	66/3	3/4/4/2	Cuoio borchiato pft, *amuleto+1*, mischia pft, distanza pft, *mantello del carisma+2*, 2.500 mo
9°	43	15	+7/2	+8/3	+4/+7/+5	72/4	3/4/4/3	Come 8° livello, eccetto 5.000 mo
10°	47	15	+8/3	+9/4	+4/+8/+6	78/4	3/4/4/3/1	*amuleto+2, bracciali dell'armatura+2*, mischia pft, distanza pft, *mantello+2*
11°	52	16	+9/4	+10/5	+4/+8/+6	84/4	3/4/4/4/2	*amuleto+2, bracciali+3*, mischia pft, distanza pft, *mantello+2*
12°	56	17	+10/5	+11/6	+5/+9/+7	90/5	3/5/4/4/3	*amuleto+2, bracciali+3, anello di protezione+1, mischia+1*, distanza pft, *mantello+2*, 1.400 mo
13°	61	18	+10/5	+11/6	+5/+9/+7	96/5	3/5/4/4/3/1	*amuleto+2, bracciali+3, anello+2, mischia+1*, distanza pft, *mantello+2*, 3.500 mo
14°	65	19	+12/7	+12/7	+5/+10/+8	102/5	4/5/4/4/4/2	*amuleto+2, bracciali+3, anello+3, mischia+2*, distanza pft, *mantello+2*, 2.500 mo
15°	70	19	+13/8/3	+13/8/3	+6/+10/+8	108/6	4/6/4/4/4/3	Come 14° livello, eccetto 16.500 mo
16°	74	20	+14/9/4	+14/9/4	+6/+11/+9	114/6	4/6/5/4/4/3	*amuleto+2, bracciali+4, anello+3, mischia+2*, distanza pft, *mantello+2*, 28.500 mo
17°	79	22	+14/9/4	+14/9/4	+6/+11/+9	120/6	4/6/6/5/4/4/2	*amuleto+3, bracciali+5, anello+3, mischia+2*, distanza pft, *mantello+4*, 20.000 mo
18°	83	23	+15/10/5	+15/10/5	+7/+12/+10	126/7	4/6/6/6/5/4/3	*amuleto+4, bracciali+5, anello+3, mischia+2*, distanza pft, *mantello+6*, 22.000 mo
19°	88	23	+16/11/6	+16/11/6	+7/+12/+10	132/7	4/6/6/6/5/5/4	Come 18° livello, eccetto 62.000 mo
20°	92	23	+17/12/7	+17/12/7	+7/+13/+11	138/7	4/6/6/6/6/5/5	Come 18° livello, eccetto 112.000 mo

*15% di probabilità di fallimento incantesimi arcani ai livelli tra il 1° e il 9°.

Incantesimi conosciuti per livello

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

no udirlo ricevono un bonus morale di +3 ai tiri salvezza contro effetti di charme e paura e un bonus morale di +3 ai tiri per colpire e i danni delle armi. L'effetto dura per 5 round dopo che gli alleati hanno smesso di ascoltare il bardo.

Ispirare grandezza (Sop): Dopo aver udito cantare questo bardo per un intero round, fino a tre creature entro 9 metri (compreso il bardo, se lo desidera) ricevono +2 Dadi Vita (d10 che conferiscono punti ferita temporanei), un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire e un bonus di competenza +1 ai tiri salvezza sulla Tempra. L'effetto dura per 5 round dopo che gli alleati hanno smesso di ascoltare il bardo.

Suggestione (Mag): Questo bardo può compiere una suggestione (come l'incantesimo) nei confronti di una creatura già *affascinata*. Un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22 ne nega gli effetti.

Incantesimi da bardo conosciuti (4/6/4/4/4/3; CD del tiro salvezza 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, lettura del magico, luce, luci danzanti, ninnananna, suono fantasma*; 1° - *charme su persone, cura ferite leggere, incuti paura, sonno*; 2° - *blocca persone, cura ferite moderate, invisibilità, polvere luccicante*; 3° - *charme sui mostri, dissolvi magie, intermittenza, loquacità*; 4° - *blocca mostri, dominare persone, grido, spezzare incantamento*; 5° - *dissolvi magie superiore, fuorviare, nebbia mentale*.

Oggetti: Amuleto dell'armatura naturale+2, bracciali dell'armatura+3, anello di protezione+3, spada lunga+2, balestra leggera perfetta, 10 quadrelli, 5 quadrelli di ferro freddo, 5 quadrelli argentati, *3 pozioni di cura ferite gravi, 2 pozioni di splendore dell'aquila, 2 pozioni di volare, 3 pozioni di loquacità, 2 pozioni di linguaggi, mantello del carisma+2, bacchetta di evoca mostri II*, liuto perfetto.

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 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).

Esempio di PNG chierico di 5° livello: Umano Chr 5; GS 5; umanoide Medio; DV 5d8+10; pf 36; Iniz -1; Vel 6 m; CA 21, contatto 9, colto alla sprovvista 21; Att base +3; Lotta +4; Att +6 mischia (1d8+1, morning star perfetta) o +2 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); Att comp +6 mischia (1d8+1, morning star perfetta) o +2 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS scacciare non morti 4 volte al giorno; QS -; AL NB; TS Temp +6, Rifl +2, Vol +7; For 13, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Concentrazione +10, Sapienza Magica +8; Arma Focalizzata (morning star), Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei.

Incantesimi da chierico preparati (5/5/4/3; CD del tiro salvezza 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida* (2), *individuazione del magico, luce, resistenza*; 1° - *anatema, benedizione* (2), *santuario**, *scudo della fede*; 2° - *aiuto, cura ferite moderate**, *forza del toro, suono dirompente*; 3° - *cerchio magico contro il male, dissolvi magie, protezione dall'energia*.

*Incantesimi di dominio. *Domini:* Guarigione (lancia gli incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1), Protezione (barriera protettiva che conferisce un bonus di resistenza +5 al prossimo tiro salvezza 1 volta al giorno).

Oggetti: Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, morning star perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli, 2 pergamene con *cura ferite leggere*, simbolo sacro di legno, 6 torce.

Esempio di PNG chierico di 10° livello: Umano Chr 10; GS 10; umanoide Medio; DV 10d8+20; pf 68; Iniz -1; Vel 6 m; CA 22, contatto 10, colto alla sprovvista 22; Att base +7; Lotta +8; Att +8 mischia

Tabella 4-14: PNG Chierico

Lvl	pf	CA	Mischia	Distanza	T/R/V	P.ti Abilità/ Talenti	Incantesimi al giorno*	Equipaggiamento
1°	10	17	+2	-1	+4/-1/+4	8/1	3/3	Corazza a strisce, scudo pesante di metallo, mischia pft, distanza comune, 300 mo
2°	16	18	+3	+0	+5/-1/+5	10/1	4/4	Mezza armatura, scudo pesante di metallo, mischia pft, distanza comune, 1.000 mo
3°	23	19	+4	+1	+5/+0/+5	12/2	4/4/3	Armatura completa, scudo pesante di metallo, mischia pft, distanza comune, 600 mo
4°	29	19	+5	+2	+6/+0/+7	14/2	5/5/4	Come 3° livello, eccetto 1.400 mo
5°	36	19	+5	+2	+6/+0/+7	16/2	5/5/4/3	Come 3° livello, eccetto 2.500 mo
6°	42	20	+6	+3	+7/+1/+8	18/3	5/5/5/4	*Armatura completa+1*, scudo pesante di metallo, mischia pft, distanza comune, 3.600 mo
7°	49	20	+7	+4	+7/+1/+8	20/3	6/6/5/4/2	Come 6° livello, eccetto 4.200 mo
8°	55	21	+8/3	+5/0	+8/+1/+9	22/3	6/6/5/5/3	*Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1*, mischia pft, distanza comune, 6.200 mo
9°	62	22	+8/3	+5/0	+8/+2/+9	24/4	6/6/6/5/3/2	*Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, anello di protezione+1*, mischia pft, distanza comune, 7.000 mo
10°	68	22	+9/4	+6/1	+9/+2/+11	26/4	6/6/6/5/5/3	*Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, anello+1*, mischia pft, distanza comune, *talismano della saggezza+2*, 11.500 mo
11°	75	22	+10/5	+7/2	+9/+2/+11	28/4	6/7/6/6/5/3/2	Come 10° livello, eccetto 20.000 mo
12°	81	23	+11/6	+8/3	+10/+3/+13	30/5	6/8/6/6/5/5/3	*Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, amuleto dell'armatura naturale+1, anello+1, mischia+1*, distanza comune, *talismano+2*, 14.000 mo
13°	88	24	+11/6	+9/4	+10/+4/+13	32/5	6/8/7/6/6/5/3/2	*Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, amuleto+1, anello+1, mischia+1*, distanza comune, *guanti della destrezza+2, talismano+2*, 18.000 mo
14°	94	24	+12/7	+10/5	+11/+4/+15	34/5	6/8/8/6/6/5/5/3	*Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, amuleto+1, anello+1, mischia+1*, distanza comune, *guanti della destrezza+2, talismano+4*, 16.000 mo
15°	101	24	+13/8/3	+11/6/1	+11/+5/+15	36/6	6/8/8/7/6/6/5/3/2	Come 14° livello, eccetto 30.000 mo
16°	107	26	+14/9/4	+12/7/2	+12/+5/+16	38/6	6/8/8/7/6/6/5/4/3	*Armatura completa+2 scudo pesante di metallo+2 amuleto+1, anello+1, mischia+1*, distanza comune, *guanti+2, talismano+4*, 41.000 mo
17°	114	26	+14/9/4	+12/7/2	+12/+5/+17	40/6	6/8/8/8/7/6/6/5/3/2	*Armatura completa+2 scudo pesante di metallo+2 amuleto+1, anello+1, mischia+1*, distanza comune, *guanti+2, talismano+6*, 44.000 mo
18°	120	26	+15/10/5	+13/8/3	+13/+6/+18	42/7	6/8/8/8/7/6/6/5/4/3	Come 17° livello, eccetto 74.000 mo
19°	127	26	+16/11/6	+14/9/4	+13/+6/+18	44/7	6/8/8/8/7/7/6/6/4/4	Come 17° livello, eccetto 114.000 mo
20°	133	26	+17/12/7	+15/10/5	+14/+6/+20	46/7	6/8/8/8/8/7/6/6/6/5	Come 17° livello, eccetto 164.000 mo

*Incantesimi di dominio inclusi. Occorre selezionare un incantesimo per ogni livello di incantesimi dal dominio appropriato.

(1d8+2, *morning star+1*) o +6 a distanza (1d8+1/19-20, balestra leggera con *quadrelli+1*); Att comp +8/+3 mischia (1d8+2, *morning star+1*) o +6 a distanza (1d8+1/19-20, balestra leggera con *quadrelli+1*); AS scacciare non morti 4 volte al giorno; QS -; AL NB; TS Temp +9, Rifl +4, Vol +11; For 13, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 19, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +17, Concentrazione +15, Sapienza Magica +13; Arma Focalizzata (morning star), Incantare in Combattimento, Mescere Pozioni, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/6/5/5/3; CD del tiro salvezza 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida* (2), *individuazione del magico, luce, resistenza* (2); 1° - *anatema* (2), *benedizione* (2), *santuario**, *scudo della fede*; 2° - *aiuto, blocca persone, cura ferite moderate**, *forza del toro* (2), *suono dirompente*; 3° - *cerchio magico contro il male, dissolvi magie* (2), *luce incandescente, protezione dall'energia*; 4° - *arma magica superiore, immunità agli incantesimi**, *potere divino, ristorare* (2); 5° - *colpo infuocato, resistenza agli incantesimi**, *visione del vero*.

*Incantesimi di dominio. *Domini:* Guarigione (lancia gli incantesimi di guarigione a livello dell'incantatore +1), Protezione (barriera protettiva che conferisce un bonus di resistenza +10 al prossimo tiro salvezza 1 volta al giorno).

Oggetti: *Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, anello di protezione+1, talismano della saggezza+2, morning star+1*, balestra leggera, 10 *quadrelli+1*, 2 pergamene con *cura ferite leggere*, simbolo sacro di legno, 6 torce.

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).

Esempio di PNG druido di 5° livello: Lucertoloide Drd 5; GS 6; umanoide Medio (rettile); DV 7d8+14; pf 50; Iniz +2; Vel 9 m; CA 19, contatto 12, colto alla sprovvista 17; Att base +3; Lotta +4; Att +5 mischia (1d4+1, 2 artigli) e +3 mischia (1d4, morso); o +6 mischia (1d6+2/18-20, *scimitarra+1*); o +7 a distanza (1d6, fionda perfetta); Att comp +5/+5 mischia (1d4+1, 2 artigli) e +3 mischia (1d4, morso); o +6 mischia (1d6+2/18-20, *scimitarra+1*); o +7 a distanza (1d6, fionda perfetta); AS -; QS andatura nel bosco, compagno animale, condividere incantesimi, empatia selvatica, forma selvatica (animale Piccolo o Medio 1 volta al giorno), legame con il compagno, passo senza tracce, resistenza al richiamo della natura, senso della natura, trattenere il fiato; AL N; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +7; For 12, Des 14, Cos 15, Int 10, Sag 16, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Concentrazione +6, Conoscenze (natura) +8, Equilibrio +6, Nuotare +9, Saltare +7, Sapienza Magica +4, Sopravvivenza +9; Multiattacco (vedi *Manuale dei Mostri*), Scrivere Pergamene, Seguire Tracce.

Andatura nel bosco (Str): Questo druido può muoversi attraverso qualsiasi tipo di sottobosco (come rovi, sterpi naturali, zone infestate e simili terreni) a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi e aree infestate che sono incantati o manipolati magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche sul druido.

Compagno animale (Str): Questo druido ha un coccodrillo come compagno animale, un leale compagno che segue il druido in avventure appropriate alla sua razza. Le sue capacità e caratteristiche sono riassunte di seguito.

Compagno animale coccodrillo: GS -; bestia magica Media; DV 3d8+9; pf 22; Iniz +1; Vel 6 m, nuotare 9 m; CA 15, contatto 11, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta +6; Att +6 mischia (1d8+6, morso), o +6 mischia (1d12+6, codata); Att comp +6 mischia (1d8+6, morso), o +6 mischia (1d12+6, codata); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m;

AS afferrare migliorato; QS comando bonus, trattenere il fiato, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +2; For 19, Des 13, Cos 17, Int 1, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi +7, Nuotare +12, Osservare +4; Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il coccodrillo deve colpire con il morso. Se vince la prova di lottare, il coccodrillo afferra l'avversario con la bocca e lo trascina nell'acqua profonda, cercando di immobilizzarlo sul fondo.

Comando bonus: Questo compagno animale può imparare un comando in aggiunta a qualsiasi altro il druido scelga di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Questo comando bonus non richiede nessun periodo di addestramento o prova di Addestrare Animali, e non conta riguardo il limite normale di comandi apprendibili dalla creatura. Il druido seleziona il comando bonus e una volta scelto non può essere cambiato.

Trattenere il fiato (Str): Questa creatura può trattenere il fiato per 68 round prima di rischiare di affogare.

Visione crepuscolare (Str): Con luce fioca può vedere al doppio della distanza di un normale essere umano.

Trattenere il fiato (Str): Questo lucertoloide può trattenere il fiato per 60 round prima di rischiare di affogare.

Condividere incantesimi (Str): Questo druido può far funzionare qualsiasi incantesimo che lanci su di sé anche sul proprio compagno animale se questo si trova entro 1,5 metri da lui. Il druido può inoltre lanciare gli incantesimi con bersaglio "incantatore" sul proprio compagno animale.

Empatia selvatica (Str): Questo druido può migliorare l'atteggiamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia superata migliora quello di una creatura senziente. Il druido tira 1d20+10 o 1d20+6 se cerca di influenzare una bestia magica con un'Intelligenza di 1 o 2.

Forma selvatica (Sop): Questo druido può mutare in un animale Piccolo o Medio una volta al giorno, come per l'incantesimo *metamorfosi*.

Legame con il compagno (Str): Questo druido può gestire il suo compagno animale con un'azione gratuita, o "spingerlo" con un'azione di movimento, con un bonus di +4 alle prove di empatia selvatica e Addestrare Animali compiute mentre lavora con l'animale.

Passo senza tracce (Str): Questo druido non lascia tracce in ambienti naturali e non può essere inseguito.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Questo druido riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Senso della natura (Str): Questo druido riceve un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza (questi bonus sono già compresi nelle statistiche presentate sopra).

Incantesimi da druido preparati (5/4/3/2; CD del tiro salvezza 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, purificare cibo e bevande;* 1° - *foschia occultante, intralciare, zanna magica* (2); 2° - *lama infuocata, pelle coriacea, resistere all'energia;* 3° - *invocare il fulmine, protezione dall'energia.*

Oggetti: Scudo di legno pesante, *scimitarra+1*, fionda perfetta, 10 proiettili per fionda, 2 pergamene di *cura ferite moderate*, 2 pergamene di *neutralizza veleno*, 2 pergamene di *parlare con i vegetali, filatterio della fede, 2 piume di Quaal (albero), bacchetta di cura ferite leggere.*

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).

Esempio di PNG guerriero di 5° livello: Hobgoblin Grr 5; GS 5; umanoide Medio (goblinoide); DV 5d10+15; pf 47; Iniz +6; Vel 6 m; CA 21, contatto 11, colto alla sprovvista 20; Att base +5; Lotta +8; Att +10 mischia (1d10+5/19-20, spada bastarda perfetta) o +8 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto [bonus For +3]); Att comp +10 mischia (1d10+5/19-20, spada bastarda perfetta) o +8 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto [bonus For +3]); AS -; QS scurovisione 18 m; AL LM; TS Temp +8, Rifl

Tabella 4-15: PNG Druido

Lvl	pf	CA	Mischia	Distanza	T/R/V	P.ti Abilità/ Talenti	Incantesimi al giorno	Equipaggiamento
1°	9	17	+1	+3	+3/+2/+4	20/1	3/2	Armatura di pelle, scudo pesante di legno, mischia pft, distanza pft, 250 mo
2°	14	17	+2	+4	+4/+2/+5	25/1	4/3	Come 1° livello, eccetto 1.350 mo
3°	20	17	+3	+5	+4/+3/+5	30/2	4/3/2	Come 1° livello, eccetto 1.800 mo
4°	25	17	+4	+6	+5/+3/+7	35/2	5/4/3	Come 1° livello, eccetto 2.600 mo
5°	31	17	+4	+6	+5/+3/+7	40/2	5/4/3/2	Come 1° livello, eccetto 3.000 mo
6°	36	18	+5	+7	+6/+4/+8	45/3	5/4/4/3	*Armatura di pelle+1*, scudo pesante di legno, mischia pft, distanza pft, 3.400 mo
7°	42	18	+6	+8	+6/+4/+8	50/3	6/5/4/3/1	Come 6° livello, eccetto 5.000 mo
8°	47	20	+7/2	+9/4	+7/+4/+9	55/3	6/5/4/4/2	*Armatura di pelle+1, scudo pesante di legno+1, anello di protezione+1*, mischia pft, distanza pft, 3.400 mo
9°	53	20	+7/2	+9/4	+7/+5/+9	60/4	6/5/5/4/2/1	Come 8° livello, eccetto 6.000 mo
10°	58	21	+8/3	+10/5	+8/+5/+10	65/4	6/5/5/4/3/2	*Armatura di pelle+1, scudo pesante di legno+1, amuleto dell'armatura naturale+1, anello+1*, mischia pft, distanza pft, 8.000 mo
11°	64	21	+9/4	+11/6	+8/+5/+11	70/4	6/6/5/5/4/2/1	*Armatura di pelle+1, scudo pesante di legno+1, amuleto+1, anello+1*, mischia pft, distanza pft, *talismano della saggezza+2*, 9.000 mo
12°	69	21	+10/5	+12/7	+9/+6/+13	75/5	6/7/5/5/4/4/2	*Armatura di pelle+1, scudo pesante di legno+1, amuleto+1, anello+1, mischia+1*, distanza pft, *talismano+2*, 6.500 mo
13°	75	22	+10/5	+12/7	+9/+6/+13	80/5	6/7/6/5/5/4/2/1	*Armatura di pelle+2, scudo pesante di legno+1, amuleto+1, anello+1, mischia+1*, distanza pft, *talismano+2*, 19.500 mo
14°	80	22	+11/6	+13/8	+10/+6/+15	85/5	6/7/7/5/5/4/4/2	*Armatura di pelle+2, scudo pesante di legno+1, amuleto+1, anello+1, mischia+1*, distanza pft, *talismano+4*, 17.500 mo
15°	86	23	+12/7/2	+14/9	+10/+7/+15	90/6	6/7/7/6/5/5/4/2/1	*Armatura di pelle+2, scudo pesante di legno+1, amuleto+2, anello+1, mischia+1*, distanza pft, *talismano+4*, 29.500 mo
16°	91	24	+14/9/4	+15/10	+11/+7/+16	95/6	6/7/7/6/5/5/4/3/2	*Armatura di pelle+2, scudo pesante di legno+1, amuleto+2, anello+2, mischia+2*, distanza pft, *talismano+4*, 31.000 mo
17°	97	25	+14/9/4	+15/10	+11/+7/+17	100/6	6/7/7/7/6/5/5/4/2/1	*Armatura di pelle+2, scudo pesante di legno+2, amuleto+2, anello+2, mischia+2*, distanza pft, *talismano+6*, 41.000 mo
18°	102	28	+15/10/5	+16/11	+12/+8/+18	105/7	6/7/7/7/6/5/5/4/3/2	*Armatura di pelle+3, scudo pesante di legno+4, amuleto+2, anello+2, mischia+2*, distanza pft, *talismano+6*, 54.000 mo
19°	108	28	+16/11/6	+17/12	+12/+8/+18	110/7	6/7/7/7/6/6/5/5/3/3	Come 18° livello, eccetto 94.000 mo
20°	113	28	+17/12/7	+18/13	+13/+8/+20	115/7	6/7/7/7/7/6/5/5/5/4	Come 18° livello, eccetto 144.000 mo

Tabella 4-16: PNG Guerriero

Lvl	pf	CA	Mischia	Distanza	T/R/V	P.ti Abilità/ Talenti	Equipaggiamento
1°	12	18	+4	+2	+4/+1/+1	8/2	Corazza a strisce, scudo pesante di metallo, mischia pft, distanza comune, 350 mo
2°	19	19	+5	+4	+5/+1/+1	10/3	Mezza armatura, scudo pesante di metallo, mischia pft, distanza pft, 750 mo
3°	27	21	+6	+5	+5/+2/+2	12/4	Armatura completa, scudo pesante di metallo, mischia pft, distanza pft, 350 mo
4°	34	21	+8	+6	+6/+2/+2	14/5	Come 3° livello, eccetto 1.150 mo
5°	42	21	+9	+7	+6/+2/+2	16/5	Come 3° livello, eccetto 2.150 mo
6°	49	22	+10/5	+8/3	+7/+3/+3	18/7	*Armatura completa+1*, scudo pesante di metallo, mischia pft, distanza pft, 2.300 mo
7°	57	22	+11/6	+9/4	+7/+3/+3	20/7	*Armatura completa+1*, scudo pesante di metallo, *mischia+1*, distanza pft, 2.900 mo
8°	64	23	+12/7	+10/5	+8/+3/+3	22/8	*Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, mischia+1*, distanza pft, 4.900 mo
9°	72	23	+13/8	+11/6	+8/+4/+4	24/9	*Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, mischia+1, distanza+1*, 4.500 mo
10°	79	24	+14/9	+12/7	+9/+4/+4	26/10	*Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+1, mischia+1, distanza+1*, 5.500 mo
11°	87	25	+15/10/5	+13/8/3	+9/+4/+4	28/10	*Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+1, anello di protezione+1, mischia+1, distanza+1*, 8.500 mo
12°	94	25	+18/13/8	+14/10/4	+10/+5/+5	30/12	*Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+1, anello+1, mischia+2, distanza+1*, 9.500 mo
13°	102	25	+19/14/9	+15/10/5	+10/+5/+5	32/12	Come 12° livello, eccetto 18.500 mo
14°	109	27	+20/15/10	+16/11/6	+11/+5/+5	34/13	*Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+1, amuleto dell'armatura naturale+2, anello+1, mischia+2, distanza+1*, 20.500 mo
15°	117	28	+22/17/12	+17/12/7	+11/+6/+6	36/14	*Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+2, amuleto+2, anello+1, mischia+3, distanza+1*, 21.500 mo
16°	124	30	+23/18/13/8	+19/14/9/4	+12/+6/+6	38/15	*Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+3, amuleto+2, anello+2, mischia+3, distanza+2*, 27.500 mo
17°	132	31	+25/20/15/10	+20/15/10/5	+12/+6/+6	40/15	*Armatura completa+3, scudo pesante di metallo+3, amuleto+2, anello+2, mischia+3, distanza+2*, 47.500 mo
18°	139	32	+27/22/17/12	+21/16/11/6	+13/+7/+7	42/17	*Armatura completa+4, scudo pesante di metallo+3, amuleto+2, anello+2, mischia+4, distanza+2*, 56.500 mo
19°	166	32	+30/25/20/15	+22/17/12/7	+14/+7/+7	44/17	*Armatura completa+4, scudo pesante di metallo+3, amuleto+2, anello+2, mischia+4, distanza+2, cintura della forza da gigante+6, pietra magica rosa*, 52.500 mo
20°	175	34	+32/27/22/17	+23/18/13/8	+15/+7/+7	46/18	*Armatura completa+4, scudo pesante di metallo+3, amuleto+2, anello+4, mischia+4, distanza+2, cintura+6, pietra magica rosa*, 78.500 mo

+4, Vol +3; For 16, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Muoversi Silenziosamente –1, Saltare +3, Scalare +1; Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Specializzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Iniziativa Migliorata.

Oggetti: Armatura completa, scudo di metallo pesante, spada bastarda perfetta, arco lungo composito perfetto (bonus For +3), 10 frecce normali, 10 frecce di ferro freddo, 10 frecce argentate, *mantello della resistenza+1, pozione della resistenza dell'orso, pozione di cura ferite moderate.*

Esempio di PNG guerriero di 15° livello: Hobgoblin Grr 15; GS 15; umanoide Medio (goblinoide); DV 15d10+45; pf 132; Iniz +6; Vel 6 m; CA 28, contatto 12, colto alla sprovvista 27; Att base +15; Lotta +19; Att +23 mischia (1d10+9/17-20, *spada bastarda+3*) o +19 a distanza (1d8+7/19-20/x3, *arco lungo composito+1* [bonus For +4]); Att comp +23/+18/+13 mischia (1d10+9/17-20, *spada bastarda+3*) o +19/+14/+9 a distanza (1d8+7/19-20/x3, *arco lungo composito+1* [bonus For +4]); AS -; QS scurovisione 18 m; AL LM; TS Temp +14, Rifl +9, Vol +8; For 18, Des 15, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +1, Saltare +8, Scalare +10; Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Specializzata (arco lungo composito), Arma Specializzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Migliorato (arco lungo composito), Critico Migliorato (spada bastarda), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Schivare, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Oggetti: Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+2, amuleto dell'armatura naturale+2, anello di protezione+1, spada bastarda+3, arco lungo composito+1 (bonus For +4), 15 frecce normali, 5 frecce in adamantio, 5 frecce di ferro freddo, 10 frecce argentate, 15 *frecce+2, faretra di Ehlonna, stivali della velocità, mantello della resistenza+2, pozione di resistenza dell'orso, pozione di cura ferite moderate, pozione di eroismo.*

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).

Esempio di PNG ladro di 5° livello: Goblin Ldr 5; GS 5; umanoide Piccolo (goblinoide); DV 5d6+5; pf 25; Iniz +8; Vel 9 m; CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 19; Att base +3; Lotta -1; Att +5 mischia (1d4/19-20, pugnale perfetto) o +9 a distanza (1d4/x3, pugnale perfetto) o +9 a distanza (1d4/x3, arco corto perfetto); Att comp +5 mischia (1d4/19-20, pugnale perfetto) o +9 a distanza (1d4/x3, pugnale perfetto) o +9 a distanza (1d4/x3, arco corto perfetto); AS attacco furtivo +3d6; QS eludere, percepire trappole +1, schivare prodigioso, scoprire trappole; AL N; TS Temp +3, Rifl +9, Vol +2; For 10, Des 18, Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Acrobazia +12, Ascoltare +8, Cavalcare (worg) +8, Cercare +10, Disattivare Congegni +10, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +20, Osservare +8, Saltare +2, Scassinare Serrature +12, Utilizzare Oggetti Magici +6, Valutare +10; Competenza negli Scudi, Iniziativa Migliorata.

Eludere (Str): Se questo ladro viene esposto ad un effetto che normalmente gli permetterebbe di compiere un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza non subisce danni.

Percepire trappole (Str): Questo ladro possiede una percezione intuitiva che lo avverte dei pericoli delle trappole, fornendo un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi delle trappole.

Tabella 4-17: PNG Ladro

Lvl	pf	CA	Mischia	Distanza	T/R/V	P.ti Abilità/ Talenti	Equipaggiamento
1°	7	15	+2	+3	+1/+4/+0	40/1	Cuoio borchiato pft, mischia pft, distanza pft, 100 mo
2°	11	15	+3	+4	+1/+5/+0	50/1	Come 1° livello, eccetto 1.200 mo
3°	16	16	+4	+5	+2/+5/+1	60/2	Cuoio borchiato pft, buckler pft, mischia pft, distanza pft, 1.500 mo
4°	20	17	+5	+7	+2/+7/+1	70/2	Come 3° livello, eccetto 2.300 mo
5°	25	17	+5	+7	+2/+7/+1	80/2	Come 3° livello, eccetto 3.000 mo
6°	29	17	+6	+8	+3/+8/+2	90/3	Come 3° livello, eccetto 4.600 mo
7°	34	19	+7	+9	+3/+8/+2	100/3	*Cuoio borchiato+1, buckler+1*, mischia pft, distanza pft, 4.200 mo
8°	38	19	+8/3	+10/5	+3/+9/+2	110/3	Come 7° livello, eccetto 6.400 mo
9°	43	19	+8/3	+10/5	+4/+9/+3	120/4	*Cuoio borchiato+1, buckler+1, mischia+1, distanza+1*, 5.000 mo
10°	47	19	+9/4	+11/6	+4/+10/+3	130/4	*Buckler+2, bracciali dell'armatura+2, anello di protezione+1, mischia+1, distanza+1*, 1.000 mo
11°	52	19	+10/5	+12/7	+4/+10/+3	140/4	Come 10° livello, eccetto 6.000 mo
12°	56	22	+11/6	+15/10	+5/+13/+4	150/5	*Buckler+2, amuleto dell'armatura naturale+1, bracciali+2, anello+1, mischia+1, distanza+1, guanti della destrezza+2*, 6.000 mo
13°	61	22	+12/7	+15/10	+5/+13/+4	160/5	Come 12° livello, eccetto *mischia+2* e 8.000 mo
14°	65	22	+13/8	+16/11	+5/+14/+4	170/5	Come 12° livello, eccetto *mischia+2* e 18.000 mo
15°	70	22	+14/9/4	+17/12/7	+6/+14/+5	180/6	*Amuleto+1, bracciali+4, anello+2, mischia+2, distanza+1, guanti+2*, 18.000 mo
16°	74	22	+15/10/5	+18/13/8	+6/+15/+5	190/6	Come 15° livello, eccetto 36.000 mo
17°	79	24	+15/10/5	+20/15/10	+6/+16/+5	200/6	*Amuleto+1, bracciali+5, anello+2, mischia+2, distanza+2, guanti+4*, 32.000 mo
18°	83	24	+16/11/6	+21/16/11	+7/+17/+6	210/7	Come 17° livello, eccetto 62.000 mo
19°	88	25	+18/13/8	+23/18/13	+7/+18/+6	220/7	*Amuleto+1, bracciali+5, anello+2, mischia+3, distanza+2, guanti+6*, 72.000 mo
20°	92	26	+19/14/9	+26/21/16	+7/+20/+6	230/7	Come 19° livello, eccetto *distanza+3* e 112.000 mo

Schivare prodigioso (Str): Questo ladro può reagire ai pericoli più in fretta della norma. Egli mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista.

Scoprire trappole (Str): Questo ladro può utilizzare l'abilità Cercare per localizzare trappole quando la CD dell'azione è superiore a 20. Trovare una trappola non magica ha una CD di almeno 20, più elevata se ben nascosta. Trovare una trappola magica ha una CD di 25 + livello dell'incantesimo utilizzato per crearla. I ladri possono utilizzare l'abilità Disattivare Congegni per disarmare le trappole magiche. Disattivare una trappola magica di solito ha CD 25 + livello dell'incantesimo utilizzato per crearla. Un ladro che superi di 10 o più la CD di una trappola con una prova di Disattivare Congegni può generalmente studiare la trappola, capirà come funziona e potrà superarla (con il suo gruppo) senza disarmarla.

Oggetti: Corazza di cuoio perfetta, buckler perfetto, pugnale perfetto, arco corto perfetto, 10 frecce normali, 5 frecce di ferro freddo, 5 frecce argentate, *mantello della resistenza+1, 6 pozioni di cura ferite leggere, 2 pozioni di neutralizza veleno*, arnesi da scasso perfetti.

Esempio di PNG ladro di 10° livello: Goblin Ldr 10; GS 10; umanoide Piccolo (goblinoide); DV 10d6+10; pf 47; Iniz +8; Vel 9 m; CA 21, contatto 16, colto alla sprovvista 21; Att base +11; Lotta +7; Att +13 mischia (1d4/18-20, *stocco+1* Piccolo) o +13 a distanza (1d4/x3, *arco corto+1* Piccolo); Att comp +13/+8 mischia (1d4/18-20, *stocco+1* Piccolo) o +13/+8 a distanza (1d4/x3, *arco corto+1* Piccolo); AS attacco furtivo +5d6; QS eludere, eludere migliorato, percepire trappole +3, schivare prodigioso, schivare prodigioso migliorato, scoprire trappole; AL N; TS Temp +4, Rifl +11, Vol +3; For 10, Des 19, Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Acrobazia +12, Ascoltare +8, Cavalcare (worg) +10, Cercare +8, Disattivare Congegni +10, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +20, Osservare +6, Saltare +2, Scassinare Serrature +12, Utilizzare Oggetti Magici +4, Valutare +10; Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Schivare, Tiro Ravvicinato.

Eludere (Str): Se questo ladro viene esposto ad un effetto che normalmente gli permetterebbe di compiere un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza non subisce danni.

Eludere migliorato (Str): Questa capacità funziona come eludere, ma mentre il ladro continua a non subire danni con un tiro salvezza sui Riflessi superato contro incantesimi come palla di fuoco o un'arma a soffio, subisce solo la metà dei danni anche fallendo il tiro salvezza.

Percepire trappole (Str): Questo ladro possiede una percezione intuitiva che lo avverte dei pericoli delle trappole, fornendo un bonus di +3 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +3 alla CA contro gli attacchi delle trappole.

Schivare prodigioso (Str): Questo ladro può reagire ai pericoli più in fretta della norma. Egli mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche quando viene colto alla sprovvista.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Questo ladro non può essere attaccato ai fianchi eccetto che da un ladro di 14° livello.

Scoprire trappole (Str): Questo ladro può utilizzare l'abilità Cercare per localizzare trappole quando la CD dell'azione è superiore a 20. Trovare una trappola non magica ha una CD di almeno 20, più elevata se ben nascosta. Trovare una trappola magica ha una CD di 25 + livello dell'incantesimo utilizzato per crearla. I ladri possono utilizzare l'abilità Disattivare Congegni per disarmare le trappole magiche. Disattivare una trappola magica di solito ha CD 25 + livello dell'incantesimo utilizzato per crearla. Un ladro che superi di 10 o più la CD di una trappola con una prova di Disattivare Congegni può generalmente studiare la trappola, capirà come funziona e potrà superarla (con il suo gruppo) senza disarmarla.

Oggetti: Buckler+2, bracciali dell'armatura+2, anello di protezione+1, stocco+1 Piccolo, *arco corto+1* Piccolo, 20 frecce, 5 frecce argentate, *pozione di cura ferite gravi*, arnesi da scasso perfetti.

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).

Esempio di PNG mago di 5° livello: Drow Mag 5; GS 6; umanoide Medio (elfo); DV 5d4+3; pf 17; Iniz +3; Vel 9 m; CA 14, contatto 13, colto alla sprovvista 11; Att base +2; Lotta +2; Att +2 mischia (1d6/18-20, stocco) o +6 a distanza (1d4/19-20, balestra a mano perfetta); Att comp +2 mischia (1d6/18-20, stocco) o +6 a distanza (1d4/19-20, balestra a mano perfetta); AS -; QS tratti da drow; AL NM; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +6; For 10, Des 16, Cos 11, Int 18, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +9, Ascoltare +3, Cercare +6, Concentrazione +8, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (dungeon) +12, Conoscenze (storia) +9, Osservare +3, Sapienza Magica +14; Incantare in Combattimento, Mescere Pozioni, Robustezza, Scrivere Pergamene.

Tratti da drow: Immune agli incantesimi ed effetti di *sonno* magico; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di ammaliamento; scurovisione 36 m; può compiere una prova di Cercare quando si trova entro 1,5 metri da una porta segreta

Tabella 4-18: PNG Mago

Lvl	pf	CA	Mischia	Distanza	T/R/V	P.ti Abilità/ Talenti	Incantesimi al giorno	Equipaggiamento
1°	5	12	+0	+2	+1/+2/+3	16/1 + Scrivere Pergamene	3/2	Mischia comune, distanza comune, 800 mo
2°	8	12	+1	+4	+1/+2/+4	20/1	4/3	Mischia comune, distanza perfetta, 1.650 mo
3°	12	12	+1	+4	+2/+3/+4	24/2	4/3/2	Come 2° livello, eccetto 2.150 mo
4°	16	13	+2	+5	+2/+3/+5	35/2	4/4/3	*Bracciali dell'armatura+1*, mischia comune, distanza pft, 950 mo
5°	19	13	+2	+5	+2/+3/+5	40/3	4/4/3/2	Come 4° livello, eccetto 2.000 mo
6°	23	13	+3	+6	+3/+4/+6	45/4	4/4/4/3	Come 4° livello, eccetto 4.300 mo
7°	26	14	+3	+6	+3/+4/+6	50/4	4/5/4/3/1	*Bracciali+1, anello di protezione+1*, mischia comune, distanza pft, 3.900 mo
8°	30	14	+4	+7	+3/+4/+7	55/4	4/5/4/4/2	Come 7° livello, eccetto 6.100 mo
9°	33	15	+4	+7	+4/+5/+7	60/5	4/5/5/4/2/1	*Bracciali+2, anello+1*, mischia comune, distanza pft, 5.700 mo
10°	37	15	+5	+8	+4/+5/+8	65/6	4/5/5/4/3/2	Come 9° livello, eccetto 9.700 mo
11°	40	16	+5	+8	+4/+5/+8	70/6	4/5/5/5/3/2/1	*Amuleto dell'armatura naturale+1, bracciali+2, anello+1*, mischia comune, distanza pft, 12.700 mo
12°	44	17	+6/1	+9/4	+5/+6/+9	105/7	4/6/5/5/4/4/2	*Amuleto+1, bracciali+3, anello+1*, mischia comune, distanza pft, *fascia dell'intelletto+2*, 9.700 mo
13°	47	18	+7/2	+9/4	+5/+6/+9	112/7	4/6/5/5/5/4/2/1	*Amuleto+1, bracciali+3, anello+2, mischia+1*, distanza pft, *fascia+2*, 9.300 mo
14°	51	19	+8/3	+11/6	+5/+7/+10	119/7	4/6/5/5/5/4/3/2	*Amuleto+1, bracciali+3, anello+2, mischia+1*, distanza pft, *guanti della destrezza+2, fascia+2*, 15.000 mo
15°	54	20	+8/3	+11/6	+6/+8/+10	144/9	4/6/6/5/5/5/4/2/1	*Amuleto+2, bracciali+3, anello+2, mischia+1*, distanza pft, *guanti+2, fascia+4*, 11.000 mo
16°	58	20	+9/4	+12/7	+6/+8/+11	152/9	4/6/6/5/5/5/4/3/2	Come 15° livello, eccetto 29.000 mo
17°	61	22	+9/4	+12/7	+6/+8/+11	160/9	4/6/6/5/5/5/5/3/2/1	*Amuleto+2, bracciali+5, anello+2, mischia+1*, distanza pft, *guanti+2, fascia+6*, 26.000 mo
18°	65	23	+10/5	+13/8	+7/+9/+12	189/10	4/6/6/6/5/5/5/4/3/2	Come 17° livello, eccetto *bracciali+6* e 45.000 mo
19°	68	23	+10/5	+13/8	+7/+9/+12	198/10	4/6/6/6/5/5/5/5/3/3	Come 17° livello, eccetto *bracciali+6* e 85.000 mo
20°	72	23	+11/6	+14/9	+7/+9/+13	230/11	4/6/6/6/6/5/5/5/5/4	Come 17° livello, eccetto *bracciali+6* e 135.000 mo

o nascosta come se la stesse cercando attivamente; resistenza agli incantesimi 16; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche; capacità magiche (1 volta al giorno: *luci danzanti, luminescenza* e *oscurità* come incantesimi al 5° livello dell'incantatore); cecità alla luce (accecato per 1 round dall'improvvisa esposizione alla luce intensa, penalità di circostanza –1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, e prove mentre opera sotto la luce intensa); bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (già calcolato nelle statistiche riportate sopra).

Incantesimi da mago preparati (4/4/3/2; CD del tiro salvezza 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, raggio di gelo, suono fantasma*; 1° - *arma magica, armatura magica, dardo incantato* (2); 2° - *freccia acida di Melf, polvere luccicante, sfocatura*; 3° - *palla di fuoco, velocità*.

Libro degli incantesimi: 0 - *frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, raggio di gelo, suono fantasma*; 1° - *arma magica, armatura magica, dardo incantato, identificare, spruzzo colorato*; 2° - *freccia acida di Melf, polvere luccicante, resistenza dell'orso, resistere all'energia, scassinare, sfocatura*; 3° - *cerchio magico contro il bene, dissolvi magie, palla di fuoco, velocità*.

Oggetti: *Bracciali dell'armatura+1*, stocco, balestra a mano perfetta, 10 quadrelli, *mantello della resistenza+1, pozione di sfocatura, pozione di cura ferite moderate, pozione di cura ferite gravi, pozione di velocità*, pergamena di *confusione*, 2 pergamene con *palla di fuoco*, pergamena con *ragnatela*, pugnale.

Esempio di PNG mago di 10° livello: Drow Mag 10; GS 11; umanoide Medio (elfo); DV 10d4+3; pf 29; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +5; Lotta +5; Att +6 mischia (1d6+1/18-20, stocco perfetto) o +9 a distanza (1d4/19-20, balestra a mano perfetta); Att comp +6 mischia (1d6+1/18-20, stocco perfetto) o +9 a distanza (1d4/19-20, balestra a mano perfetta); AS -; QS tratti da drow; AL NM; TS Temp +4, Rifl +7, Vol +9; For 10, Des 16, Cos 11, Int 19, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +14, Ascoltare +3, Cercare +6, Concentrazione +13, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (dungeon) +17, Conoscenze (storia) +14, Osservare +3, Sapienza Magica +19; Creare Oggetti Meravigliosi, Incantare in Combattimento, Incantesimi Inarrestabili, Mescere Pozioni, Robustezza, Scrivere Pergamene, Tempra Possente.

Tratti da drow: Immune agli incantesimi ed effetti di *sonno* magico; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di ammaliamento; scurovisione 36 m; può compiere una prova di Cercare quando si trova entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta come se la stesse cercando attivamente; resistenza agli incantesimi 26; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche; capacità magiche (1 volta al giorno: *luci danzanti, luminescenza* e *oscurità* come incantesimi al 10° livello dell'incantatore); cecità alla luce (accecato per 1 round dall'improvvisa esposizione alla luce intensa, penalità di circostanza –1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza, e prove mentre opera sotto la luce intensa); bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (già calcolato nelle statistiche riportate sopra).

Incantesimi da mago preparati (4/5/5/4/2; CD del tiro salvezza 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, suono fantasma, raggio di gelo*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato* (3), *scudo*; 2° - *freccia acida di Melf, polvere luccicante, ragnatela, sfera infuocata, sfocatura*; 3° - *dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, velocità*; 4° - *debilitazione, grido, tempesta di ghiaccio* (2); 5° - *cono di freddo, teletrasporto*.

Libro degli incantesimi: 0 - *frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, raggio di gelo, suono fantasma*; 1° - *arma magica, armatura magica, charme su persone, colpo accurato, dardo incantato, identificare, protezione dal bene, scudo*; 2° - *forza del toro, freccia acida di Melf, grazia del gatto, invisibilità, polvere luccicante, raggio rovente, ragnatela, resistenza dell'orso, resistere all'energia, sfocatura*; 3° - *blocca persone, dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, sfera di invisibilità, suggestione, velocità, volare*; 4° - *charme sui mostri, confusione, debilitazione, grido, pelle di pietra, porta dimensionale, scrutare, sfera elastica di Otiluke, tempesta di ghiaccio*; 5° - *cono di freddo, dominare persone, muro di forza, telecinesi, teletrasporto*.

Oggetti: *Bracciali dell'armatura+2, anello di protezione+1, amuleto dell'armatura naturale+1, mantello della resistenza+1*, stocco perfetto, balestra a mano perfetta, 10 quadrelli, 3 dosi di veleno di stordimento, libro degli incantesimi.

PNG MONACO

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

Tabella 4-19: PNG Monaco

Lvl	pf	CA	Colpo senz'armi	Raffica di colpi (senz'armi)	Mischia	Distanza	T/R/V	P.ti Abilità/ Talenti	Equipaggiamento
1°	9	13	+2	+0/0	+3	+1	+3/+3/+4	16/2[1]	Mischia pft, distanza comune, 550 mo
2°	14	13	+3	+1/1	+4	+3	+4/+4/+5	20/4[2]	Come 1° livello, eccetto 1.650 mo
3°	20	13	+4	+2/2	+6	+4	+4/+4/+5	24/5	*Mischia+1*, distanza pft
4°	25	14	+5	+3/3	+6	+6	+5/+6/+6	28/5	Come 3° livello, più 650 mo
5°	31	16	+5	+4/4	+6	+6	+5/+6/+6	32/5	Come 3° livello, più 1.650 mo
6°	36	16	+6	+5/5	+7	+7	+7/+8/+8	36/7[3]	*Bracciali dell'armatura+1, mischia+1*, distanza pft, 2.000 mo
7°	42	17	+7	+6/6	+8	+8	+7/+8/+8	40/7	*Bracciali+1, anello di protezione+1, mischia+1*, distanza pft, 1.500 mo
8°	47	19	+8/3	+7/7	+9/4	+9/4	+8/+9/+10	44/7	*Amuleto dell'armatura naturale+1, bracciali+1, anello+1, mischia+1*, distanza pft, 1.750 mo
9°	53	19	+8/3	+7/7	+9/4	+9/4	+8/+9/+10	48/8	Come 8° livello, eccetto *distanza+1* e 2.300 mo
10°	58	20	+9/4	+9/9/9	+11/6	+10/5	+8/+9/+10	52/8	*Amuleto+1, bracciali+1, anello+1, mischia+2, distanza+1*, 350 mo
11°	64	21	+10/5	+10/10/5	+12/7	+11/6	+8/+9/+10	56/8	Come 10° livello, eccetto *bracciali+2* e 2.300 mo
12°	69	21	+11/6	+11/11/11/6	+13/8	+13/8	+9/+10/+11	60/9	Come 10° livello, eccetto *bracciali+2, distanza+2* e 2.300 mo
13°	75	21	+11/6	+11/11/11/6	+13/8	+13/8	+9/+10/+11	64/9	Come 10° livello, eccetto *bracciali+2, distanza+2* e 10.000 mo
14°	80	21	+12/7	+12/12/12/7	+15/10	+14/9	+10/+11/+12	68/9	*Amuleto+1, bracciali+2, anello+1, mischia+3, distanza+2*, 10.000 mo
15°	86	25	+13/8/3	+13/13/13/8/3	+16/11/6	+16/11/6	+10/+12/+13	72/10	*Amuleto+1, bracciali+3, anello+1, mischia+3, distanza+2, guanti della destrezza+2, talismano della saggezza+2*, 11.000 mo
16°	91	26	+14/9/4	+14/14/14/9/4	+17/12/7	+18/13/8	+11/+14/+14	76/10	Come 15° livello, eccetto 29.000 mo
17°	97	27	+14/9/4	+14/14/14/9/4	+18/13/8	+18/13/8	+11/+14/+14	80/10	*Amuleto+1, bracciali+3, anello+2, mischia+4, distanza+2, guanti+2, talismano+2*, 9.000 mo
18°	102	28	+15/10/5	+15/15/15/10/5	+20/15/10	+19/14/9	+12/+15/+15	84/11	Come 17° livello, eccetto *amuleto+2, mischia+5* e 38.000 mo
19°	127	30	+17/12/7	+17/17/17/12/7	+22/17/12	+21/16/11	+13/+16/+16	88/11	*Amuleto+2, bracciali+3, anello+2, mischia+5, distanza+2, guanti+4, talismano+4, pietra magica blu chiaro, pietra magica rosa*, 36.000 mo
20°	133	34	+18/13/8	+18/18/18/13/8	+23/18/13	+23/18/13	+14/+18/+18	92/11	Come 19° livello, eccetto *bracciali+4, guanti+6, talismano+6* e 36.000 mo

1 talento bonus: Lottare Migliorato oppure Pugno Stordente
2 talento bonus: Deviare Frecce oppure Riflessi in Combattimento
3 talento bonus: Disarmare Migliorato oppure Sbilanciare Migliorato

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).

Esempio di PNG monaco di 5° livello: Umano Mnc 5; GS 5; umanoide Medio; DV 5d8+5; pf 31; Iniz +2; Vel 12 m; CA 16, contatto 15, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta +5; Att +5 o +7 mischia (1d8+2, colpo senz'armi o 1d6+3, *kama+1*) o +6 a distanza (1d6, fionda perfetta); Att comp +5 o +7 mischia (1d8+2, colpo senz'armi o 1d6+3, *kama+1*) o +4/+4 o +6/+6 mischia (1d8+2, colpo senz'armi o 1d6+3, *kama+1*) o +6 a distanza (1d6, fionda perfetta); AS colpo *ki* +1, raffica di colpi; QS caduta lenta 6 m, eludere, mente lucida, purezza del corpo; AL LN; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +7; For 14, Des 14, Cos 12, Int 10, Sag 15, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +12, Equilibrio +12, Nascondersi +10, Saltare +12, Scalare +10; Arma Focalizzata (kama), Deviare Frecce, Mobilità, Pugno Stordente, Schivare.

Caduta lenta (Str): Un monaco ad un braccio di distanza da una parete la può utilizzare per rallentare la propria discesa mentre cade. Questo monaco subisce danni come se fosse caduto da 6 metri più in basso di quanto sia realmente.

Colpo ki (Sop): L'attacco senz'armi di questo monaco può infliggere danni alle creature con riduzione del danno come se il colpo fosse portato da un'arma legale con un bonus di potenziamento +1.

Eludere (Str): Se questo monaco viene esposto ad un effetto che normalmente gli permetterebbe di compiere un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza non subisce danni.

Mente lucida (Str): Questo monaco riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti della scuola di ammaliamento.

Purezza del corpo (Str): Questo monaco possiede l'immunità a tutte le malattie eccetto quelle magiche come la putrefazione della mummia e la licantropia.

Raffica di colpi (Str): Questo monaco può utilizzare un'azione di attacco completo per compiere un attacco extra per round con un colpo senz'armi o un'arma speciale da monaco al suo attacco base più elevato, ma questo e tutti gli altri attacchi compiuti in quel round subiranno una penalità di –1. La penalità si applica per 1 round, quindi influenza anche gli attacchi di opportunità che il monaco potrebbe effettuare prima del suo prossimo turno. Se è armato con un kama, nunchaku o siangham, il monaco può compiere l'attacco extra con l'arma o senz'armi. Se armato con due di queste armi, ne può usare una per i suoi normali attacchi e l'altra per l'attacco extra. In ogni caso, il suo bonus al danno per l'attacco con la mano secondaria non viene ridotto.

Oggetti: Kama+1, fionda perfetta, *mantello della resistenza+1, pozione di grazia del gatto, pozione di cura ferite moderate.*

Esempio di PNG monaco di 15° livello: Umano Mnc 15; GS 15; umanoide Medio; DV 15d8+15; pf 86; Iniz +7; Vel 24 m; CA 25, contatto 21, colto alla sprovvista 22; Att base +11; Lotta +13; Att +13 o +17 mischia (2d6+2/19-20, colpo senz'armi o 1d6+5/19-20, *kama+3*) o +16 a distanza (1d6+2, *fionda+2*); Att comp +13/+8/+3 o +17/+12/+7 mischia (2d6+2/19-20, colpo senz'armi o 1d6+5/19-20, *kama+3*) o +13/+13/+13/+8/+3 o +17/+17/+17/+12/+7 mischia (2d6+2/19-20, colpo senz'armi o 1d6+5/19-20, *kama+3*) o +16 a distanza (1d6+2/0, *fionda+2*); AS colpo *ki* +4, palmo tremante, raffica di colpi; QS anima adamantina, caduta lenta 21 m, corpo adamantino, eludere, eludere migliorato, integrità del corpo, mente lucida, *passo abbondante*, purezza del corpo; AL LN; TS Temp +10, Rifl +12, Vol +13; For 14, Des 17, Cos 12, Int 10, Sag 18, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +23, Equilibrio +23, Nascondersi +21, Saltare +22, Scalare +20; Arma Focalizzata (kama), Attacco

Rapido, Critico Migliorato (colpo senz'armi), Critico Migliorato (kama), Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato, Mobilità, Pugno Stordente, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro.

Anima adamantina (Str): Questo monaco ha resistenza agli incantesimi 25.

Caduta lenta (Str): Un monaco ad un braccio di distanza da una parete la può utilizzare per rallentare la propria discesa mentre cade. Questo monaco subisce danni come se fosse caduto da 21 metri più in basso di quanto sia realmente.

Colpo ki (Sop): L'attacco senz'armi di questo monaco può infliggere danni alle creature con riduzione del danno come se il colpo fosse portato da un'arma legale con un bonus di potenziamento +4.

Corpo adamantino (Sop): Questo monaco è immune ai veleni di tutti i tipi.

Eludere (Str): Se questo monaco viene esposto ad un effetto che normalmente gli permetterebbe di compiere un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza non subisce danni.

Eludere migliorato (Str): Questa capacità funziona come eludere, ma mentre il monaco continua a non subire danni con un tiro salvezza sui Riflessi superato contro incantesimi come palla di fuoco o un'arma a soffio, subisce solo la metà dei danni anche fallendo il tiro salvezza.

Integrità del corpo (Sop): Questo monaco può curare fino a 30 punti ferita subiti ogni giorno, e può suddividere queste cure in più usi.

Mente lucida (Str): Questo monaco riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti della scuola di ammaliamento.

Palmo tremante (Sop): Una volta alla settimana, questo monaco può utilizzare un colpo senz'armi per emanare vibrazioni potenzialmente fatali all'interno del corpo di un'altra creatura. Il monaco deve avere più livelli dei Dadi Vita della creatura bersaglio. Se il bersaglio subisce danni dal colpo del monaco, l'attacco del palmo tremante riesce. In qualsiasi momento entro 15 giorni dall'avvenimento il monaco può uccidere il bersaglio con un pensiero (con un'azione gratuita) a meno che il bersaglio non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21. Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio non corre più pericoli per colpa di quello specifico palmo tremante.

Passo abbondante (Mag): Questo monaco può passare magicamente per gli spazi grazie all'incantesimo *porta dimensionale*, una volta al giorno come un incantatore di 7° livello.

Purezza del corpo (Str): Questo monaco possiede l'immunità a tutte le malattie eccetto quelle magiche come la putrefazione della mummia e la licantropia.

Raffica di colpi (Str): Questo monaco può utilizzare un'azione di attacco completo per compiere due attacchi extra per round con un colpo senz'armi o un'arma speciale da monaco al suo attacco base più elevato.

Oggetti: Amuleto dell'armatura naturale+1, bracciali dell'armatura+3, anello di protezione+1, kama+3, fionda+2, guanti della destrezza+2, cintura del monaco, talismano della saggezza+2, pozione di eroismo.

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).

Esempio di PNG paladino di 5° livello: Umano Pal 5; GS 5; umanoide Medio; DV 5d10+5; pf 37; Iniz -1; Vel 6 m; CA 19, contatto 9, colto alla sprovvista 19; Att base +5; Lotta +7; Att +9 mischia (1d8+2/19-20, spada lunga perfetta) o +5 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito perfetto [bonus For +2]); Att comp +9 mischia (1d8+2/19-20, spada lunga perfetta) o +5 a distanza (1d8+2/x3, arco lungo composito perfetto [bonus For +2]); AS punire il male 2 volte al giorno, scacciare non morti 5 volte al giorno; QS aura di coraggio, cavalcatura cavallo da guerra, condividere incantesimi con la cavalcatura, grazia divina, imposizione delle mani, *individuazione del male*, legame empatico con la cavalcatura, salute divina; AL LB; TS Temp +7, Rifl +2, Vol +5; For 14, Des 8, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 15.

Abilità e talenti: Cavalcare +7, Concentrazione +9, Guarire +10; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco in Sella, Combattere in Sella.

Aura di coraggio (Sop): Questo paladino è immune alla paura, magica o meno. Gli alleati entro 3 metri da lui ricevono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti della paura.

Cavalcatura cavallo da guerra pesante: Fino a 10 ore al giorno, questo paladino può richiamare al suo servizio uno speciale cavallo da guerra pesante. Le capacità e le caratteristiche di questa creatura sono riassunte di seguito.

Cavallo da guerra pesante: Bestia magica Grande; DV 6d8+12; pf 39; Iniz +1; Vel 15 m; CA 18, contatto 10, colto alla sprovvista 17; Att base +3; Lotta +11; Att +6 mischia (1d6+4, zoccolo); Att comp +6/+6 mischia (1d6+4, 2 zoccoli) e +1 mischia (1d4+2, morso); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS -; QS eludere migliorato, olfatto acuto, visione crepuscolare; AL LB; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +2; For 19, Des 13, Cos 17, Int 6, Sag 13, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +4; Correre, Resistenza Fisica.

Eludere migliorato (Str): Se viene esposto ad un effetto che normalmente gli permetterebbe di compiere un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza non subisce danni e fallendolo ne subirebbe comunque la metà.

Olfatto acuto (Str): Può individuare i nemici in avvicinamento, percepire un nemico nascosto e seguire le tracce con l'olfatto.

Visione crepuscolare (Str): Può vedere il doppio più lontano di un umano con poca luce.

Condividere incantesimi (Str): Questo paladino può far funzionare qualsiasi incantesimo che lanci su di sé anche sulla propria cavalcatura se questa si trova entro 1,5 metri da lui. Il paladino può inoltre lanciare gli incantesimi con bersaglio "incantatore" sulla propria cavalcatura.

Grazia divina (Sop): Questo paladino applica il suo bonus di Carisma a tutti i tiri salvezza. (Questo modificatore è già contato nelle statistiche sopra riportate).

Imposizione delle mani (Sop): Questo paladino può guarire le ferite con il tocco con un'azione standard. Ogni giorno può curare 10 punti ferita. Il paladino può curarsi da solo e può dividere le cure tra più destinatari. Non deve usare tutti i punti in una volta sola. In alternativa, il paladino può usare parte di questi punti per infliggere danni alle creature non morte con un attacco di contatto.

Individuazione del male (Mag): Questo paladino può produrre un effetto di *individuazione del male* come l'incantesimo omonimo a volontà.

Legame empatico (Sop): Questo paladino può comunicare telepaticamente con la sua cavalcatura fino a 1,5 km di distanza. Il paladino condivide con la cavalcatura il legame con qualsiasi oggetto o luogo.

Punire il male (Sop): Due volte al giorno questo paladino può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +2 al tiro per colpire e infligge 5 danni extra. Punire una creatura che non sia malvagia non ha effetto ma consuma comunque un uso giornaliero di questa capacità.

Salute divina (Str): Questo paladino è immune a tutte le malattie, comprese quelle magiche come la putrefazione della mummia e la licantropia.

Scacciare non morti (Sop): Come un chierico di 2° livello.

Incantesimi da paladino preparati (1; CD del tiro salvezza 12 + livello dell'incantesimo): 1° - *benedire un'arma*.

Oggetti: Armatura completa, scudo pesante di metallo perfetto, spada lunga perfetta, arco lungo composito perfetto (bonus For +2), 10 frecce normali, 10 frecce di ferro freddo, 10 frecce argentate, 4 *pozioni di cura ferite leggere*, *pozione di resistenza dell'orso*, 2 pergamene di *arma magica*, 2 pergamene di *protezione dal male*, morso e briglia (cavalcatura), pugnale, 3 ampolle di acquasanta, borsa del guaritore, bardatura di corazza a scaglie perfetta (cavalcatura), sella militare (cavalcatura), borse da sella (cavalcatura), simbolo sacro d'argento.

Esempio di PNG paladino di 15° livello: Umano Pal 15; GS 15; umanoide Medio; DV 15d10+15; pf 102; Iniz -1; Vel 6 m; CA 26, contatto 10, colto alla sprovvista 26; Att base +15; Lotta +17; Att +21 mischia (1d8+5/17-20, *spada lunga*+3) o +15 a distanza (1d8+3/x3, *arco lungo composito*+1 [bonus For +2]); Att comp

Tabella 4-20: PNG Paladino

Lvl	pf	CA	Mischia	Distanza	T/R/V	P.ti Abilità/ Talenti	Incantesimi al giorno	Equipaggiamento
1°	11	17	+4	+0	+3/-1/+1	8/1	-	Corazza a strisce, scudo pesante di metallo, mischia pft, distanza comune, 350 mo
2°	17	18	+5	+2	+6/+1/+3	10/1	-	Mezza armatura, scudo pesante di metallo, mischia pft, distanza pft, 650 mo
3°	24	18	+6	+3	+6/+2/+4	12/2	-	Mezza armatura pft, scudo pesante di metallo, mischia pft, distanza pft, 1.100 mo
4°	30	19	+7	+4	+7/+2/+5	14/2	1	Armatura completa, scudo pesante di metallo pft, mischia pft, distanza pft, 1.000 mo
5°	37	19	+8	+5	+7/+2/+5	16/2	1	Come 4° livello, eccetto 3.300 mo
6°	43	19	+9/4	+6/1	+8/+3/+6	18/3	2	Armatura completa, scudo pesante di metallo pft, *mischia+1*, distanza pft, 2.900 mo
7°	50	20	+10/5	+7/2	+8/+3/+6	20/3	2	*Armatura completa+1*, scudo pesante di metallo pft, *mischia+1*, distanza pft, 1.900 mo
8°	56	21	+11/6	+8/3	+10/+4/+7	22/3	2/1	Come 7° livello, eccetto *scudo pesante di metallo+1* e 3.100 mo
9°	63	22	+12/7	+9/4	+10/+5/+8	24/4	2/1	*Armatura completa+1, scudo pesante di metallo+1, anello di protezione+1, mischia+1*, distanza pft, 3.700 mo
10°	69	22	+13/8	+10/5	+11/+5/+8	26/4	2/2	Come 9° livello, eccetto 7.700 mo
11°	76	22	+15/10/5	+11/6/1	+11/+5/+8	28/4	2/2	Come 9° livello, eccetto *mischia+2*, 7.500 mo
12°	82	23	+16/11/6	+12/7/2	+13/+7/+10	30/5	2/2/1	*Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+1, anello+1, mischia+2*, distanza pft, *mantello del carisma+2*, 6.500 mo
13°	89	24	+17/12/7	+13/8/3	+13/+7/+10	32/5	2/2/1	*Armatura completa+2, scudo pesante di metallo+2, anello+1, mischia+2, distanza+1, mantello+2*, 9.500 mo
14°	95	24	+19/14/9	+14/9/4	+14/+7/+10	34/5	3/2/1	Come 13° livello, eccetto *mischia+3*
15°	102	26	+20/15/10	+15/10/5	+14/+9/+11	36/6	3/2/1/1	*Armatura completa+3, scudo pesante di metallo+3, anello+1, mischia+3, distanza+1, mantello+2*, 13.500 mo
16°	108	28	+21/16/11/6	+16/11/6/1	+16/+9/+12	38/6	3/3/1/1	*Armatura completa+3, scudo pesante di metallo+3, amuleto dell'armatura naturale+1, anello+2, mischia+3, distanza+1, mantello+2*, 23.500 mo
17°	115	29	+23/18/13/8	+17/12/7/2	+16/+9/+12	40/6	3/3/2/1	Come 16° livello, eccetto *armatura completa+4, mischia+4*, 25.500 mo
18°	121	30	+25/20/15/10	+18/13/8/3	+17/+10/+13	42/7	4/3/2/1	*Armatura completa+4, scudo pesante di metallo+4, amuleto+1, anello+2, mischia+5, distanza+1, mantello+2*, 30.500 mo
19°	128	30	+26/21/16/11	+20/15/10/5	+19/+12/+15	44/7	4/4/3/2	Come 18° livello, eccetto *distanza+2, mantello+6*, 44.500 mo
20°	134	30	+27/22/17/12	+21/16/11/6	+20/+12/+15	46/7	4/4/3/3	Come 18° livello, eccetto *distanza+2, mantello+6*, 94.500 mo

+21/+16/+11 mischia (1d8+5/17-20, *spada lunga+3*) o +15/+10/+5 a distanza (1d8+3/x3, *arco lungo composito+1* [bonus For +2]); AS punire il male 4 volte al giorno, scacciare non morti 11 volte al giorno; QS aura di coraggio, cavalcatura cavallo da guerra, condividere incantesimi con la cavalcatura, grazia divina, imposizione delle mani, *individuazione del male*, legame empatico con la cavalcatura, *rimuovi malattie* 4 volte alla settimana, salute divina; AL LB; TS Temp +14, Rifl +10, Vol +13; For 14, Des 8, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 19.

Abilità e talenti: Cavalcare +17, Concentrazione +19, Guarire +20; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco in Sella, Combattere in Sella, Critico Migliorato (spada lunga), Riflessi Fulminei, Scacciare Extra, Volontà di Ferro.

Aura di coraggio (Sop): Questo paladino è immune alla paura, magica o meno. Gli alleati entro 3 metri da lui ricevono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti della paura.

Cavalcatura cavallo da guerra pesante: Quando lo desidera, questo paladino può richiamare al suo servizio uno speciale cavallo da guerra pesante. Le capacità e le caratteristiche di questa creatura sono riassunte di seguito.

Cavallo da guerra pesante: Bestia magica Grande; DV 12d8+12; pf 66; Iniz +1; Vel 18 m; CA 24, contatto 10, colto alla sprovvista 23; Att base +3; Lotta +13; Att +8 mischia (1d6+4, zoccolo); Att comp +8/+8 mischia (1d6+4, 2 zoccoli) e +1 mischia (1d4+2, morso); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS -; QS *comando*, eludere migliorato, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 20, visione crepuscolare; AL LB; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +2; For 22, Des 13, Cos 17, Int 9, Sag 13, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +4; Correre, Resistenza Fisica.

Comando (Mag): Utilizzabile 7 volte al giorno contro altri equini (tiro salvezza sulla Volontà CD 21 per negare).

Eludere migliorato (Str): Se viene esposto ad un effetto che normalmente gli permetterebbe di compiere un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza non subisce danni e fallendolo ne subirebbe comunque la metà.

Olfatto acuto (Str): Può individuare i nemici in avvicinamento, percepire un nemico nascosto e seguire le tracce con l'olfatto.

Visione crepuscolare (Str): Può vedere il doppio più lontano di un umano con poca luce.

Condividere incantesimi (Str): Questo paladino può far funzionare qualsiasi incantesimo che lanci su di sé anche sulla propria cavalcatura se questa si trova entro 1,5 metri da lui. Il paladino può inoltre lanciare gli incantesimi con bersaglio "incantatore" sulla propria cavalcatura.

Grazia divina (Sop): Questo paladino applica il suo bonus di Carisma a tutti i tiri salvezza. (Questo modificatore è già contato nelle statistiche sopra riportate).

Imposizione delle mani (Sop): Questo paladino può curare 60 punti ferita al giorno.

Individuazione del male (Mag): Questo paladino può produrre un effetto di *individuazione del male* come l'incantesimo omonimo a volontà.

Legame empatico (Sop): Questo paladino può comunicare telepaticamente con la sua cavalcatura fino a 1,5 km di distanza. Il paladino condivide con la cavalcatura il legame con qualsiasi oggetto o luogo.

Punire il male (Sop): Quattro volte al giorno questo paladino può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +4 al tiro per colpire e infligge 15 danni extra. Punire una creatura che non sia malvagia non ha effetto ma consuma comunque un uso giornaliero di questa capacità.

Rimuovi malattie (Mag): Questo paladino può *rimuovere malattie*, come per l'incantesimo omonimo, quattro volte al giorno.

Salute divina (Str): Questo paladino è immune a tutte le malattie, comprese quelle magiche come la putrefazione della mummia e la licantropia.

Scacciare non morti (Sop): Come un chierico di 12° livello.

Incantesimi da paladino preparati (3/2/1/1; CD del tiro salvezza 14

+ livello dell'incantesimo): 1° - *benedire un'arma (2), favore divino*; 2° - *forza del toro, scudo su altri*; 3° - *guarire cavalcatura*; 4° - *spada sacra*.

Oggetti: Armatura completa+3, scudo pesante di metallo+3, anello di protezione+1, spada lunga+3, arco lungo composito+1 (bonus For +2), 10 frecce normali, 10 *frecce+2*, 10 frecce di ferro freddo, 10 frecce argentate, 8 frecce in adamantio, *mantello del carisma+2, borsa conservante tipo II, 2 pozioni di cura ferite moderate, 2 pozioni di cura ferite gravi, pozione di volare, pozione di saggezza del gufo, pozione di linguaggi*, pergamena di *interdizione alla morte*, 3 pergamene di *ritarda veleno*, 2 pergamene di *arma magica*, 2 pergamene di *rimuovi paralisi*, 2 pergamene di *resistere all'energia (fuoco)*, 2 dosi di antitossina, morso e briglia (cavalcatura), pugnale, 4 ampolle di acquasanta, bardatura di corazza a bande perfetta (cavalcatura), sella militare (cavalcatura), borse da sella (cavalcatura), simbolo sacro d'argento.

PNG RANGER

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

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).

Esempio di PNG ranger di 5° livello: Gnoll Rgr 5; GS 6; umanoide Medio; DV 7d8+14; pf 49; Iniz +3; Vel 9 m; CA 18, contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +6; Lotta +10; Att +11 mischia (1d8+6/19-20, spada lunga perfetta) o +11 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito perfetto [bonus For +4]); Att comp +11/+6 mischia (1d8+6/19-20, spada lunga perfetta) o +11/+6 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito perfetto [bonus For +4]); AS -; QS compagno animale, condividere incantesimi, legame con il compagno, nemico prescelto elfi +4, nemico prescelto umani +2, scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +2; For 18, Des 16, Cos 15, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +11, Sopravvivenza +8; Arma Focalizzata (arco lungo composito), Attacco Poderoso, Estrazione Rapida, Resistenza Fisica, Seguire Tracce, Tiro Rapido.

Stile di combattimento (Str): Questo ranger ha selezionato tirare con l'arco. Egli guadagna il talento Tiro Rapido senza dover soddisfare i normali prerequisiti.

Compagno animale (Str): Questo ranger ha un lupo come compagno animale. Questa creatura è un leale compagno che segue il ranger nelle avventure appropriate alla sua specie. Le sue capacità e caratteristiche sono riassunte di seguito.

Compagno animale lupo : GS -; bestia magica Media; DV 2d8+4; pf 13; Iniz +2; Vel 15 m; CA 14, contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att base +1; Lotta +2; Att +3 mischia (1d6+1, morso); Att comp +3 mischia (1d6+1, morso); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS sbilanciare; QS comando bonus, eludere, olfatto acuto, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +1; For 13, Des 15, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +2, Osservare +3, Sopravvivenza +1; Arma Focalizzata (morso), Seguire Tracce.

Comando bonus: Questo compagno animale può imparare un comando in aggiunta a qualsiasi altro il ranger scelga di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Questo comando bonus non richiede nessun periodo di addestramento o prova di Addestrare Animali, e non conta riguardo il limite normale di comandi apprendibili dalla creatura. Il ranger seleziona il comando bonus e una volta scelto non può essere cambiato.

Eludere (Str): Se viene esposto ad un effetto che normalmente gli permetterebbe di compiere un tiro salvez-

TABELLA 4-21: PNG RANGER

Lvl	pf	CA	Mischia[1]	Distanza[2]	T/R/V	P.ti Abilità/ Talenti	Incantesimi al giorno	Equipaggiamento
1°	9	15	+3	+4	+3/+4/+1	24/1	-	Cuoio borchiato, mischia comune, distanza pft, 550 mo
					+ Seguire Tracce			
2°	15	15	+5	+5	+4/+5/+1	30/1	-	Cuoio borchiato pft, mischia pft, distanza pft, 1.200 mo
3°	20	15	+6	+6	+4/+5/+2	36/2	-	Come 2° livello, eccetto 1.700 mo
					+ Resistenza Fisica			
4°	25	17	+7	+8	+5/+7/+2	42/2	1	*Cuoio borchiato+1*, mischia pft, distanza pft, 1.500 mo
5°	31	17	+8	+9	+5/+7/+2	48/2	1	Come 4° livello, eccetto 2.500 mo
6°	37	17	+9/4	+10/5	+6/+8/+3	54/3	2	*Cuoio borchiato+1, mischia+1*, distanza pft, 2.800 mo
7°	42	17	+10/5	+11/6	+6/+8/+3	60/3	2	*Cuoio borchiato+1, mischia+1, distanza+1*, 1.400 mo
8°	48	17	+11/6	+12/7	+7/+9/+3	66/3	2	Come 7° livello, eccetto 3.600 mo
9°	53	17	+12/7	+13/8	+7/+9/+4	72/4	2	Come 7° livello, eccetto 6.200 mo
10°	59	18	+13/8	+15/10	+8/+11/+4	78/4	2/1	*Cuoio borchiato+1, mischia+1, distanza+1, guanti della destrezza+2*, 6.200 mo
11°	64	19	+14/9/4	+16/11/6	+8/+11/+4	84/4	2/1	*Cuoio borchiato+2, mischia+1, distanza+1, guanti+2*, 8.200 mo
12°	70	20	+15/10/5	+18/13/8	+9/+13/+5	90/5	2/1/1	Come 11° livello, eccetto 15.000 mo
13°	75	22	+16/11/6	+20/15/10	+9/+13/+5	96/5	2/1/1	*Cuoio borchiato+2, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, mischia+1, distanza+2, guanti+2*, 12.000 mo
14°	81	22	+18/13/8	+21/16/11	+10/+14/+6	102/5	3/2/1	*Cuoio borchiato+2, amuleto+1, anello+1, mischia+2, distanza+2, guanti+2, talismano della saggezza+2*, 12.000 mo
15°	86	23	+19/14/9	+22/17/12	+10/+14/+7	108/6	3/2/1/1	Come 14° livello, eccetto *cuoio borchiato+3* e 21.000 mo
16°	92	23	+22/17/12/7	+23/18/13/8	+11/+15/+7	114/6	3/3/1/1	*Cuoio borchiato+3, amuleto+1, anello+1, mischia+2, distanza+2, Cintura della forza da gigante+4, guanti+2, talismano+2*, 19.000 mo
17°	97	24	+23/18/13/8	+25/20/15/10	+11/+16/+7	120/6	3/3/2/1	Come 16° livello, eccetto *guanti+4* e 30.000 mo
18°	103	25	+25/20/15/10	+27/22/17/12	+12/+17/+8	126/7	4/3/2/1	*Cuoio borchiato+4, amuleto+1, anello+1, mischia+3, distanza+3, cintura+4, guanti+4, talismano+2*, 33.000 mo
19°	108	25	+26/21/16/11	+28/23/18/13	+12/+17/+8	132/7	4/4/3/2	Come 18° livello, eccetto 73.000 mo
20°	114	25	+28/23/18/13	+31/26/21/16	+13/+19/+8	138/7	4/4/3/3	*Cuoio borchiato+4, amuleto+1, anello+1, mischia+4, distanza+4, cintura+4, guanti+4, talismano+2*, 95.000 mo

1 Se lo stile di combattimento del ranger è combattere con due armi, con un'azione di attacco completo, può utilizzare una seconda arma da mischia leggera in combattimento. Farlo gli concede un attacco extra con quell'arma al bonus di attacco più elevato, ma tutti gli attacchi in quel round subiscono una penalità di –2. Dal 6° all'11° livello, farlo gli permette di compiere un attacco extra con la seconda arma, una volta al valore più alto e una seconda volta con una penalità di –5. (C'è comunque una penalità di –2 su tutti gli attacchi). Dall'11° livello, farlo gli concede tre attacchi extra con la seconda arma: uno con il valore più alto, uno con una penalità di –5 e uno con una penalità di –10. (C'è comunque una penalità di –2 su tutti gli attacchi).

2 Se lo stile di combattimento del ranger è tirare con l'arco, può compiere un attacco extra a distanza al bonus di attacco più alto, ma tutti gli attacchi portati in quel round subiscono una penalità di –2. Dal 6° all'11° livello, il ranger può sparare una freccia aggiuntiva con lo stesso attacco (e può sparare un'altra volta per ogni 5 punti di bonus di attacco base sopra il +6). Tutti gli attacchi in quel round subiscono una penalità di –4, peggiorata di –2 per ogni freccia aggiuntiva oltre la seconda.

za sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza non subisce danni.

Olfatto acuto (*Str*): Può individuare i nemici in avvicinamento, percepire un nemico nascosto e seguire le tracce con l'olfatto.

Sbilanciare (*Str*): Un lupo che colpisce con il morso può tentaredi sbilanciare l'avversario con un'azione gratuita. Vedi pagina 158 del *Manuale del Giocatore* per maggiori informazioni.

Visione crepuscolare (*Str*): Con luce fioca può vedere al doppio della distanza di un normale essere umano.

Condividere incantesimi (*Str*): Questo ranger può far funzionare qualsiasi incantesimo che lanci su di sé anche sul proprio compagno animale se questo si trova entro 1,5 metri da lui. Il ranger può inoltre lanciare gli incantesimi con bersaglio "incantatore" sul proprio compagno animale.

Empatia selvatica (*Str*): Questo ranger può migliorare l'atteggiamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia superata migliora quello di una creatura senziente. Il ranger tira 1d20+3 o 1d20-1 se cerca di influenzare una bestia magica con un'Intelligenza di 1 o 2.

Legame con il compagno (*Str*): Questo ranger può gestire il suo compagno animale con un'azione gratuita, o "spingerlo" con un'azione di movimento, con un bonus di +4 alle prove di empatia selvatica e Addestrare Animali compiute mentre lavora con l'animale.

Nemico prescelto (*Str*): Questo ranger guadagna il bonus indicato alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro questo tipo di creatura. Egli riceve lo stesso bonus ai tiri per i danni delle armi contro le creature di questo tipo.

Incantesimi da ranger preparati (1; CD del tiro salvezza 12 + livello dell'incantesimo): 1° - *intralciare*.

Oggetti: Corazza di cuoio borchiato+1, spada lunga perfetta, arco lungo composito perfetto (bonus For +4), 20 frecce normali, 10 frecce di ferro freddo, 10 frecce argentate, *lenti dell'aquila*, 3 *pozioni di cura ferite leggere*.

Esempio di PNG ranger di 15° livello: Gnoll Rgr 15; GS 16; umanoide Medio; DV 17d8+34; pf 114; Iniz +5; Vel 12 m; CA 23, contatto 16, colto alla sprovvista 18; Att base +16; Lotta +20; Att +23 mischia (1d8+8/17-20, *spada lunga+2*) o +24 a distanza (1d8+6/x3, *arco lungo composito+2* [bonus For +4]); Att comp +23/+18/+13/+8 mischia (1d8+8/17-20, *spada lunga+2*) o +21/+16/+11/+6 mischia (1d8+8/17-20, *spada lunga+2*) e +20/+15/+10 mischia (1d6+3/19-20, *spada corta+1*) o +24/+19/+14/+9 a distanza (1d8+6/x3, *arco lungo composito+2* [bonus For +4]); AS -; QS andatura nel bosco, compagno animale, condividere incantesimi, legame con il compagno, mimetismo, nemico prescelto bestie magiche +2, nemico prescelto elfi +6, nemico prescelto folletti +2, nemico prescelto umani +4, rapido segugio, scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +11, Rifl +13, Vol +7; For 18, Des 21, Cos 15, Int 8, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +13, Ascoltare +6, Cavalcare +7, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +25, Osservare +23, Saltare +9, Sopravvivenza +17; Arma Focalizzata (arco lungo composito), Arma Focalizzata (spada corta), Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi Superiore, Critico Migliorato (spada lunga), Resistenza Fisica, Seguire Tracce, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Stile di combattimento (*Str*): Questo ranger ha selezionato il combattere con due armi. Egli guadagna il talento Combattere con Due Armi Superiore senza dover soddisfare i normali prerequisiti.

Compagno animale (*Str*): Questo ranger ha un lupo crudele come compagno animale. Questa creatura è un leale compagno che segue il ranger nelle avventure appropriate alla sua specie. Le sue capacità e caratteristiche sono riassunte di seguito.

Compagno animale lupo crudele : GS -; bestia magica Grande; DV 6d8+18; pf 45; Iniz +2; Vel 15 m; CA 14, contatto 11, colto alla sprovvista 12; Att base +4; Lotta +15; Att +10 mischia (1d8+10, morso); Att comp +10 mischia (1d8+10, morso); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS sbilanciare; QS comando bonus, olfatto acuto, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +6; For 26, Des 16, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +0, Osservare +7, Sopravvivenza +2; Allerta, Arma Focalizzata (morso), Correre, Seguire Tracce.

Sbilanciare (*Str*): Un lupo che colpisce con il morso può tentare di sbilanciare l'avversario con un'azione gratuita. Vedi pagina 158 del *Manuale del Giocatore* per maggiori informazioni.

Comando bonus: Questo compagno animale può imparare un comando in aggiunta a qualsiasi altro il ranger scelga di insegnargli (vedi l'abilità Addestrare Animali, pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Questo comando bonus non richiede nessun periodo di addestramento o prova di Addestrare Animali, e non conta riguardo il limite normale di comandi apprendibili dalla creatura. Il ranger seleziona il comando bonus e una volta scelto non può essere cambiato.

Olfatto acuto (*Str*): Può individuare i nemici in avvicinamento, percepire un nemico nascosto e seguire le tracce con l'olfatto.

Visione crepuscolare (*Str*): Con luce fioca può vedere al doppio della distanza di un normale essere umano.

Condividere incantesimi (*Str*): Questo ranger può far funzionare qualsiasi incantesimo che lanci su di sé anche sul proprio compagno animale se questo si trova entro 1,5 metri da lui. Il ranger può inoltre lanciare gli incantesimi con bersaglio "incantatore" sul proprio compagno animale.

Empatia selvatica (*Str*): Questo ranger può migliorare l'atteggiamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia riuscita migliora quello di una creatura senziente. Il ranger tira 1d20+17 o 1d20+13 se cerca di influenzare una bestia magica con un'Intelligenza di 1 o 2.

Legame con il compagno (*Str*): Questo ranger può gestire il suo compagno animale con un'azione gratuita, o "spingerlo" con un'azione di movimento, con un bonus di +4 alle prove di empatia selvatica e Addestrare Animali compiute mentre lavora con l'animale.

Mimetismo (*Str*): Questo ranger può impiegare Nascondersi in terreni che non offrono copertura o occultamento.

Nemico prescelto (*Str*): Questo ranger guadagna il bonus indicato alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro questo tipo di creatura. Egli riceve lo stesso bonus ai tiri per i danni delle armi contro le creature di questo tipo.

Rapido segugio (*Str*): Questo ranger può seguire le tracce alla normale velocità senza la solita penalità di –5 o può seguire le tracce a doppia velocità con una penalità di solo –10.

Incantesimi da ranger preparati (3/2/1/1; CD del tiro salvezza 12 + livello dell'incantesimo): 1° - *intralciare, resistere all'energia, ritarda veleno*; 2° - *calappio, cura ferite leggere*; 3° - *zanna magica superiore*; 4° - *traslazione arborea*.

Oggetti: Corazza di cuoio borchiato+3, amuleto dell'armatura naturale+1, anello di protezione+1, spada lunga+2, spada corta+1, arco lungo composito+2 (bonus For +4), 20 frecce normali, 10 frecce di ferro freddo, 10 frecce argentate, *lenti dell'aquila*, 3 *pozioni di cura ferite leggere*.

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).

Esempio di PNG stregone di 5° livello: Coboldo Str 5; GS 5; umanoide Piccolo (rettile); DV 5d4+3; pf 17; Iniz +6; Vel 9 m; CA 15, contatto 13, colto alla sprovvista 13; Att base +2; Lotta -2; Att +3 mischia (1d4/x3, lancia corta) o +6 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +3 mischia (1d4/x3, lancia corta) o +6 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); AS -; QS condividere incantesimi, famiglio vipera Minuscola, legame empatico, sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +5; For 10, Des 14, Cos 11, Int 8, Sag 12, Car 16.

Abilità e talenti: Artigianato (costruire trappole) +1, Ascoltare +3, Cercare +1, Concentrazione +4, Nascondersi +6, Osservare +3, Professione (minatore) +3, Raggirare +6, Sapienza Magica +3; Allerta, Iniziativa Migliorata, Robustezza.

Condividere incantesimi (Str): Questo stregone può far funzionare qualsiasi incantesimo che lanci su di sé anche sul proprio famiglio se questo si trova entro 1,5 metri da lui. Lo stregone può inoltre lanciare gli incantesimi con bersaglio "incantatore" sul proprio famiglio.

Famiglio vipera Minuscola: Questa creatura conferisce al suo padrone un bonus di +3 alle prove di Raggirare. Conferisce anche il talento Allerta finché si trova entro 1,5 metri. Il famiglio utilizza i migliori tra i propri bonus ai tiri salvezza base e quelli del padrone. Le capacità e le caratteristiche della creatura sono riassunte di seguito.

Famiglio vipera Minuscola: GS -; bestia magica Minuscola; DV 1; pf 8; Iniz +3; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m; CA 20, contatto 15, colto alla sprovvista 17; Att base +0; Lotta -11; Att +5 mischia (veleno, morso); Att comp +5 mischia (veleno, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 m; AS veleno; QS eludere migliorato, olfatto acuto, parlare con il padrone, trasmettere incantesimi a contatto; AL CM; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +1; For 4, Des 17, Cos 11, Int 8, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Equilibrio +11, Nascondersi +15, Nuotare +5, Osservare +6, Scalare +11; Arma Accurata.

Eludere migliorato (Str): Se viene esposto ad un effetto che normalmente gli permetterebbe di compiere un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza non subisce danni e fallendolo ne subirebbe comunque la metà.

Olfatto acuto (Str): Può individuare i nemici in avvicinamento, percepire un nemico nascosto e seguire le tracce con l'olfatto.

Veleno (Str): Ferimento, tiro salvezza sulla Tempra con CD 11, danno iniziale e secondario 1d6 Cos.

Legame empatico (Sop): Questo stregone può comunica telepaticamente con il suo famiglio fino a 1,5 km di distanza. Lo stregone condivide con il famiglio il legame con qualsiasi oggetto o luogo.

Sensibilità alla luce (Str): I coboldi sono sensibili alla luce e subiscono una penalità di circostanza di –1 ai tiri per colpire sotto la luce intensa o all'interno del raggio dell'incantesimo *luce diurna*.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5; CD del tiro salvezza 13 + livello dell'incantesimo):

0 - *frastornare, lettura del magico, mano magica, raggio di gelo, suono fantasma, tocco di affaticamento;* 1° - *armatura magica, dardo incantato, incuti paura, sonno;* 2° - *sfera infuocata, sfocatura.*

Oggetti: Bracciali dell'armatura+1, lancia corta perfetta, balestra leggera perfetta, 10 quadrelli, *pozione di sfocatura, pozione di cura ferite moderate, pozione di velocità,* 2 pergamene di *invisibilità,* 2 pergamene di *freccia acida di Melf,* 2 pergamene di *ragnatela,* pugnale.

Esempio di PNG stregone di 15° livello: Coboldo Str 15; GS 15; umanoide Piccolo (rettile); DV 15d4+3; pf 42; Iniz +6; Vel 9 m; CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 17; Att base +7; Lotta +3; Att +9 mischia (1d4+1/x3, *lancia corta+1*) o +11 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +9/+4 mischia (1d4+1/x3, *lancia corta+1*) o +11 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera perfetta); AS -; QS condividere incantesimi, famiglio vipera Minuscola, legame empatico, *scrutare* sul famiglio, sensibilità alla luce; AL CM; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +10; For 10, Des 14, Cos 11, Int 8, Sag 12, Car 22.

Abilità e talenti: Artigianato (costruire trappole) +1, Ascoltare +3, Cercare +1, Concentrazione +9, Nascondersi +6, Osservare +3, Professione (minatore) +3, Raggirare +9, Sapienza Magica +8; Allerta, Creare Bacchette, Incantare in Combattimento, Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata, Robustezza, Schivare.

Condividere incantesimi (Str): Questo stregone può far funzio-

Tabella 4-22: PNG Stregone

Lvl	pf	CA	Mischia	Distanza	T/R/V	P.ti Abilità/ Talenti	Incantesimi al giorno	Equipaggiamento
1°	5	12	-1	+3	+1/+2/+3	8/1	5/4	Mischia comune, distanza pft, 550 mo
2°	8	12	+0	+4	+1/+2/+4	10/1	6/5	Come 1° livello, eccetto 1.650 mo
3°	12	12	+0	+4	+2/+3/+4	12/2	6/6	Come 1° livello, eccetto 2.150 mo
4°	15	13	+1	+5	+2/+3/+5	14/2	6/7/4	*Bracciali dell'armatura+1*, mischia comune, distanza pft, 950 mo
5°	19	13	+1	+5	+2/+3/+5	16/2	6/7/5	Come 4° livello, eccetto 2.000 mo
6°	23	13	+2	+6	+3/+4/+6	18/3	6/7/6/4	Come 4° livello, eccetto 4.300 mo
7°	26	14	+2	+6	+3/+4/+6	20/3	6/7/7/5	*Bracciali+1, anello di protezione+1*, mischia comune, distanza pft, 3.900 mo
8°	30	14	+3	+7	+3/+4/+7	22/3	6/7/7/6/3	Come 7° livello, eccetto 6.100 mo
9°	33	15	+3	+7	+4/+5/+7	24/4	6/7/7/7/4	*Bracciali+2, anello+1*, mischia comune, distanza pft, 5.700 mo
10°	37	15	+4	+8	+4/+5/+8	26/4	6/7/7/7/5/3	Come 9° livello, eccetto 9.700 mo
11°	40	16	+4	+8	+4/+5/+8	28/4	6/7/7/7/6/4	*Amuleto dell'armatura naturale+1, bracciali+2, anello+1*, mischia comune, distanza pft, 12.700 mo
12°	44	17	+5/0	+9/4	+5/+6/+9	30/5	6/8/7/7/7/6/3	*Amuleto+1, bracciali+2, anello+2*, mischia comune, distanza pft, *mantello del carisma+2*, 9.700 mo
13°	47	18	+6/1	+9/4	+5/+6/+9	32/5	6/8/7/7/7/7/4	*Amuleto+1, bracciali+3, anello+2, mischia+1*, distanza pft, *mantello+2*, 9.300 mo
14°	51	19	+7/2	+11/6	+5/+7/+10	34/5	6/8/7/7/7/7/5/3	Come 13° livello, eccetto 19.000 mo
15°	54	19	+7/2	+11/6	+6/+8/+10	36/6	6/8/8/7/7/7/7/4	Come 13° livello, eccetto *mantello+4*, 21.000 mo
16°	58	19	+8/3	+12/7	+6/+8/+11	38/6	6/8/8/7/7/7/7/5/3	Come 13° livello, eccetto *mantello+4*, 39.000 mo
17°	61	21	+8/3	+12/7	+6/+8/+11	40/6	6/8/8/7/7/7/7/6/4	*Amuleto+2, bracciali+4, anello+2, mischia+1*, distanza pft, *mantello+4*, 49.000 mo
18°	65	22	+9/4	+13/8	+7/+9/+12	42/7	6/8/8/8/7/7/7/7/5/3	*Amuleto+2, bracciali+5, anello+2, mischia+1*, distanza pft, *mantello+6*, 50.000 mo
19°	68	22	+9/4	+13/8	+7/+9/+12	44/7	6/8/8/8/7/7/7/7/6/4	Come 18° livello, eccetto 90.000 mo
20°	72	22	+10/5	+14/9	+7/+9/+13	46/7	6/8/8/8/8/7/7/7/7/6	Come 18° livello, eccetto 140.000 mo

Incantesimi conosciuti per livello

Livello	Incantesimi	Livello	Incantesimi	Livello	Incantesimi	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

nare qualsiasi incantesimo che lanci su di sé anche sul proprio famiglio se questo si trova entro 1,5 metri da lui. Lo stregone può inoltre lanciare gli incantesimi con bersaglio "incantatore" sul proprio famiglio.

Famiglio vipera Minuscola: Questa creatura conferisce al suo padrone un bonus di +3 alle prove di Raggirare. Conferisce anche il talento Allerta finché si trova entro 1,5 metri. Il famiglio impiega i migliori tra i propri bonus ai tiri salvezza base e quelli del padrone. Le capacità e le caratteristiche della creatura sono riassunte di seguito.

Famiglio vipera Minuscola: GS -; bestia magica Minuscola; DV 15; pf 21; Iniz +3; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m; CA 25, contatto 15, colto alla sprovvista 22; Att base +0; Lotta -11; Att +5 mischia (veleno, morso); Att comp +5 mischia (veleno, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 m; AS veleno; QS eludere migliorato, olfatto acuto, parlare con altri rettili, parlare con il padrone, resistenza agli incantesimi 20, trasmettere incantesimi a contatto; AL CM; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +1; For 4, Des 17, Cos 11, Int 8, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Equilibrio +11, Nascondersi +15, Nuotare +5, Osservare +6, Scalare +11; Arma Accurata.

Eludere migliorato (Str): Se viene esposto ad un effetto che normalmente gli permetterebbe di compiere un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza non subisce danni e fallendolo ne subirebbe comunque la metà.

Olfatto acuto (Str): Può individuare i nemici in avvicinamento, percepire un nemico nascosto e seguire le tracce con l'olfatto.

Veleno (Str): Ferimento, tiro salvezza sulla Tempra con CD 11, danno iniziale e secondario 1d6 Cos.

Legame empatico (Sop): Questo stregone può comunica telepaticamente con il suo famiglio fino a 1,5 km di distanza. Lo stregone condivide con il famiglio il legame con qualsiasi oggetto o luogo.

Scrutare sul famiglio (Mag): Questo stregone può scrutare il suo famiglio come se avesse lanciato l'incantesimo *scrutare*.

Sensibilità alla luce (Str): I coboldi sono sensibili alla luce e subiscono una penalità di circostanza di –1 ai tiri per colpire sotto la luce intensa o all'interno del raggio dell'incantesimo *luce diurna*.

Incantesimi conosciuti da stregone (6/8/8/7/7/7/7/4; CD del tiro salvezza 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo, resistenza, suono fantasma, tocco di affaticamento*; 1° - *armatura magica, dardo incantato, foschia occultante, incuti paura, sonno*; 2° - *freccia acida di Melf, invisibilità, mano spettrale, sfera infuocata, sfocatura*; 3° - *blocca persone, dissolvi magie, fulmine, tocco del vampiro*; 4° - *globo di invulnerabilità inferiore, grido, pelle di pietra, tempesta di ghiaccio*; 5° - *blocca mostri, cono di freddo, nube assassina, teletrasporto*; 6° - *disintegrazione, dissolvi magie superiore, nebbia acida*; 7° - *spruzzo prismatico, transizione eterea*.

Oggetti: Amuleto dell'armatura naturale+1, bracciali dell'armatura+3, anello di protezione+2, lancia corta+1, balestra leggera perfetta, 10 quadrelli, *mantello del carisma+4, pozione di sfocatura, pozione di velocità*, 2 pergamene di *dominare persone*, bacchetta del *dardo incantato* (incantatore di 9° livello, massimizzato), pugnale.

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 +2 alla Destrezza (e quindi un bonus di Destrezza +1) e un +1 a tutti i tiri salvezza, il che implica che il personaggio definitivo ha un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi. Se un talento viene duplicato, sceglierne uno nuovo.

Consultare il *Manuale del Giocatore* o il *Manuale dei Mostri* per ulteriori tratti sulle razze e sui tipi. (I tratti razziali che influenzano sempre una prova di abilità sono già 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 gradi 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 pagina 28). La creatura ha una portata di 3 metri.

Piccolo: 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, diminuendo il danno (vedi pagina 28).

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

Le statistiche qui riportate rappresentano le modifiche alle caratteristiche e alle abilità della creatura. Se una creatura ha dei Dadi Vita per la sua razza, questo materiale include le relative modifiche al bonus di attacco base e ai modificatori delle abilità. Oltre alle modifiche riportate sotto, devono essere aggiunti i talenti che spettano alla creatura in virtù dei suoi Dadi Vita e gli attacchi e le qualità speciali della creatura di base.

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 Ascoltare, +6 Muoversi Silenziosamente, +4 Nascondersi, +2 Osservare, +2 Scalare.

Cinghiale mannaro (Licantropo): +1 GS. +2 For, +2 Cos, -2 Car. +2 armatura naturale. +2 attacco base. +3 Temp, +3 Rifl, +1 Vol. +3 Ascoltare, +3 Osservare. Vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche della forma animale o ibrida. Il PNG perde il suo equipaggiamento quando assume la forma animale.

Coboldo: -4 For, +2 Des, -2 Cos. Piccolo. +1 armatura naturale. +2 Artigianato (costruire trappole), +2 Cercare, +2 Professione (minatore). Piccolo.

Derro: +3 GS. +4 Des, +2 Cos, -6 Sag, +6 Car. +3d8 DV. +3 attacco base. +1 Temp, +3 Rifl, +3 Vol. +2 armatura naturale, -3 gradi/abilità, +4 Ascoltare, +7 Muoversi Silenziosamente, +7 Nascondersi, +2 Raggirare. Piccolo. Velocità 6 m.

Doppelganger: +3 GS. +2 For, +2 Des, +2 Cos, +2 Int, +4 Sag, +2 Car. +4d8 DV. +4 attacco base. +1 Temp, +4 Rifl, +4 Vol. +4 armatura naturale. -3 gradi/abilità, +4 Ascoltare, +8 Camuffare, +4 Osservare, +4 Percepire Intenzioni, +9 Raggirare.

Drow (Elfo): +1 GS. +2 Des, -2 Cos, +2 Int, +2 Car. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare.

Elfo alto [Comune]: +2 Des, -2 Cos. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare.

Elfo dei boschi: +2 For, +2 Des, -2 Cos, -2 Int. +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare.

Elfo grigio: -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.

Gnomo delle foreste: -2 For, +2 Cos, +2 Car. +2 Artigianato (alchimia), +2 Ascoltare. Piccolo. Velocità 6 m.

Gnomo delle rocce [Comune]: -2 For, + 2 Cos. +2 Artigianato (alchimia), +2 Ascoltare. Piccolo. Velocità 6 m.

Gnomo svirfneblin: +1 GS. –2 For, +2 Des, +2 Sag, -4 Car. +2 Temp, +2 Rifl, +2 Vol. Bonus di schivare +4 alla CA. Piccolo. Velocità 6 m.

Goblin: -2 For, + 2 Des, -2 Car. +4 Muoversi Silenziosamente, +4 Cavalcare. Piccolo.

Halfling piedelesto [Comune]: -2 For, +2 Des. +1 Temp, +1

Rifl, +1 Vol. +1 agli attacchi con armi da lancio (se ne possiede). +2 Ascoltare, +2 Muoversi Silenziosamente, +2 Saltare, +2 Scalare. Piccolo. Velocità 6 m.

Halfling delle profondità: -2 For, +2 Des. +1 Temp, +1 Rifl, +1 Vol. +1 agli attacchi con armi da lancio (se ne possiede). +2 Ascoltare. Piccolo. Velocità 6 m.

Halfling spilungone: -2 For, +2 Des. +1 Temp, +1 Rifl, +1 Vol. +1 agli attacchi con armi da lancio (se ne possiede). +2 Ascoltare, +2 Cercare, +2 Osservare. Piccolo. Velocità 6 m.

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, +5 Equilibrio, +6 Nuotare, +6 Saltare.

Lupo mannaro (Licantropo): +1 GS. +2 For, -2 Int, +4 Sag, -2 Car. +2 armatura naturale. +1 attacco base. +3 Temp, +3 Rifl, +0 Vol. +1 Ascoltare, +1 Osservare. Vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche della forma animale o ibrida. Il PNG perde il suo equipaggiamento quando assume la forma animale.

Mezzelfo: +1 Ascoltare, +1 Cercare, +2 Diplomazia, +1 Osservare, +2 Raccogliere Informazioni.

Mezzo-celestiale: +1 GS (fino a 5 DV), +2 GS (6-10 DV), +3 GS (11 o più DV). +4 For, +2 Des, +4 Cos, +2 Int, +4 Sag, +4 Car. +1 armatura naturale. Ali (volare al doppio della velocità terrestre). Sommare questi modificatori ai modificatori della creatura base.

Mezzo-drago: +2 GS. +8 For, +2 Cos, +2 Int, +2 Car. +4 armatura naturale. I Dadi Vita della creatura base aumentano di un tipo fino a un massimo di d12 (ma non hanno effetto sui Dadi Vita delle classi). Se di taglia Grande, è dotato di ali e può volare al doppio della sua velocità terrestre. Sommare questi modificatori ai modificatori della creatura base.

Mezzo-immondo: +1 GS (fino a 4 DV), +2 GS (5-10 DV), +3 (11 o più DV). +4 For, +4 Des, +2 Cos, +4 Int, +2 Car. +1 armatura naturale. Ali (volare al doppio della velocità terrestre). Sommare questi modificatori ai modificatori della creatura base.

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, +8 Ascoltare, +6 Concentrazione, +8 Conoscenze (una qualsiasi), +4 Intimidire, +8 Muoversi Silenziosamente, +8 Nascondersi, +8 Osservare, +4 Percepire Intenzioni, +8 Raggirare.

Minotauro: +4 GS. +8 For, +4 Cos, -4 Int, -2 Car. +6d8 DV, +6 attacco base. +2 Temp, +5 Rifl, +5 Vol. +5 armatura naturale. -3 gradi/abilità, +3 Intimidire, +7 Ascoltare, +4 Cercare, +7 Osservare. Grande.

Nano delle colline [Comune]: +2 Cos, -2 Car. Velocità 6 m.

Nano duergar: +1 GS. +2 Cos, -4 Car. +1 Ascoltare, +4 Muoversi Silenziosamente, +1 Osservare. Velocità 6 m.

Nano delle montagne: +2 Cos, -2 Car. Velocità 6 m.

Nano delle profondità: +2 Cos, -2 Car. Velocità 6 m.

Ogre: +2 GS. +10 For, -2 Des, +4 Cos, -4 Int, -4 Car. +4d8 DV. +3 attacco base. +4 Temp, +1 Rifl, +1 Vol. +5 armatura naturale. -3 gradi/abilità, +2 Ascoltare, +2 Osservare, +3 Scalare. Grande. Velocità 12 m.

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. +5 armatura naturale. -3 gradi/abilità, +8 Concentrazione, +8 Osservare, +8 Sapienza Magica. Grande. Velocità 15 m.

Orco: +4 For, -2 Int, -2 Sag, -2 Car.

Orso mannaro (Licantropo): +5 GS. +2 For, +2 Cos, -2 Car. +4 attacco base. +5 Temp, +5 Rifl, +2 Vol. +2 armatura naturale. +2 Ascoltare, +4 Nuotare, +2 Osservare. Seguire Tracce, Volontà di Ferro. Vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche della forma animale e ibrida. Il PNG perde il suo equipaggiamento quando assume la forma animale.

Tiefling (Stirpeplanare): +2 Des, +2 Int, -2 Car. +2 Nascondersi, +2 Raggirare.

Tigre mannara (Licantropo): +1 GS. +2 For, +2 Cos, -2 Int. +2 armatura naturale. +4 attacco base. +5 Temp, +5 Rifl, +2 Vol. +3 Ascoltare, +3 Osservare. Allerta, Volontà di Ferro. Vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche della forma animale o ibrida. Il PNG perde il suo equipaggiamento quando assume la forma animale.

Topo mannaro (Licantropo): +1 GS. +2 Des, +2 Cos, -2 Car. +2 armatura naturale. +2 Temp, +2 Rifl, +2 Vol. +1 Muoversi Silenziosamente, +1 Nascondersi. Allerta, Volontà di Ferro. Vedi il *Manuale dei Mostri* per le statistiche della forma animale e ibrida. Il PNG perde il suo equipaggiamento quando assume la forma animale.

Troglodita: +1 GS. -2 Des, +4 Cos, -2 Int. +2d8 DV. +3 Temp. +1 attacco base. +6 armatura naturale. -3 gradi/abilità, +6 Nascondersi, +3 Ascoltare. Multiattacco (vedi *Manuale dei Mostri*).

Umano: 1 talento extra. +1 abilità (gradi = livello+3).

TABELLA 4-23: 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

ATTEGGIAMENTO 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 interpretare il personaggio in modo appropriato.

Quando un PG ha a che fare con i PNG, è il DM a determinare l'atteggiamento dei PNG. Un personaggio può ricorrere alla Diplomazia per influenzare tale atteggiamento, come descritto a pagina 74 del *Manuale del Giocatore*.

Scegliere l'atteggiamento di un 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.

Prove di Carisma dei PNG per alterare l'atteggiamento di altri PNG: Nel caso dovesse capitare, un PNG può utilizzare una prova di Diplomazia o Carisma per influenzare un altro PNG. Tuttavia, i PNG non possono mai influenzare l'atteggiamento dei PG. I giocatori prendono sempre le decisioni 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 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).

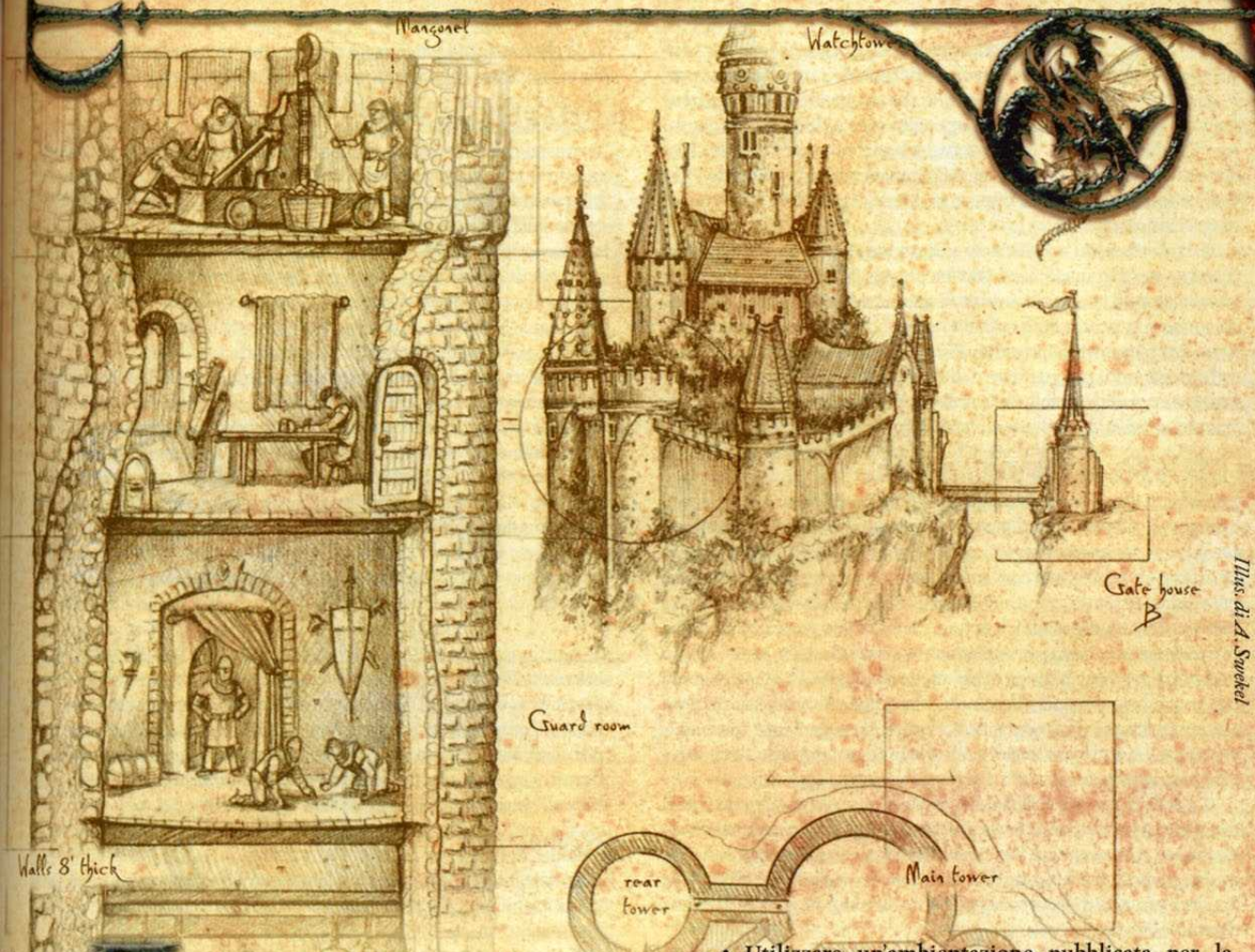
Ciò non significa comunque che il DM debba scrivere in anticipo la biografia di ogni PNG. Come regola generale, si potrebbe conferire a un PNG uno o due tratti distintivi. Pensare a tali tratti come a ciò che di quel PNG i giocatori ricorderanno. ("Ritorniamo indietro e cerchiamo quel tale dall'alito cattivo. Sembrava conoscere il fatto suo, anche se parlargli non era affatto gradevole").

La Tabella 4-24: "Cento tratti distintivi" fornisce suggerimenti tra cui 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. 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 4-24: Cento tratti distintivi

d%	Tratto
01	Cicatrice visibile
02	Dente mancante
03	Dito mancante
04	Alito cattivo
05	Forte odore della pelle
06	Gradevole profumazione
07	Sudaticcio
08	Tremito alle mani
09	Occhi strani
10	Tosse cronica
11	Miope
12	Voce particolarmente bassa
13	Voce particolarmente squillante
14	Turpiloquio
15	Pronuncia blesa (pronuncia le "s" come "th")
16	Balbuzie
17	Pronuncia ben distinta
18	Duro d'orecchi
19	Naso pronunciato
20	Voglia della pelle
21	Tatuaggio
22	Schiena incurvata
23	Zoppicante
24	Calvo
25	Capelli particolarmente lunghi
27	Coniuge/genitore infedele
28	Giocatore d'azzardo
29	Artista fanatico o critico d'arte
30	Ipercritico
31	Scarso spirito d'osservazione
32	Acuto spirito d'osservazione
33	Amante dei libri
34	Fisicamente prestante
35	Fischietta spesso
36	Canticchia spesso
37	Fa girare una moneta
38	Tocca tutto nervosamente
39	Tic nervoso agli occhi
40	Passione per un hobby (pesca, caccia, gioco d'azzardo, animali ecc.)
41	Collezionista (libri, trofei, monete, armi ecc.)
42	Indossa abiti sgargianti o bizzarri
43	Gioielli particolari
44	Spilorcio
45	Spendaccione
46	Pessimista
47	Ottimista
48	Ubriacone
49	Astemio
50	Indulgente
51	Ben educato
52	Sgarbato
53	Non ama essere toccato
54	Irritabile
55	Sospettoso
56	Credulone
57	Sporco e trasandato
58	Pulito
59	Vanesio
60	Nevrotico
61	Servizievole
62	Noncurante
63	Capriccioso
64	Sobrio
65	Curioso
66	Lunatico
67	Crudele
68	Ossequioso
69	Loquace
70	Amichevole
71	Arrogante
72	Distaccato
73	Orgoglioso
74	Individualista
75	Conformista
76	Testa calda
77	Controllato
78	Disinvolto
79	Geloso
80	Coraggioso
81	Codardo
82	Indipendente
83	Fanatico
84	Sincero
85	Bugiardo
86	Pigro
87	Energico
88	Riverente o pio
89	Irriverente o ateo
90	Opinioni convinte sulla politica
91	Opinioni convinte sulla morale
92	Opinioni convinte sulla cultura
93	Usa linguaggio forbito o paroloni
94	Usa frasi ricorrenti
95	Sessista, razzista o con altri pregiudizi
96	Affascinato dalla magia
97	Diffidente verso la magia
98	Preferisce gli appartenenti a una classe rispetto alle altre
99	Buontempone
100	Privo di senso dell'umorismo (Vedi #26)



Illus. di A. Sweket

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.

Una campagna normalmente fa uso della stessa serie di personaggi (vedi "Il gruppo all'avventura", pagina seguente) per tutta la sua durata. Sono questi personaggi il legame che tiene assieme le avventure della campagna. Si può pensare a una campagna come a una serie di romanzi o di film, in cui gli stessi personaggi affrontano di volta in volta delle nuove sfide, non necessariamente collegate a quelle precedenti.

ORGANIZZARE UNA CAMPAGNA

Una campagna prima di tutto richiede un mondo. Un "mondo" è un ambiente coerente all'interno del quale si svolgono gli eventi della campagna. La geografia e la popolazione di tale mondo devono essere coerenti: Ravensburg dovrà essere collocato sempre sulla stessa riva del fiume, e i PNG dovranno ricordarsi dei personaggi giocanti, dopo il loro primo incontro. 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 in realtà sia governato da una regina…"). Dopotutto, anche se è pubblicato, è pur sempre il *suo* mondo.
- **Creare il proprio mondo:** Per maggiori informazioni su come realizzarlo, consultare "Creazione del Mondo", pagina 135.

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 bisogna rispondere mai a domande di questo tipo liquidandole con: "Perché è così e basta" oppure "Perché il DM sono io". Così facendo si incoraggia il metapensiero (vedi pagina 11). O si fornisce una risposta, oppure si chiede 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 rac-

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.

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 tanto 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.

coglitore 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, 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.

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 135). 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 troveranno 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 ogniqualvolta 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 maniscalco 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.

PERSONAGGI E MONDO CIRCOSTANTE

I PG vivono in un mondo che vive e respira. 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 l'accuratezza 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 guerrieri. 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 109). 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 un 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 e spirituali. 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 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.

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 punti ferita, 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* sono 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 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 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.

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 è meglio che il giocatore inizi con un personaggio di 1° livello.

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 personale 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 ne 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.

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 che evitino di usare ciò che è a loro disposizione. Se spetta a loro prendere decisioni inerenti all'avanzamento dei loro personaggi e l'impiego delle nuove capacità, tocca al DM mantenere il controllo della campagna e il suo equilibrio (vedi "Mantenere l'equilibrio del gioco", pagina 13), 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 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 del personaggio	Ricchezza	Livello del 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.

CREAZIONE DEL MONDO

Il DM potrebbe decidere di voler costruire il proprio mondo. Si tratta di un'impresa gratificante ma difficoltosa, che richiede molto tempo a disposizione.

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 ambiente

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 3: "Avventure".

Il DM dovrebbe assegnare ad ogni regione del suo mondo un tipo di ambiente 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.

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.

Deserto: Questo tipo di terreno indica qualsiasi zona arida con poca vegetazione.

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.

Ecologia

Una volta stabilito l'aspetto del terreno, è possibile determinarne gli abitanti.

Il *Manuale dei Mostri* fornisce un ambiente 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.

DIETRO IL SIPARIO: QUANTO È REALE LA VOSTRA FANTASIA?

Questa sezione relativa alla creazione del mondo presume 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 della 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.

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 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.

La Tabella 5-2: "Generazione casuale di città" indica una ripartizione delle comunità in base alle loro dimensioni. Le comunità più piccole sono assai più comuni di quelle grandi. In genere, il numero di persone che vive nelle comunità più piccole e in quelle più grandi dovrebbe essere tra 1/10 e 1/15 degli abitanti che vivono nei piccoli insediamenti, nei borghi, nei villaggi o totalmente al di fuori delle comunità. È possibile creare una metropoli al centro del mondo civilizzato e popolata da 100.000 abitanti, ma tale comunità dovrebbe essere l'eccezione, non la regola. Più l'ubicazione di una città si conforma alle condizioni ideali di crescita (vicinanza di cibo e acqua, clima confortevole, vicinanza alle vie di trasporto) più grande potrà diventare. Una città segreta in cima a un altopiano potrebbe esistere, ma difficilmente sarà una metropoli. La gente che vive in città ha bisogno di cibo, quindi a meno che non siano presenti nelle vicinanze abbondanti fonti di cibo (fattorie, un grosso numero di animali selvatici, mandrie), la comunità avrà bisogno di un buon sistema di mezzi di trasporto per far giungere il cibo in città. Avrà bisogno anche di altre risorse costanti, come eventuali foreste nelle vicinanze da cui ricavare il legno o giacimenti minerari per estrarre i minerali necessari, in modo da produrre qualcosa da poter smerciare in cambio del cibo. In tali casi la comunità più grande probabilmente offre anche delle difese (le mura cittadine, un castello, un esercito di truppe sempre pronte) sulle quali gli abitanti delle comunità circostanti possono fare affidamento per avere protezione in caso di pericolo.

A volte alcune piccole comunità vicine si riuniscono senza che esista una comunità centrale più grossa. Questi piccoli insediamenti e borghi imparano a sostenersi a vicenda, e il signore del luogo spesso si insedia in un castello o una fortezza in posizione centrale dove gli abitanti possono rifugiarsi in caso di pericolo.

Su scala più grande, i confini dei regni e delle nazioni spesso coincidono con delle barriere geografiche fisiche. Quei paesi che tracciano i loro confini su una pianura, dei campi coltivati o delle zone collinose tendono a ingaggiare numerose battaglie lungo tali confini e a tracciarne di nuovi in continuazione, finché non finiscono per coincidere con qualche barriera naturale. Quindi le catene montuose, i fiumi o i cambiamenti improvvisi del terreno di solito finiscono per indicare anche i confini tra le varie terre del mondo del DM.

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. Per determinare casualmente le dimensioni di una comunità, si usa la Tabella 5-2, di seguito riportata.

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 5-2) 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.

Tabella 5-2: 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.

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), scopriranno che il borgo può offrire in vendita solo 30 spade simili, dal momento che il limite di 450 mo viene applicato sia negli acquisti che nelle vendite all'interno della comunità in questione.

Potere centrale nella comunità

Qualche volta tutto ciò che il DM deve conoscere su di una comunità è chi realmente detenga il potere. Per determinare tale caratteristica in modo casuale, si utilizza la tabella sottostante, modificando il tiro del d20 in base alle dimensioni delle comunità. Una comunità equivalente a una città piccola o di dimensioni superiori disporrà di più di un potere centrale. I vari tipi di potere centrale vengono descritti di seguito.

Potere centrale

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)

d20	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.

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 ed 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 che controlla in segreto le menti della maggior parte degli abitanti della comunità. Un potere centrale mostruoso rappresenta qualsiasi influenza, che va al di là di un semplice pericolo incombente, nelle mani di un essere mostruoso o di esseri non nativi della comunità.

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.

Per determinare l'allineamento del potere centrale in modo casuale, si utilizza la tabella sottostante. I tipi di governo di un potere centrale, o il modo in cui viene percepito dalla comunità, vengono illustrati di seguito.

ALLINEAMENTO DEL POTERE CENTRALE

d%	Allineamento	d%	Allineamento
01-35	Legale buono	64	Caotico neutrale
36-39	Neutrale buono	65-90	Legale malvagio
40-41	Caotico buono	91-98	Neutrale malvagio
42-61	Legale neutrale	99-100	Caotico malvagio
62-63	Neutrale puro		

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, al punto 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

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 un guerriero legale malvagio, un tempio legale buono e un aristocratico caotico malvagio. L'aristocratico egoista si preoccupa solo del proprio denaro e dei suoi depravati desideri. Il potente guerriero raduna una piccola legione di combattenti, nella speranza di cacciare l'aristocratico e prendere egli stesso 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 autorità 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. Per determinare in modo casuale la classe e il livello del conestabile di una comunità, si tira un d% e si fa riferimento alla tabella seguente.

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

Si utilizzano le tabelle della sezione seguente per determinare il livello del conestabile.

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.

Altri 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. Determinare il modificatore di comunità appropriato consultando la prima tabella sottostante; poi passare alla seconda tabella, tirare il dado indicato per quella classe e applicare il relativo modificatore.

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°.

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 della sezione precedente, 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)
- Centosessantasei 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

Modificatori di comunità

Dimensioni comunità	Modificatore di comunità
Piccolo insediamento	-3[1]
Borgo	-2[1]
Villaggio	-1
Piccolo paese	+0
Grande paese	+3
Piccola città	+6 (tirare due volte)[2]
Grande città	+9 (tirare tre volte)[2]
Metropoli	+12 (tirare quattro volte)[2]

1 Se si ottiene un risultato del dado percentuale da 96 a 100, un piccolo insediamento o un borgo aggiunge +10 al suo modificatore per determinare il livello di un ranger o di un druido.

2 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.

Abitanti di più alto livello

Classe	Livello del personaggio
Adepto	1d6 + modificatore di comunità
Aristocratico	1d4 + modificatore di comunità
Barbaro[1]	1d4 + modificatore di comunità
Bardo	1d6 + modificatore di comunità
Chierico	1d6 + modificatore di comunità
Combattente	2d4 + modificatore di comunità
Druido	1d6 + modificatore di comunità
Esperto	3d4 + modificatore di comunità
Guerriero	1d8 + modificatore di comunità
Ladro	1d8 + modificatore di comunità
Mago	1d4 + modificatore di comunità
Monaco[1]	1d4 + modificatore di comunità
Paladino	1d3 + modificatore di comunità
Popolano	4d4 + modificatore di comunità
Ranger	1d3 + modificatore di comunità
Stregone	1d4 + modificatore di comunità

1 Dove queste classi sono più diffuse, il livello è 1d8 + modificatore.

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).

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.

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. Simile 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 spenderle. 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 taverniere 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 di fantasia. 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 rappresentanti 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. Le culture caotiche malvagie tendono 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 dal 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.

LA MAGIA NEL MONDO

Alcuni DM creano 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, 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 da far sì che la gente sappia che quando Zio Rufus cade dal retro del vagone, va portato 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 individuare" 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.

Oggetti magici

Gli oggetti magici descritti nel Capitolo 7 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 o quando è attiva. La superstizione (rituali simili a quelli magici che non producono alcun risultato) è probabile che sia ancora diffusa. Per aggiungere un po' di colore al mondo e fornire qualche dettaglio che riesca a trasmettere sia le piccole manie che le paure nascoste di una società, il DM può inventare alcune superstizioni particolari (o applicarne alcune del mondo reale). Si tengano in considerazione i seguenti esempi.

- Alcuni talismani a buon mercato e monili venduti alla gente comune vengono considerati fortunati, quando in realtà non dispongono di alcun potere (come ad esempio la zampa di coniglio nel mondo reale).
- In alcune culture, alcuni gesti particolari con le mani o alcune parole pronunciate sono obbligatorie in certe situazioni (come "Salute!" dopo uno starnuto)
- Qualcuno che afferma di essere in grado di leggere presagi nel volo degli uccelli. Ha una buona fama perché dice alla gente ciò che la gente vuole sentirsi dire, o perché dispone davvero di qualche capacità magica?

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.

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 promulgare una legge per limitare quel tipo di magia.

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 troverà mai due volte lo stesso chierico a sua protezione.

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 e quindi 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.

COSTRUIRE UN MONDO DIVERSO

Le regole illustrate nella sezione precedente 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 5-3: "Armi asiatiche").

Armi asiatiche: Tutte le altre armi nella tabella delle armi del *Manuale del Giocatore* (Tabella 7-5: "Armi", pagina 116 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, mazzafrusto leggero, 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.

Cerbottana, aghi: 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 che ha una 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 115 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.

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

TABELLA 5-3: ARMI ASIATICHE

Armi semplici	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo di danno
Armi a distanza							
Cerbottana	1 mo	1	1	x2	3 m	1 kg	Perforante
Aghi da cerbottana (20)	1 mo	-	-	-	-	[1]	-
Armi da guerra							
Armi da mischia leggere							
Wakizashi[2]	300 mo	1d4	1d6	19-20/x2	-	1,5 kg	Tagliente
Armi esotiche							
Armi da mischia leggere							
Kusari-gama[3]	10 mo	1d4	1d6	x2	-	1,5 kg	Tagliente
Armi da mischia a una mano							
Katana[4]	400 mo	1d8	1d10	19-20/x2	-	3 kg	Tagliente

1 Peso trascurabile.
2 Tranne per quanto indicato, considerare il wakizashi come una spada corta perfetta.
3 Arma con portata.
4 Tranne per quanto indicato, considerare la katana come una spada bastarda perfetta.

TABELLA 5-4: ARMI RINASCIMENTALI

Armi esotiche (armi da fuoco)	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo di danno
Armi a distanza a una mano							
Pistola	250 mo	1d8	1d10	x3	15 m	1,5 kg	Perforante
Armi a distanza a due mani							
Moschetto	500 mo	1d10	1d12	x3	45 m	5 kg	Perforante

Armi esplosive[1]	Costo	Danni	Raggio esplosivo	Incr. gittata	Peso	Tipo di danno
Bomba	150 mo	2d6	1,5 m	3 m	0,5 kg	Fuoco
Bomba fumogena	70 mo	Fumo	[2]	3 m	0,5 kg	-

1 Bombe e bombe fumogene non richiedono alcuna competenza per essere utilizzate.
2 Vedi descrizione.

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.

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.

Età della pietra: Gli attacchi effettuati con le armi fatte d'osso o di pietra subiscono una penalità di –2 ai tiri per colpire e ai danni (con un danno minimo di 1). Le culture dell'età della pietra non costruiscono cotte di maglia d'osso o di pietra: usano armature in cuoio, imbottite in legno o d'ossa. Storicamente, esistono solo alcune poche eccezioni a questa regola, nel caso delle armature di bronzo.

L'osso ha una durezza pari a 6 e 10 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore. La pietra ha una durezza pari a 8 e 15 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore.

Età del bronzo: Le armi di bronzo, anche se nettamente inferiori agli oggetti in acciaio, non sono di scarsa qualità come le armi in pietra o d'osso. Gli attacchi effettuati con le armi in bronzo subiscono una penalità di –1 ai tiri per colpire e ai danni (con un danno minimo di 1). Gli scudi di bronzo offrono lo stesso valore protettivo di uno scudo in acciaio, e anche il loro costo e il loro peso è lo stesso. Anche se la relativa morbidezza del bronzo ne riduce l'utilità nel caso delle armi, può essere usato per creare delle corazze di piastre dalle elaborate decorazioni. Il bonus di armatura di una corazza di piastre è inferiore di 1 rispetto a una corazza di piastre in acciaio (+4) ma il suo bonus di Destrezza massimo è superiore di 1 (anch'esso di +4).

Il bronzo ha una durezza pari a 9 e 20 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore.

Aumentare il livello tecnologico

D'altro canto, un DM potrebbe portare avanti le basi pseudostoriche del gioco di alcune centinaia 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 (vedi Tabella 5-4: "Armi rinascimentali"), di seguito descritte.

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.

Moschetto: Il moschetto ha un solo colpo e richiede un'azione standard per essere ricaricato.

Pistola: La pistola ha un solo colpo e richiede un'azione standard per essere ricaricata.

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 7,5 kg e di peso totale 1 kg, 250 mo ognuno) e in corni resistenti all'acqua (capacità e peso totale di 10 kg, 35 mo per un corno carico di polvere). Se la polvere da sparo si bagna, non può essere utilizzata per sparare un proiettile.

Proiettili: Questi grandi e rotondi proiettili di piombo vengono venduti in borse da 10 pezzi del costo di 3 mo. La borsa con proiettili pesa 1 kg.

Armi esplosive rinascimentali: Queste armi esplosive non richiedono alcuna competenza per essere usate. Per colpire con queste armi è necessario un attacco di contatto a distanza effettuato con successo mirato ad un quadretto. Un colpo diretto con un'arma esplosiva significa che l'arma ha colpito la creatura a cui era mirata e che tutti coloro che si trovano entro il raggio dell'esplosione, inclusa la creatura, subiscono i danni indicati.

Se il colpo manca il bersaglio, atterra da qualche altra parte. Tirare 1d8 per determinare dov'è caduta l'arma; un 1 indica che l'arma è caduta in direzione di chi l'ha lanciata e da 2 ad 8 rappresentano i quadretti contati in senso orario attorno al quadretto mirato. (Vedi il diagramma di pagina 156 sul *Manuale del Giocatore*). Quindi, contare un quadretto ulteriore distanza dal quadretto mirato per ogni due incrementi di distanza dell'attacco.

Bomba: Questa bomba circolare fatta di polvere da sparo deve essere accesa prima del lancio. Accendere una bomba è un'azione di movimento. L'esplosione infligge 2d6 danni da fuoco. Coloro che sono colti nel raggio dell'esplosione possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per subire la metà dei danni.

Bomba fumogena: Questa bomba cilindrica deve essere accesa prima del lancio. Accenderla è un'azione di movimento. Due round dopo che è stata accesa, questo esplosivo non dannoso emette una nube di fumo nel raggio di 6 metri (con gli stessi effetti di un incantesimo *nube di nebbia*). Un vento moderato (superiore a 15 km all'ora) disperde il fumo nel giro di 4 round; un vento forte (superiore a 30 km) disperde la nebbia nel giro di 1 round.

Tecnologia moderna e futura

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 pagina 277) 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 auto-

Tabella 5-5: Armi moderne

Armi esotiche (armi da fuoco)	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo di danno
Armi a distanza a una mano						
Pistola automatica	2d4	2d6	x2	12 m	1,5 kg	Perforante
Pistola, revolver	2d6	2d8	x2	9 m	1,5 kg	Perforante
Armi a distanza a due mani						
Fucile automatico	2d6	2d8	x2	24 m	4 kg	Perforante
Fucile da caccia	2d8	2d10	x2	24 m	4 kg	Perforante
Lanciagranate	[1]	[1]	-	21 m	3,5 kg	-
Shotgun	2d6	2d8	x2	9 m	3,5 kg	Perforante

1 Spara granate a frammentazione o granate fumogene; vedi la tabella "Armi esplosive", sotto.

Armi esplosive[1]	Danni	Raggio esplosione	Incr. gittata	Peso	Tipo di danno
Dinamite	3d6[2]	1,5 m[2]	3 m	0,5 kg	Contundente
Granata, a frammentazione	4d6	6 m	3 m	0,5 kg	Tagliente
Granata, fumogena	Fumo	6 m	3 m	1 kg	-

1 La dinamite e le granate non richiedono alcuna competenza per essere utilizzate.
2 Vedi descrizione.

Tabella 5-6: Armi futuristiche

Armi esotiche (armi da fuoco)	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo di danno
Armi a distanza a una mano						
Pistola laser	3d4	3d6	x2	12 m	1 kg	-
Armi a distanza a due mani						
Fucile antimateria	6d6	6d8	x2	36 m	5 kg	-
Fucile laser	3d6	3d8	x2	30 m	3,5 kg	-
Lanciafiamme	3d4[1]	3d6[1]	-	6 m	4 kg	Fuoco

1 Vedi descrizione.

matico 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.

Munizioni: Le armi da fuoco dell'era moderna utilizzano in pratica dei proiettili simili a quelli delle armi rinascimentali. Dieci proiettili pesano 0,5 kg, e un ricaricatore che contiene proiettili per un'arma automatica pesa 0,25 kg.

Di seguito vengono descritte le nuove armi della Tabella 5-5: "Armi moderne".

Fucile automatico: Un fucile automatico può sparare trenta volte prima di dover essere ricaricato. Gettare un ricaricatore vuoto e inserirne uno nuovo è un'azione di movimento. Come attacco, un fucile automatico può anche sparare una raffica di dieci proiettili in uno spazio di 3 metri. Se chi usa l'arma effettua con successo un tiro per colpire contro CA 10, tutti coloro che sono presenti nello spazio bersagliato devono superare un tiro salvezza sui Riflessi o subire i danni dell'arma.

Fucile da caccia: Un fucile da caccia può sparare cinque volte prima di dover essere ricaricato (cosa che richiede un'azione di round completo).

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.

Pistola automatica: Una pistola automatica può sparare quindici 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. Gettare un ricaricatore vuoto e inserirne uno nuovo è un'azione di movimento.

Pistola, revolver: Un revolver spara sei volte prima di dover essere ricaricato (cosa che richiede un'azione di round completo).

Shotgun: Lo shotgun è un'arma efficace a breve distanza; ad ogni attacco effettuato con successo, viene inflitta una penalità di –1 ad ogni tiro per i danni per ogni incremento di gittata dell'attacco. Può sparare sei volte prima di dover essere ricaricato (il che richiede un'azione di round completo). L'arma utilizza munizioni per shotgun, cartucce cilindriche 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), al fine di determinare come vengono effettuati gli attacchi e cosa succede se un'arma non colpisce il bersaglio.

Dinamite: Questo piccolo cilindro di esplosivo deve essere acceso prima del lancio. Accendere la dinamite è un'azione di movimento, e la dinamite esplode nello stesso round o anche alcuni minuti dopo (in base alla lunghezza della miccia). L'esplosivo ha un raggio di esplosione di 1,5 metri e infligge 2d6 danni contundenti. Coloro che sono colti nel raggio dell'esplosione possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per dimezzare i danni.

È possibile legare assieme vari candelotti di dinamite affinché esplodano tutti assieme. Ogni candelotto aggiuntivo aumenta i danni di 1d6 (fino a un massimo di 10d6) e il raggio di 1,5 metri (fino a un massimo di 6 metri).

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 con CD 15 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 con gli stessi effetti dell'incantesimo *nube di nebbia* nel raggio di 30 metri. Un vento moderato (superiore a 15 km all'ora) disperde il fumo nel giro di 4 round; un vento forte (superiore a 30 km) disperde la nebbia nel giro di 1 round.

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.

Di seguito vengono descritte le armi della Tabella 5-6.

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. È alimentato da una cartuccia energetica (del peso di 0,5 kg) che va scartata dopo due colpi. Ricaricare l'arma è un'azio-

ne di movimento.

Fucile laser: I fucili laser possono sparare trenta colpi prima di dover essere ricaricate con una cartuccia energetica (del peso di 0,5 kg) e hanno un fattore di fuoco pari al numero di attacchi di chi le usa. Ricaricarle è un'azione di movimento.

Lanciafiamme: I lanciafiamme possono essere utilizzati solo una volta per round. A differenza di qualsiasi altra arma a distanza, infligge danni su ogni quadretto in un getto ampio 1,5 metri che si estende fino alla gittata massima del lanciafiamme (60 metri). Contiene una cartuccia di combustibile con liquido infiammabile sufficiente ad alimentare dieci raffiche. Installare una nuova cartuccia di combustibile è un'azione di round completo.

Pistola laser: Le pistole laser possono sparare cinquanta colpi prima di dover essere ricaricate con una cella energetica (del peso di 0,5 kg) e hanno un fattore di fuoco pari al numero di attacchi di chi le usa. Ricaricarle è un'azione di movimento.

AVVENTURE SU ALTRI PIANI

Quando i personaggi arrivano ai livelli più alti, ambiscono ad estendere il loro potere su altre dimensioni della realtà (o, come vengono qui chiamati, piani di esistenza). I PG potrebbero voler salvare un amico dalle profondità malefiche dell'Abisso o veleggiare sulle acque splendenti del Fiume Oceanus. Potrebbero concedersi una bevuta coi giganti amichevoli di Ysgard o affrontare il caos del Limbo per raggiungere un saggio githzerai avvizzito.

I piani di esistenza del mondo di D&D compongono la cosmologia di D&D, l'argomento descritto in questa sezione. Tali piani sono ambienti strani e di solito pericolosi; i più strani sono totalmente diversi dal cosiddetto "mondo reale". Anche se le avventure su altri piani possono essere pericolose, possono anche essere ricche di meraviglie. I personaggi potrebbero visitare un piano composto esclusivamente da fuoco solido, o mettere alla prova la loro bravura in un campo di battaglia dove i caduti risorgono all'inizio di ogni nuovo giorno.

Dal momento che gli incantesimi necessari per raggiungere gli altri piani sono tutti di 6° livello o superiori, le avventure planari sono quasi esclusivamente riservate ai PG di alto livello. Non solo gli altri piani sono popolati da esterni ed elementali assai potenti, ma i piani stessi sono composti da territori letali che solo gli avventurieri meglio preparati sono in grado di affrontare.

La cosmologia di D&D è composta da ventisette diversi piani di esistenza, che contengono tutto ciò che va dalla normalità del Piano Materiale (il mondo reale) alla serenità del Piano Astrale fino al male onnipresente dei Nove Inferi. Questa sezione descrive i tratti e le caratteristiche che alcuni piani hanno in comune e comprende una breve descrizione di ogni piano, assieme a un luogo dove ambientare una possibile avventura.

COS'È UN PIANO?

I piani di esistenza sono realtà diverse interconnesse tra loro. Se si eccettuano dei rari punti di collegamento, ogni piano è a tutti gli effetti un universo a sé stante, dotato delle sue particolari leggi naturali. I piani ospitano versioni più potenti delle creature familiari, ma anche mostri specifici, e sia gli uni che gli altri si sono adattati allo strano ambiente in cui vivono.

I piani sono divisi in vari tipi generali: il Piano Materiale, i Piani di Transizione, i Piani Interni, i Piani Esterni e i semipiani.

Piano Materiale: Questo piano è quello che i personaggi trovano più familiare, e di solito è la "casa base" di una normale campagna di D&D. Il Piano Materiale tende ad essere quello più simile alla nostra terra e a funzionare facendo uso delle stesse regole naturali. Anche se il Piano Materiale è un luogo piacevole per i PG, può risultare un posto strano e pericoloso per molte creature provenienti da altri piani che si ritrovano all'improvviso sul Piano Materiale, anche solo temporaneamente (forse a causa di un incantesimo *evoca mostri* o di qualche altra magia simile).

Piani di Transizione: questi tre piani hanno un importante elemento in comune: servono tutti a viaggiare da un posto a un altro. Il Piano Astrale viene usato per raggiungere gli altri piani, mentre il Piano Etereo e il Piano delle Ombre vengono entrambi usati per spostarsi all'interno del Piano Materiale a cui sono connessi. Questi piani sono fortemente interconnessi col Piano Materiale, ed è possibile accedervi usando numerosi incantesimi. Sono dotati anche essi di abitanti nativi.

Piani Interni: Questi sei piani sono le incarnazioni degli elementi base che costruiscono l'universo. Sono composti da un unico tipo di energia o di elemento, superiore a tutti gli altri. Gli stessi abitanti di uno specifico Piano Interno sono composti dall'elemento del piano.

Piani Esterni: I Piani Esterni sono le dimore delle divinità, nonché di altre creature come i celestiali, i demoni e i diavoli. Ognuno dei diciassette piani ha un suo allineamento, che rappresenta un aspetto morale o etico particolare, e i loro abitanti tendono a comportarsi seguendo questo allineamento. I Piani Esterni sono anche il luogo del riposo finale degli spiriti provenienti dal Piano Materiale, sia che siano destinati a una calma introspezione che alla dannazione eterna.

Semipiani: Questa categoria serve a raccogliere tutti gli altri spazi extradimensionali che funzionano come i piani ma che hanno accesso e dimensioni misurabili e limitate. Gli altri tipi di piani hanno in teoria dimensioni infinite, ma un semipiano potrebbe essere lungo anche soltanto poche centinaia di metri. L'accesso ai semipiani può essere limitato a un luogo particolare (come un portale fisso) o a particolari situazioni (come un particolare momento dell'anno o una condizione atmosferica). Alcuni semipiani vengono creati da degli incantesimi, altri si evolvono naturalmente e altri ancora appaiono in base al volere delle divinità.

Nella cosmologia di D&D, conosciuta anche come la Grande Ruota, i piani sono collegati tra loro in un modo particolare, raffigurato nel diagramma a pagina 153 (il diagramma non include i semipiani, dal momento che l'ubicazione e l'esistenza stessa di quegli spazi extradimensionali è in continuo mutamento).

TRATTI PLANARI

Ogni piano di esistenza ha le sue proprietà particolari: le leggi naturali del suo universo.

I tratti planari sono ripartiti in alcune categorie generiche. Tutti i piani hanno i seguenti tipi di tratti.

Tratti fisici: Questi tratti determinano le leggi della natura, come la gravità e il tempo.

Tratti elementali e di energia: Questi tratti determinano il dominio di particolari forze elementali o di energia.

Tratti di allineamento: Proprio come un personaggio potrebbe essere legale neutrale o caotico buono, un piano potrebbe essere collegato a un particolare allineamento morale o etico.

Tratti magici: La magia funziona diversamente su ogni piano, e questi tratti definiscono cosa la magia può fare e non può fare.

Tratti fisici

Le due leggi naturali più importanti definite dai tratti fisici sono il funzionamento della gravità e lo scorrere del tempo. Altri tratti fisici possono delimitare la forma e le dimensioni di un piano e la facilità con cui la sua natura può essere alterata..

Gravità: La direzione della forza di gravità potrebbe essere insolita, e potrebbe anche cambiare all'interno del piano stesso.

Gravità normale: Molti piani hanno una gravità simile a quella del Piano Materiale. Questo significa che se qualcosa pesa 3 kg sul Piano Materiale, pesa 3 kg anche sull'altro piano. Vengono quindi applicate le consuete regole per i punteggi di caratteristica, le capacità di trasporto e l'ingombro.

Gravità superiore: La gravità di un piano dotato di questo tratto è assai più intensa di quella del Piano Materiale. Come risultato, le prove di Acrobazia , Cavalcare, Equilibrio, Nuotare, Saltare e Scalare subiscono una penalità di circostanza -2, come anche tutti i tiri per colpire. Il peso di tutti gli oggetti viene raddoppiato, il che potrebbe anche influire sulla velocità del personaggio. La gittata delle armi viene dimezzata. I punteggi di Forza e di Destrezza di un personaggio non vengono influenzati.

I personaggi che subiscono una caduta in un piano a gravità superiore subiscono 1d10 danni per ogni 3 metri di caduta, fino a un massimo di 20d10 danni.

Senza gravità: Gli individui che si trovano su un piano privo di gravità si limitano a fluttuare nello spazio, a meno che altri meccanismi (come l'applicazione di una magia o della forza di volontà) non riescano a conferire alla forza gravitazionale una precisa direzione.

Gravità direzionale oggettiva: La forza di gravità è la stessa presente sul Piano Materiale, ma la direzione non è quella tradizionale "in basso" verso il terreno. La gravità potrebbe spingere i corpi verso un

qualsiasi oggetto solido, verso un angolo del piano stesso, o perfino in alto, creando una sorta di mondo alla rovescia dove chiunque deve aggrapparsi verso l'alto per non venire scaraventato nel vuoto.

Inoltre, la gravità direzionale oggettiva potrebbe variare da un punto all'altro. La direzione "in basso" potrebbe cambiare, quindi gli individui potrebbero improvvisamente ritrovarsi scaraventati verso l'alto (un effetto simile all'incantesimo *inversione della gravità*) o a camminare lungo le pareti.

I viaggiatori che attraversano un piano a gravità direzionale oggettiva tendono ad essere prudenti. A nessuno fa piacere scoprire nel modo peggiore che un corridoio di 30 metri è diventato un pozzo profondo 30 metri.

Gravità direzionale soggettiva: La forza di gravità rimane la stessa, ma ogni individuo sceglie la direzione della sua forza gravitazionale personale. Un piano simile non esercita alcuna gravità sugli oggetti incustoditi e sulle creature non senzienti. Un posto simile può essere sconcertante per i nuovi arrivati, ma è comune in quei piani "senza peso" come il Piano dell'Aria.

I personaggi possono spostarsi normalmente su una superficie solida immaginando che la gravità sotto i loro piedi agisca "in basso". Se un personaggio è sospeso a mezz'aria, può "volare" semplicemente scegliendo una direzione "in basso" e "cadere" in quella direzione. In base a tale procedura, un individuo "cade" per 45 metri nel primo round e per 90 metri ad ogni round successivo. Il movimento è possibile soltanto in linea retta. Per potersi fermare, un personaggio deve rallentare il proprio movimento cambiando la direzione assegnata alla gravità (muovendosi di nuovo a 45 metri nella nuova direzione nel primo round e a 90 metri ad ogni round seguente).

È necessaria una prova di Saggezza con CD 16 per stabilire una nuova direzione gravitazionale come azione gratuita; questa prova può essere effettuata una volta per round. Se un personaggio fallisce la prova di Saggezza, nei round successivi riceve un bonus di +6 ad ogni ulteriore tentativo, finché non la supera.

Tempo: L'intensità dello scorrere del tempo può essere assai diversa da un piano all'altro, sebbene rimanga costante all'interno di un singolo piano qualunque. Il tempo diventa un fattore interessante quando un individuo si sposta da un piano ad un altro, sebbene continui a muoversi alla stessa apparente velocità agli occhi del viaggiatore.

In altre parole, il tempo è sempre percepito dal punto di vista del soggetto. Se qualcuno viene messo magicamente in animazione sospesa per un anno, alla fine di quel periodo egli penserà che siano passati solo pochi secondi. Ma per tutti gli altri, sarà passato un anno.

La stessa soggettività viene applicata ai vari piani. I viaggiatori potrebbero scoprire di avere guadagnato o perduto del tempo nel corso dei loro viaggi planari, ma dal loro punto di vista il tempo è trascorso in maniera apparentemente naturale.

Tempo normale: Questo è lo scorrere normale del tempo, paragonato al Piano Materiale. Un'ora su un piano dotato di tempo normale equivale a un'ora sul Piano Materiale. A meno che non venga specificato diversamente nell'apposita descrizione, ogni piano della cosmologia di D&D è dotato del tratto tempo normale.

Senza tempo: Su questi piani, il tempo continua a passare, ma i suoi effetti sono fortemente diminuiti. Vedi la descrizione del Piano Astrale, a pagina 154, per un esempio di come il tratto senza tempo può influenzare alcune condizioni come la fame, la sete, l'invecchiamento, gli effetti dei veleni e della guarigione.

Il pericolo dei piani senza tempo consiste nel fatto che una volta che si abbandonano tali piani per ritornare su un altro dove il tempo scorre normalmente, quelle condizioni come la fame e l'invecchiamento tornano a verificarsi, a volte retroattivamente. Un personaggio che non ha mangiato per dieci anni su un piano senza tempo potrebbe impazzire dalla fame (anche se non ne morirà), e uno che è rimasto "fermo" all'età di vent'anni per cinquant'anni potrebbe improvvisamente invecchiare fino a settant'anni nel giro di un istante. Le favole e leggende narrano di vari luoghi in cui gli eroi vivono per centinaia di anni, soltanto per crollare in polvere non appena abbandonano quei luoghi.

Forma e dimensioni: Esistono piani di tutte le dimensioni e di tutte le forme. Molti piani (compresi quelli della cosmologia di D&D) sono infiniti, o comunque talmente grandi da sembrare a tutti gli effetti infiniti.

Infinito: I piani dotati di questo tratto continuano per sempre, anche se possono contenere componenti finite al loro interno, come ad esempio dei mondi sferici. Oppure potrebbero essere formati da distese che si estendono all'infinito in due direzioni, come il foglio di una mappa che si srotola all'infinito.

Tratti plasmabili Questo tratto misura la facilità con cui la natura di base del piano può essere alterata. Alcuni piani sono sensibili al pensiero senziente, mentre altri possono essere manipolati solo da creature estremamente potenti. Altri piani ancora rispondono agli sforzi fisici o magici che vengono applicati su di essi.

Plasmabile alterabile: Su un piano dotato di questo tratto, gli oggetti rimangono dove si trovano (e rimangono ciò che sono) finché non vengono influenzati da forze fisiche o magiche. In un piano alterabile è possibile costruire un castello, animare una statua o far crescere un raccolto, cambiando l'ambiente nelle immediate vicinanze attraverso i propri sforzi tangibili. A meno che non venga specificato diversamente nell'apposita descrizione, ogni piano della cosmologia di D&D è dotato del tratto plasmabile alterabile.

Altamente plasmabile: In un piano dotato di questo tratto, le sue caratteristiche cambiano con una frequenza tale che è difficile mantenere una qualsiasi area stabile a lungo. Alcuni di questi piani potrebbero reagire violentemente ad alcuni incantesimi specifici, a un pensiero senziente, o alla forza di volontà. Altri cambiano senza alcuna ragione. Nella cosmologia di D&D, il Limbo è un piano altamente plasmabile.

Plasmabile magicamente: Alcuni particolari incantesimi possono alterare la materia di base che compone questi piani. Il Piano delle Ombre, che può essere attirato altrove e usato per replicare certi incantesimi, è un buon esempio di piano plasmabile magicamente.

Plasmabile divino: Alcuni esseri particolari (le divinità o altri grandi poteri simili) hanno la capacità di alterare oggetti, creature e perfino il paesaggio di questi piani. I personaggi normali trovano questi piani simili ai piani alterabili, dal momento che possono essere influenzati da incantesimi e sforzi fisici. Ma le divinità potrebbero provocare cambiamenti istantanei e drastici, creando ad esempio dei loro segni personali. Tutti i Piani Esterni, fatta eccezione per il Limbo, sono plasmabili divini, uno dei motivi principali per cui le divinità li hanno scelti come loro dimora.

Tratti elementali e di energia

Nella cosmologia di D&D esistono quattro elementi di base e due tipi di energia che insieme creano ogni cosa. Gli elementi sono terra, aria, fuoco e acqua. Le energie sono l'energia positiva e quella negativa.

Il Piano Materiale è composto da un equilibrio di tutti questi elementi ed energie, che sono tutti presenti. Ognuno dei Piani Interni è dominato da un solo elemento o tipo di energia. Altri piani ancora potrebbero disporre di vari aspetti di alcuni tratti elementali. Molti piani nella cosmologia di D&D non dispongono di particolari tratti elementali o di energia; tali tratti vengono riportati nella descrizione del piano solo quando sono presenti.

Acqua dominante: Questi piani sono quasi del tutto composti da materia liquida. Coloro che non possono respirare sott'acqua o che non riescono a raggiungere una sacca d'aria rischiano di annegare (vedi pagina 303). Le creature del sottotipo del fuoco si trovano molto a disagio sui piani dominati dall'acqua. Coloro che sono fatti di fuoco (come gli elementali del fuoco) subiscono 1d10 danni ad ogni round.

Aria dominante: Questi piani, principalmente composti da spazi aperti, contengono solo frammenti di rocce galleggianti o di altri elementi. Sono di solito dotati di un'atmosfera respirabile, anche se potrebbero esistere nubi di gas tossico o acido all'interno del piano. Le creature del sottotipo della terra si trovano a disagio sui piani dominati dall'aria, perché esiste ben poca terra naturale a cui collegarsi. Tuttavia, non subiscono alcun danno.

Fuoco dominante: Questi piani sono composti da fiamme che bruciano perennemente senza consumare la loro fonte di combustibile. I piani di fuoco dominante sono estremamente ostili per le creature del Piano Materiale, e coloro che non sono dotati di resistenza o di immunità al fuoco presto vengono consumati. Carta, tessuto o legno non protetti e altri materiali infiammabili si incendiano quasi immediatamente, e anche chi indossa vestiti non protetti prende fuoco (vedi pagina 304). Inoltre, gli individui subiscono 3d10 danni da fuoco per ogni round in cui rimangono su un piano dominato dal fuoco. Coloro che sono fatti d'acqua (come gli elementali dell'acqua) subiscono danni raddoppiati ad ogni round.

Nonostante queste siano le condizioni tipiche del Piano Elemen-

tale del Fuoco, esistono anche luoghi come pozze di lava, fiumi di magma e sorgenti vulcaniche dove le condizioni sono ancora peggiori. Nella cosmologia di D&D, alcune parti dei Piani Esterni malvagi sono dominati dal fuoco, e sono dotate a loro volta di locazioni particolarmente letali.

Terra dominante: Questi piani sono quasi del tutto composti da materia solida. I viaggiatori che vi si recano rischiano di rimanere soffocati se non raggiungono una caverna o un'altra sacca d'aria all'interno della terra (vedi pagina 304). Inoltre, gli individui senza la capacità di scavare rimangono sepolti vivi nella terra e devono aprirsi la strada con le proprie mani (1,5 metri per turno). Le creature del sottotipo dell'aria si trovano a disagio sui piani di terra dominante, in quanto i piani sono opprimenti e claustrofobici per loro. Tuttavia, non subiscono alcun effetto negativo al di là di qualche difficoltà a muoversi.

Energia positiva dominante: Questi piani sono caratterizzati dalla presenza particolarmente abbondante di forme di vita. Esistono due tipi di tratti di energia positiva dominante: energia positiva minore dominante ed energia positiva maggiore dominante.

Un piano dell'energia positiva minore dominante non è altro che una rigogliosa esplosione di vita in tutte le sue forme. I colori sono più intensi, i fuochi sono più caldi, i rumori sono più forti e le sensazioni sono più intense, a causa dell'energia positiva che pervade tutto il piano. Tutti gli individui che si trovano su un piano dell'energia positiva minore dominante ottengono la capacità straordinaria di guarigione rapida 2.

Un piano dell'energia positiva maggiore dominante si spinge addirittura oltre. Quelle creature che si trovano su un piano dell'energia positiva maggiore dominante devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per evitare di rimanere accecati per dieci round dallo splendore dell'ambiente circostante. Il solo fatto di trovarsi sul piano conferisce loro la capacità straordinaria di guarigione rapida 5. Inoltre, coloro che si trovano al massimo dei propri punti ferita ottengono 5 punti ferita temporanei aggiuntivi ad ogni round. Questi punti ferita temporanei scompaiono 1d20 round dopo che la creatura ha abbandonato il piano dell'energia positiva maggiore dominante. Tuttavia, una creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 ad ogni round in cui i suoi punti ferita temporanei superano il suo normale totale di punti ferita. Se il tiro salvezza viene fallito, la creatura esplode in una grande detonazione di energia e muore.

L'incantesimo *protezione dall'energia positiva* impedisce a colui che lo riceve di ottenere la capacità straordinaria di guarigione rapida, di rischiare l'accecamento e di ricevere i punti ferita temporanei fin tanto che si trova su un piano dell'energia positiva dominante.

Energia negativa dominante: Questi piani sono distese vuote e sterminate che risucchiano la vita dei viaggiatori che le attraversano. Di solito sono piani solitari e spettrali, privi di colore e percorsi da venti che portano il lontano lamento di coloro che sono morti su quel piano. Come nel caso dei piani di energia positiva dominante, i piani di energia negativa dominante possono essere di dominio maggiore o minore. Sui piani dell'energia negativa minore dominante, le creature viventi subiscono 1d6 danni per round. Quando raggiungono i 0 punti ferita o meno, si dissolvono in polvere.

I piani dell'energia negativa maggiore dominante sono ancora più letali. Ad ogni round, coloro che vi si trovano devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 25, altrimenti otterranno un livello negativo. Una creatura che accumula un numero di livelli negativi pari ai suoi attuali livelli o ai suoi Dadi Vita viene uccisa e diventa un wraith.

L'incantesimo *interdizione alla morte* protegge un viaggiatore dai danni e dai risucchi di energia dei piani dell'energia negativa dominante.

Tratti di allineamento

Nella cosmologia di D&D, tutti i Piani Esterni eccetto uno sono predisposti secondo un qualche allineamento. Molti degli abitanti di questi piani condividono quel particolare allineamento, anche le creature più potenti come le divinità stesse. Inoltre, le creature di allineamento contrario a quella del piano hanno molte difficoltà a trattare con gli abitanti del piano e con l'ambiente circostante.

Il tratto di allineamento di un piano influenza i rapporti sociali al suo interno. Quei personaggi che seguono degli allineamenti diversi da quello della maggior parte degli abitanti avranno una vita assai difficile.

I tratti di allineamento hanno componenti multiple. Le prime sono quella morale (buona o malvagia) e quella etica (legale o caotica); un piano può essere dotato di una componente morale, di una etica o di entrambe. Secondariamente, viene specificato se la componente etica o morale viene applicata in maniera leggera o forte.

Allineamento buono/Allineamento malvagio: Questi piani hanno scelto di schierarsi da una parte nella battaglia del bene contro il male. Nessun piano può essere di allineamento sia buono che malvagio.

Allineamento legale/Allineamento caotico: La battaglia in cui sono impegnati questi piani è quella della legge contro il caos. Nessun piano può essere di allineamento sia legale che caotico

Ad ogni parte del tratto di allineamento morale/etico è abbinato anche un aggettivo di descrizione, leggero o forte, che indica quanto è potente la presa dell'allineamento sul piano in questione. Un piano potrebbe essere di allineamento buono leggero, o di allineamento caotico forte, ad esempio.

Allineamento leggero: Quelle creature dotate di un allineamento opposto all'allineamento leggero di un piano subiscono una penalità di circostanza -2 a tutte le prove basate sul Carisma. Eventuali personaggi malvagi su un piano di allineamento buono leggero, ad esempio, avrebbero difficoltà ad andare d'accordo con gli abitanti del luogo.

Allineamento forte: Questi piani applicano la penalità di circostanza -2 a tutte quelle creature che non sono dello stesso allineamento del piano. In altre parole, anche i personaggi neutrali subiscono la penalità. Inoltre, la penalità di -2 influenza tutte le prove basate sull'Intelligenza, sulla Saggezza e sul Carisma. È come se il piano stesso ostacolasse il volere del personaggio.

Un piano ad allineamento buono forte e legale forte applicherebbe la penalità di -2 a tutte le creature con un aspetto neutrale nel loro allineamento (così come per le creature caotiche o malvagie).

Le penalità per le componenti morali ed etiche dell'allineamento sono cumulative. Un personaggio neutrale malvagio su un piano ad allineamento caotico forte e buono leggero subirebbe una penalità di -2 alle prove di Carisma in quanto è un personaggio malvagio su un piano buono leggero, e un'altra penalità di -2 alle prove basate sull'Intelligenza, la Saggezza e il Carisma, in quanto è un personaggio neutrale su di un piano ad allineamento caotico forte. Un tale personaggio avrebbe quindi una penalità di circostanza -4 alle prove basate sul Carisma e una penalità di circostanza -2 alle prove basate sull'Intelligenza e sulla Saggezza.

Allineamento neutrale: Un piano ad allineamento neutrale leggero non applica nessuna penalità di circostanza a nessun personaggio. Un piano simile potrebbe diventare un punto di incontro per tutti coloro che sono dotati di allineamenti diversi, oppure un luogo per il cui possesso le forze extraplanari si danno battaglia. Nella cosmologia di D&D, il Piano Esterno conosciuto col nome di Terre Esterne è un buon esempio di piano ad allineamento neutrale leggero.

Il Piano Materiale della cosmologia di D&D viene considerato ad allineamento neutrale leggero, anche se può contenere alte concentrazioni di bene, male, legge o caos in alcuni posti particolari. Questo spesso rende il Piano Materiale un campo di battaglia per tutti i vari piani allineati e i loro abitanti, che potrebbero cercare di cambiare il tratto di allineamento del Piano Materiale stesso.

Tratti magici

I tratti magici indicano come un piano influenza gli incantesimi e le capacità soprannaturali. Come nel caso degli altri tratti, i tratti magici indicano come funziona la magia rispetto al suo funzionamento sul Piano Materiale. Potrebbero esistere alcuni luoghi particolari su un piano (come quelli sotto il controllo diretto delle divinità) dove viene applicato un tratto magico diverso da quello del piano generale.

Magia normale: Questo tratto magico indica che tutti gli incantesimi e le capacità soprannaturali funzionano nella maniera normalmente descritta. A meno che non venga specificato diversamente nell'apposita descrizione, ogni piano della cosmologia di D&D è dotato del tratto di magia normale.

Magia selvaggia: Su un piano dotato di questo tratto, come ad esempio il Limbo della cosmologia di D&D, gli incantesimi e le capacità magiche funzionano in modo estremamente differente e a volte pericoloso. Qualsiasi incantesimo o capacità magica usata su un piano di magia selvaggia ha una possibilità in percentuale di andare

fuori controllo. Il viaggiatore deve superare una prova di livello (CD15 + il livello dell'incantesimo o dell'effetto) affinché l'incantesimo funzioni normalmente. Nel caso di capacità magiche, viene usato il livello di incantatore della capacità per determinare la CD per effettuare la prova di livello.

Se la prova fallisce, significa che accade qualcosa di strano. Si tira un d% e si consulta la tabella seguente.

d%	Effetto
01-19	L'incantesimo rimbalza sull'incantatore con effetti normali. Se l'incantesimo non può influenzare l'incantatore, si limita a non funzionare.
20-23	Una fossa circolare ampia 4,5 metri si apre sotto i piedi dell'incantatore; è profonda 3 metri per ogni livello dell' incantatore.
24-27	L'incantesimo fallisce, ma il bersaglio o i bersagli dell'incantesimo vengono investiti da una pioggia di piccoli oggetti (qualsiasi cosa, da fiori a frutta marcia) che scompaiono dopo aver colpito. La raffica continua per 1 round. Durante questo tempo i bersagli sono accecati e devono superare una prova di Concentrazione (CD 15 + livello di incantesimo) per lanciare degli incantesimi.
28-31	L'incantesimo influenza un bersaglio o una area casuale. Il DM sceglie a caso un bersaglio diverso tra quelli che sono entro la portata dell'incantesimo oppure centra l'incantesimo su un punto casuale all'interno del suo raggio di azione. Per generare una direzione casualmente, si tira 1d8 e si contano in senso orario le direzioni della bussola partendo da nord. Per generare un raggio di azione casuale, si tirano 3d6. Si moltiplica il risultato per 1,5 metri per gli incantesimi a raggio di azione vicino, 6 metri per gli incantesimi a raggio di azione medio e 24 metri per gli incantesimi a raggio di azione lungo.
32-35	L'incantesimo funziona normalmente, ma qualsiasi componente materiale che si doveva utilizzare non viene consumata. L'incantesimo non viene rimosso dalla mente dell'incantatore (uno slot incantesimo o un incantesimo preparato possono essere usati di nuovo). Un oggetto non perde nessuna carica, e l'effetto non viene calcolato ai fini del limite di uso di un oggetto o di una capacità magica.
36-39	L'incantesimo non funziona. Al suo posto, tutti coloro che si trovano entro 9 metri dall'incantatore (sia amici e nemici) ricevono gli effetti di un incantesimo *guarigione*.
40-43	L'incantesimo non funziona. Al suo posto, un effetto di *oscurità profonda* e *silenzio* si estende su un raggio di 9 metri attorno all'incantatore per 2d4 round.
44-47	L'incantesimo non funziona. Al suo posto, un effetto di *inversione della gravità* si estende per un raggio di 9 metri attorno all'incantatore per 1 round.
48-51	L'incantesimo funziona, ma un turbine di colori sgargianti avvolge l'incantatore per 1d4 round. Questo effetto va considerato come un effetto *polvere luccicante* con una CD del tiro salvezza pari a 10 + il livello dell'incantesimo che ha provocato questo risultato.
52-59	Non succede nulla. L'incantesimo non funziona. Qualsiasi componente materiale che doveva essere utilizzata viene comunque consumata. L'incantesimo o lo slot incantesimo vengono usati, e le cariche o gli usi di un oggetto vengono consumate.
60-71	Non succede nulla. L'incantesimo non funziona. Eventuali componenti materiali da utilizzare non vengono consumate. L'incantesimo non viene rimosso dalla mente dell'incantatore (uno slot incantesimo e un incantesimo preparato possono essere utilizzati di nuovo). Un oggetto non perde le sue cariche, e l'effetto non viene calcolato ai fini del limite di uso dell'incantesimo della capacità magica.
72-98	L'incantesimo funziona normalmente.
99-100	L'incantesimo funziona con più forza. I tiri salvezza contro l'incantesimo subiscono una penalità di -2. L'incantesimo ha il massimo effetto possibile, come se venisse lanciato usando il talento Incantesimi Massimizzati Se l'incantesimo era già massimizzato tramite il talento, non ci sono ulteriori effetti.

Magia ostacolata: Alcuni incantesimi o capacità magiche sono più difficili da lanciare su questi piani, spesso a causa del fatto che la natura del piano interferisce con l'incantesimo. Una palla di fuoco potrebbe essere lanciata sul Piano Elementale dell'Acqua, ma le nature opposte dell'incantesimo e del piano lo renderebbero difficile.

Per lanciare un incantesimo ostacolato, l'incantatore deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 20 + il livello dell'incantesimo). Se la prova fallisce, l'incantesimo non funziona ma viene comunque perduto come incantesimo preparato o slot incantesimo. Se la prova viene superata, l'incantesimo funziona normalmente.

Magia potenziata: Alcuni incantesimi o capacità magiche sono più facili o più potenti da usare su un piano dotato di questo tratto, rispetto al Piano Materiale.

I nativi di un piano dotato del tratto di magia potenziata sono consapevoli di quali incantesimi e quali capacità magiche vengono potenziate, ma i viaggiatori planari potrebbero doverlo scoprire da soli.

Se un incantesimo viene potenziato, alcuni talenti di metamagia possono essergli applicati senza cambiare lo slot incantesimo richiesto o il tempo di lancio. Gli incantatori che si trovano su quel piano vengono considerati dotati di quel talento allo scopo di applicarlo per quell'incantesimo. Gli incantatori nativi di quel piano devono guadagnare il talento o i talenti in questione normalmente, se vogliono usarli anche su altri piani.

Ad esempio, gli incantesimi con il descrittore del fuoco vengono massimizzati e ingranditi sul Piano Elementale del Fuoco. I maghi possono preparare versioni massimizzate e ingrandite dei loro incantesimi di fuoco anche se non hanno il talento Incantesimi Ingranditi e Incantesimi Massimizzati, e usare gli stessi slot incantesimo che userebbero per lanciare quell'incantesimo normalmente (non ingrandito o massimizzato) sul Piano Materiale. Gli stregoni possono lanciare incantesimi di fuoco ingranditi o massimizzati senza usare i loro slot di livello più alto, e non devono impiegare tempo aggiuntivo per farlo.

Magia limitata: Questi piani consentono solo l'uso di incantesimi e di capacità magiche che soddisfano certi prerequisiti. La magia può essere limitata solo agli effetti di alcune scuole, sottoscuole, agli incantesimi dotati di alcuni descrittori o di un determinato livello. Altri incantesimi e altre capacità magiche non funzionano.

INTERAZIONE PLANARE

Per definizione, i piani sono distese infinite o quasi infinite, sia che si tratti di mondi piatti, cripte a più strati o sfere sospese nello spazio. Come fanno, allora, a interagire?

Per usare un paragone, immaginiamo i vari piani che fluttuano l'uno accanto all'altro in una costellazione o un ammasso tridimensionale. Non sono necessariamente "sopra" o "sotto" gli uni agli altri, anche se l'abitudine più comune è quella di chiamare i piani di allenamento buono piani "superiori" e i piani di allineamento malvagio piani "inferiori". Ciò che conta, nella cosmologia di D&D, è sapere se i due piani sono separati, adiacenti o coesistenti.

Piani separati: Due piani che sono separati tra loro non si sovrappongono e non si collegano direttamente l'uno all'altro. Sono come pianeti su orbite diverse. Un Piano Esterno, ad esempio, potrebbe non avere alcun collegamento diretto col Piano Materiale. I due piani sono separati, e il solo modo di spostarsi da un piano all'altro è passare attraverso un terzo piano, come il Piano Astrale.

Piani adiacenti: Quei piani che si collegano gli uni agli altri in punti specifici vengono considerati adiacenti. Si pensi a due piani adiacenti come se si toccassero l'uno con l'altro. Laddove si toccano, esiste una connessione dove i viaggiatori possono uscire da una realtà ed entrare nell'altra. È possibile, ad esempio, navigare dall'Ade all'Abisso lungo il Fiume Stige.

Piani coesistenti: Se è possibile creare in ogni punto un legame tra due piani, i due piani sono coesistenti. Questi piani si sovrappongono l'uno all'altro completamente. Un piano coesistente può essere raggiunto da qualsiasi punto del piano a cui è sovrapposto. Quando ci si muove su un piano coesistente, spesso è possibile vedere o interagire col piano ad esso sovrapposto. Il Piano Etereo è coesistente col Piano Materiale, e gli abitanti del Piano Etereo riescono a vedere il Piano Materiale. Usando le giuste energie, gli abitanti del Piano Materiale possono a loro volta vedere e interagire con quelli del Piano Etereo (*vedere invisibilità* e *dardo incantato*, ad esempio, hanno entrambi effetto sul Piano Etereo).

LA COSMOLOGIA DI D&D

La cosmologia di D&D segue questa disposizione.

Il Piano Materiale è posto al centro. Il Piano delle Ombre e il Piano Etereo sono coesistenti al Piano Materiale. Tutti i piani, compre-

so il Piano delle Ombre e il Piano Etereo, sono coesistenti al Piano Astrale, che avvolge l'intera cosmologia come una nuvola.

I sei Piani Interni circondano il Piano Materiale. Sono separati dal Piano Materiale e l'uno dall'altro (non esistono collegamenti tra di essi). Ognuno di essi è coesistente al Piano Astrale. Ognuno dei Piani Interni è dotato del relativo tratto elementale o di energia.

I Piani Esterni sono disposti lungo una grande ruota attorno al Piano Materiale. Ogni Piano Esterno è adiacente ai piani che stanno ai suoi lati ma è separato dagli altri Piani Esterni. L'unica eccezione a questo è il Dominio Concordante delle Terre Esterne, che è adiacente a qualsiasi altro Piano Esterno e quindi un punto di incontro centrale dove gli esterni possono recarsi facilmente.

I Piani Esterni sono coesistenti al Piano Astrale. Sono separati dal Piano Etereo e dal Piano delle Ombre, quindi l'uso di alcuni incantesimi (*transizione eterea*, ad esempio) non sono disponibili per un viaggiatore che si trova sui Piani Esterni. I Piani Esterni sono composti da strati collegati tra loro, e l'accesso più comune conduce allo strato superiore di ogni piano. I piani di allineamento buono, chiamati anche piani celestiali, sono collegati dal sentiero del Fiume Oceanus, mentre i piani infernali di allineamento malvagio, chiamati anche piani infernali o piani inferiori, sono collegati dal sentiero del Fiume Stige.

Esiste un gran numero di semipiani finiti collegati a tutti i luoghi. Condotti individuali, portali d'accesso libero e vortici sono assai comuni.

Piani a più strati

L'infinito può essere ripartito in infiniti più piccoli e i piani in piani più piccoli correlati tra loro. Questi strati sono a tutti gli effetti dei piani di esistenza separati, e ogni strato può avere i suoi particolari tratti planari. Ma gli strati di un piano hanno delle affinità tra loro, e lo spostamento potrebbe essere più facile e più comune da uno strato all'altro. Gli strati sono collegati tra loro attraverso numerosi portali planari, vortici naturali, sentieri e confini mutevoli.

L'accesso a un piano a più strati da un'altra provenienza di solito avviene su uno strato specifico, il primo strato del piano, che può essere sia quello più in alto che quello più in basso, in base al piano in questione. Molti punti d'accesso fissi (come portali e vortici naturali) conducono fino a questo strato, che diventa il portale d'accesso verso gli altri strati del piano. Anche l'incantesimo *spostamento planare* deposita l'incantatore sul primo strato del piano.

Tutti gli strati di un piano sono connessi al Piano Astrale, quindi i viaggiatori possono raggiungere degli strati specifici direttamente facendo uso di incantesimi come *proiezione astrale*. Ma di solito il primo strato è quello più ospitale nei confronti dei viaggiatori planari.

Destinazioni planari casuali

Alcuni incantesimi come *spruzzo prismatico* e *esilio* possono inviare una creatura su un piano casuale. Per determinare dove viene inviato un personaggio, si tira un d% usando la Tabella 5-7: "Destinazioni planari casuali".

Tabella 5-7: Destinazioni planari casuali

d%	Piano
01-05	Domini Eroici di Ysgard
06-10	Caos Mutevole del Limbo
11-15	Profondità Ventose del Pandemonium
16-20	Infiniti Strati dell'Abisso
21-25	Profondità Tartaree di Carceri
26-30	Grigie Distese dell'Ade
31-35	Cupa Eternità della Gehenna
36-40	Nove Inferi di Baator
41-45	Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte
46-50	Nirvana Meccanico di Mechanus
51-55	Pacifici Regni di Arcadia
56-60	Sette Cieli Ascendenti di Celestia
61-65	Paradisi Gemelli di Bytopia
66-70	Campi Benedetti dell'Elysium
71-75	Distese Selvagge delle Terre Bestiali
76-80	Foreste Olimpie di Arborea
81-89	Dominio Concordante delle Terre Esterne
90-91	Piano Elementale del Fuoco
92-93	Piano Elementale della Terra
94-95	Piano Elementale dell'Aria
96-97	Piano Elementale dell'Acqua
98	Piano dell'Energia Positiva
99	Piano dell'Energia Negativa
100	Semipiano a scelta del DM

La tabella presume che il piano di provenienza del personaggio sia il Piano Materiale, il Piano Astrale, il Piano Etereo o il Piano delle Ombre. Se invece il piano di provenienza del personaggio è uno dei piani inclusi nella Tabella 5-7, allora è sufficiente sostituire la riga del Piano Materiale col piano di provenienza corrispondente. Ad esempio, infrangere un *bastone del potere* (pagina 245) sul Piano Elementale del Fuoco invierà colui che lo impugna sul Piano Materiale se si ottiene un 91.

Lo strato e la posizione specifica in cui un personaggio ricompare è a discrezione del DM. Il trasferimento su un piano casuale non è garanzia di sopravvivenza, e coloro che corrono un simile rischio dovrebbero essere ben consapevoli dei pericoli a cui vanno incontro.

DESCRIZIONE DEI PIANI

Di seguito vengono brevemente descritti i piani che compongono la Grande Ruota.

Ognuno dei Piani di Transizione e dei Piani Interni è dotato della sua personale tabella degli incontri casuali. I Piani Esterni dispongono di quattro tabelle degli incontri casuali; per ogni piano va usata quella indicata nella descrizione specifica. Tutte le tabelle degli incontri in questa sezione sono volutamente generiche; se il DM sta progettando un'avventura basata sul piano in questione, può utilizzare la tabella come punto di partenza per definire una propria tabella degli incontri.

PIANO ETEREO

Il Piano Etereo è una dimensione nebulosa e nascosta coesistente col Piano Materiale e spesso anche con altri piani. I viaggiatori che attraversano il Piano Etereo lo descrivono come un ammasso di nebbie turbinanti e nubi colorate. Il Piano Materiale stesso è visibile dal Piano Etereo, ma appare trasformato e indistinto, i suoi colori sfumano l'uno nell'altro e i margini degli oggetti si fanno sfocati. Gli abitanti del Piano Etereo vedono il Piano Materiale come attraverso un vetro distorto e opaco.

Sebbene sia possibile osservare il Piano Materiale dal Piano Etereo, il Piano Etereo di solito rimane invisibile a coloro che si trovano sul Piano Materiale. Normalmente, le creature sul Piano Etereo non possono attaccare le creature sul Piano Materiale e viceversa. Un viaggiatore che si trova sul Piano Etereo è invisibile, incorporeo e totalmente silenzioso rispetto a coloro che si trovano sul Piano Materiale. Questo rende il Piano Etereo molto utile per scopi esplorativi, per spiare avversari e in altre occasioni in cui è utile muoversi senza essere individuati.

Il Piano Etereo è quasi del tutto sgombro da strutture e ostacoli. Tuttavia, il piano è popolato dai suoi abitanti nativi. Alcuni di questi sono altri viaggiatori eterei, ma esistono anche dei fantasmi che risiedono sul piano e che costituiscono una seria minaccia a tutti coloro che camminano tra le nebbie.

Il Piano Etereo è dotato dei seguenti tratti.

- Senza gravità.
- Plasmabile alterabile. Anche se sul piano stesso c'è ben poco da alterare.
- Allineamento neutrale leggero.
- Magia normale. Gli incantesimi funzionano normalmente sul Piano Etereo, anche se non possono arrivare fino al Piano Materiale. È possibile utilizzare un incantesimo *palla di fuoco* contro un nemico che si trova sul Piano Etereo assieme all'incantatore, ma la stessa *palla di fuoco* non avrà effetto su nessuno che si trovi sull'area corrispondente dell'incantesimo sul Piano Materiale. Un passante casuale sul Piano Materiale può attraversare un campo di battaglia etereo senza avvertire nulla di più di un leggero formicolio sulla nuca.

Le uniche eccezioni sono quegli incantesimi e quelle capacità magiche che fanno uso di forze magiche e dotate del descrittore di forza come *dardo incantato* o *muro di forza* e quelle abiurazioni che hanno effetto sugli esseri eterei. Gli incantatori sul Piano Materiale devono essere dotati di un modo per individuare gli avversari sul Piano Etereo prima di poter indirizzare contro di loro incantesimi ba-

sati sulla forza, naturalmente. Nonostante sia possibile colpire nemici eterei facendo uso di un *dardo incantato* lanciato dal Piano Materiale, l'opposto non è possibile. Nessun attacco magico proveniente dal Piano Etereo ha effetto sul Piano Materiale, nemmeno gli attacchi che fanno uso di forza.

Esempio di locazione del Piano Etereo: Cimitero Nebbioso

Il cimitero nebbioso (così chiamato perché la nebbia costiera della sua corrispondente locazione sul Piano Materiale spesso occulta le lapidi) ospita i fantasmi dei signori della guerra delle crociate da tempo dimenticate. I fantasmi sono soliti minacciare i viandanti sperduti e i saccheggiatori di tombe, ma per il resto si accontentano di passare il loro tempo sul Piano Etereo, in attesa del momento in cui potranno raggiungere il loro riposo finale.

È raro che i fantasmi si rivelino ai congiunti dei defunti o agli altri visitatori del cimitero di giorno… ma chiunque si rechi nel cimitero di notte, tenti di violare le cripte o le tombe o si rechi sul Piano Etereo rischia di provocare la loro collera. A capo degli spettri stanno Durek della Cicatrice (Grr 12), il Colonnello Harakh (Grr5/Chr9) e il Senza Occhi (Str16), ma il cimitero è un luogo vasto, e i fantasmi più potenti non possono essere dappertutto.

Per disegnare una mappa del Cimitero Nebbioso, è sufficiente spargere piccole cripte per tutta la zona tracciando edifici di 3 metri per 4 con mura in pietra e porte in ferro chiuse a chiave (CD di Scassinare Serrature pari a 30). Poi si collocano delle lapidi in una fila di quadretti adiacenti (le lapidi funzionano come un pilastro sottile, descritto a pagina 64, che fornisce un bonus di +2 alla Classe Armatura e un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi). Di tanto in tanto, due quadretti adiacenti vengono scelti per rappresentare una tomba aperta (che funziona come una trincea, descritta a pagina 91). Quando i fantasmi devono affrontare degli intrusi sul Piano Etereo, si nascondono nelle cripte, cercando di cogliere i PG di sorpresa attaccandoli attraverso le pareti delle cripte.

Incontri sul Piano Etereo (LI 9)

d%	Incontro	LI medio
01-80	Tirare sulla tabella appropriata del Piano Materiale*	-
81-82	1 divoratore	11
83	1 couatl	10
84-86	1 strega notturna e 1 incubo	10
87	PNG drow mago di 10° livello	10
88-90	1d4 xill	9
91-93	1d3 fantasmi, guerrieri umani di 5° livello	9
94-96	1d6+5 cani intermittenti	8
97	1d4+2 jann	8
98-99	1d4 ragni-fase	8
100	1 succube (demone)	7

* L'incontro riguarda una o più creature sul Piano Materiale che i PG sono in grado di vedere; si ricorre a un incontro appropriato in un dungeon o nelle terre selvagge.

PIANO DELLE OMBRE

Il Piano delle Ombre è una dimensione pervasa di oscurità che è sia adiacente che coesistente al Piano Materiale. Si sovrappone al Piano Materiale proprio come il Piano Etereo, quindi un viaggiatore planare può usare il Piano delle Ombre per percorrere in modo rapido una vasta distanza. Ma il Piano delle Ombre è anche adiacente ad altri piani. Facendo uso dell'incantesimo giusto, un viaggiatore può usare il Piano delle Ombre per visitare altre realtà.

Il Piano delle Ombre è un mondo in bianco e nero; ogni forma di colore è stata bandita dall'ambiente. Negli altri aspetti è simile al Piano Materiale.

Il cielo è una volta eternamente nera dove non splende nessun sole e nessuna stella. Alcuni punti di riferimento del Piano Materiale sono visibili sul Piano delle Ombre, ma sono versioni contorte e distorte: riflessi sinistri di ciò che è possibile trovare sul Piano Materiale. Nonostante l'assenza di fonti di luce vari animali, vegetali e umanoidi vivono sul Piano delle Ombre.

Il Piano delle Ombre è plasmabile magicamente, e alcune sue parti fluiscono continuamente su altri piani. Ne consegue che anche le mappe più precise sono praticamente inutili, nonostante la presenza di punti di riferimento. Se un viaggiatore esplora una catena montuosa nel corso di un incantesimo *camminare nelle ombre*, la volta seguente la catena montuosa potrebbe trovarsi ancora lì, ma le singole montagne potrebbero essersi spostate. La precisione è una causa persa sul Piano delle Ombre.

Il Piano delle Ombre è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile magicamente. Alcuni incantesimi come *ombra di una invocazione* e *ombra di una evocazione* modificano il materiale di base del Piano delle Ombre. L'utilità e la potenza di questi incantesimi all'interno del Piano delle Ombre li rendono particolarmente utili sia agli esploratori che ai nativi del piano.
- Allineamento neutrale leggero.
- Magia potenziata. Quegli incantesimi dotati del descrittore d'ombra vengono potenziati sul Piano delle Ombre. Tali incantesimi vengono lanciati come se fossero stati preparati con il talento Incantesimi Massimizzati, ma non richiedono l'utilizzo di slot incantesimi superiori.

Inoltre, alcuni particolari incantesimi diventano più potenti sul Piano delle Ombre. Gli incantesimi *ombra di una invocazione* e *ombra di una evocazione* diventano più potenti del 30% (invece che del 20%) delle invocazioni e delle evocazioni che simulano. Gli incantesimi *ombra di una invocazione superiore* e *ombra di una evocazione superiore* diventano più potenti del 70% (invece che del 60%) e un incantesimo *ombre* evoca il potere dell'incantesimo originale al 90% (e non all'80%).

- Magia ostacolata. Quegli incantesimi che usano o generano luce e fuoco potrebbero fallire quando vengono lanciati sul Piano delle Ombre. Se un incantatore tenta di lanciare un incantesimo dotato del descrittore di luce o di fuoco, deve superare una prova di Sapienza Magica (CD 20 + il livello dell'incantesimo). Quegli incantesimi che generano luce in genere sono meno efficaci, in quanto tutte le fonti di luce subiscono una riduzione della metà della propria portata sul Piano delle Ombre.

Nonostante la natura oscura del Piano delle Ombre, quegli incantesimi che producono, fanno uso o manipolano l'oscurità stessa non sono influenzati in alcun modo dal piano.

Esempio di locazione del Piano delle Ombre: Città Oscura

Quando i personaggi giungono su un punto del Piano delle Ombre che coincide con una città del Piano Materiale, si ritroveranno in una versione oscura e quasi del tutto abbandonata di quella città. Il parallelismo non è preciso, quindi la locanda preferita dei PG potrebbe trovarsi in una via diversa, essere costruita secondo uno stile diverso o essere ridotta in rovina.

Le differenze tra una città del Piano Materiale e la sua controparte sul Piano delle Ombre possono essere considerevoli: un enorme castello oscuro potrebbe sorgere là dove sul Piano Materiale non esiste nulla, e un antico campo di battaglia potrebbe trovarsi al posto del parco cittadino. Le presenze più inquietanti tuttavia sono gli echi oscuri di quegli individui che il viandante conosceva e amava, le cui fattezze sono distorte, ma i cui lineamenti sono ancora riconoscibili. I duplicati d'ombra non parlano e non possiedono alcuna capacità speciale, ma la loro presenza è comunque inquietante.

I viaggiatori del Piano delle Ombre che attraversano un posto particolarmente familiare o significativo per loro devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 per ignorare questi miraggi oscuri. Chi fallisce il tiro salvezza viene turbato e scosso dalle somiglianze, e subisce una penalità morale di -2 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza fintanto che rimane in quella locazione familiare. Quei viaggiatori che superano il tiro salvezza non vengono invece influenzati dai miraggi oscuri per tutto il resto del loro viaggio attraverso il Piano delle Ombre.

Non tutto in una città oscura è un miraggio. Ombre non morte vagano per le strade in cerca di chiunque non appartenga alle tenebre circostanti, e anche quei bodak che si sono fatti strada fino al Piano

Incontri sul Piano delle Ombre (LI11)

d%	Incontro	LI medio
01-10	1 ala notturna (ombra notturna)	14
11-20	1 lich, mago umano di 11° livello	13
21-40	1d4+2 spettri	11
41-60	1 wraith del terrore	11
61-80	1d3 ombre maggiori	10
81-100	1d6+3 mastini ombra	10



Vista dall'alto
sono illustrati i rapporti planari principali

Cosmologia di D&D: La Grande Ruota

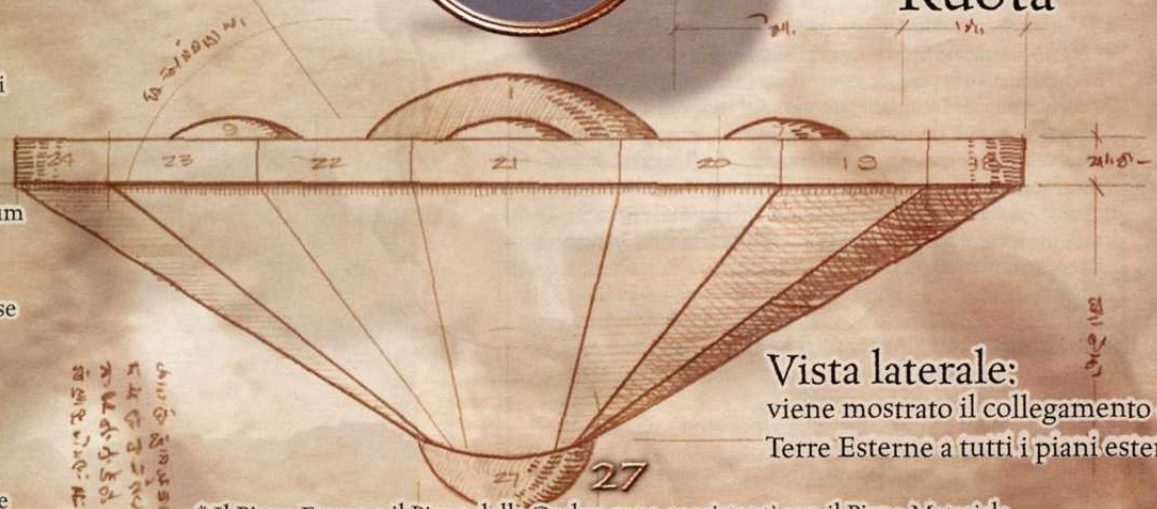
Legenda

Piano Materiale
1) Piano Materiale

Piani di Transizione
2) Piano Etereo*
3) Piano delle Ombre*
4) Piano Astrale

Piani Interni
5) Piano dell'Energia Positiva
6) Piano Elementale del Fuoco
7) Piano Elementale della Terra
8) Piano dell'Energia Negativa
9) Piano Elementale dell'Acqua
10) Piano Elementale dell'Aria

Piani Esterni
11) Celestia
12) Bytopia
13) Elysium
14) Terre Bestiali
15) Arborea
16) Ysgard
17) Limbo
18) Pandemonium
19) Abisso
20) Carceri
21) Grigie Distese
22) Gehenna
23) Nove Inferi
24) Acheronte
25) Mechanus
26) Arcadia
27) Terre Esterne



Vista laterale:
viene mostrato il collegamento delle Terre Esterne a tutti i piani esterni

* Il Piano Etereo e il Piano delle Ombre sono coesistenti con il Piano Materiale.

delle Ombre spesso si mettono in caccia dei viaggiatori viventi.

Per tracciare la mappa di un incontro in una città oscura, si inizia tracciando una normale ambientazione cittadina (come descritto in "Avventure in città", pagina 98). Poi si riduce circa un quarto degli edifici in rovina (vengono considerati grossi cumuli di pietre e detriti disseminati qua e là). Un altro quarto degli edifici sarà parzialmente danneggiato, mostrando ad esempio alcuni varchi nelle pareti o un tetto sfondato. Infine, alcuni edifici verranno spostati in posizioni che non coincidono con le rispettive posizioni sul Piano Materiale, e si aggiungono e si sottraggono alcune vie e alcuni vicoli.

PIANO ASTRALE

Il Piano Astrale è lo spazio tra i piani. Quando un personaggio si sposta attraverso un portale interplanare o proietta il suo spirito su un piano di esistenza diverso, lo fa viaggiando attraverso il Piano Astrale. Anche quegli incantesimi che permettono uno spostamento istantaneo verso un altro piano, come *porta dimensionale*, passano brevemente per il Piano Astrale.

Il Piano Astrale è un'enorme sfera infinita di cielo argentato, che si estende sia verso l'alto che verso il basso. Enormi nuvole a forma cilindrica ruotano lentamente all'orizzonte, alcune sembrano percorse da fulmini e altre sembrano vortici immobili fatti di vento grigio. Turbini vaganti di colore lampeggiano nel vuoto ruotando come monete impazzite. Esiste qua e là qualche frammento di materia solida, ma la maggior parte del Piano Astrale è un dominio aperto e infinito.

Sia i viaggiatori planari che i profughi provenienti da altri piani considerano il Piano Astrale la loro casa. Gli abitanti più comuni del Piano Astrale sono i githyanki, una razza di esiliati che vive assalendo i viaggiatori che attraversano il piano.

Il Piano Astrale è dotato dei seguenti tratti.

- Gravità direzionale soggettiva.
- Senza tempo. Invecchiamento, fame, sete, veleno e guarigione naturale non hanno effetto sul Piano Astrale, anche se ricominciano subito a funzionare quando il viaggiatore abbandona il Piano Astrale.
- Allineamento neutrale leggero.
- Magia potenziata. Tutti gli incantesimi e le capacità magiche usate sul Piano Astrale possono essere usate come se fossero state migliorate dal talento Incantesimi Rapidi. Gli incantesimi delle capacità magiche a cui è già stato applicato questo talento non vengono influenzati, e nemmeno gli incantesimi degli oggetti magici. Gli incantesimi velocizzati in questo modo vengono comunque preparati e lanciati al loro livello non modificato. Come nel caso del talento Incantesimi Rapidi, è possibile lanciare solo un incantesimo rapido per round.



Pirati githyanki del Piano Astrale

Esempio di locazione del Piano Astrale: Cielo Argentato

I personaggi sono circondati da una foschia grigio-argentata che si estende all'infinito in tutte le direzioni. Il solo elemento visibile sulla mappa è una pozza di colore del diametro di 3 metri che funge da portale naturale verso un altro piano (determinato casualmente). Circa il 70% delle pozze di colore sono portali a senso unico.

Se i personaggi esplorano questa zona del Piano Astrale, scopriranno che esistono altre pozze colorate che conducono altrove. Sono

Incontri sul Piano Astrale (LI 11)

d%	Incontro	LI medio
01-15	1 deva astrale (angelo)	14
16-25	1 drago rosso adulto giovane	13
26-40	PNG chierico umano di 10° livello e PNG goblin ladro di 10° livello	12
41-50	1 divoratore	11
51-65	1d4 efreeti	11
66-75	1 cauchemar (incubo)	11
76-90	1d3 mind flayer	10
91-100	1d3 nobili djinn (geni)	8

necessarie 1d4x10 ore per trovare una pozza di colore che conduca verso un piano in particolare.

Ma i PG non sono da soli nella serena foschia del Piano Astrale. Alcuni pirati githyanki infestano la zona attorno alle pozze di colore, in cerca di ignari viaggiatori provenienti da altri piani. Una tipica nave pirata githyanki è una nave lunga (descritta a pagina 132 del *Manuale del Giocatore*) che vola alimentata dal suo stesso potere a una velocità di 27 metri. Il capitano pirata (Grr11 o Grr6/Ldr5 githyanki) guida il suo equipaggio in battaglia, con l'aiuto di un mago da guerra (Mag9 githyanki) o di un chierico mercenario (Chr9 tiefling) che offre supporto alla ciurma di pirati. (I githyanki non diventano mai chierici, quindi devono ingaggiare dei chierici mercenari, dal momento che la guarigione naturale non funziona sul Piano Astrale).

I githyanki usano la magia potenziata del Piano Astrale al meglio, effettuando attacchi completi e poi utilizzando la loro capacità magica di *porta dimensionale* come aziona gratuita per confondere i nemici.

PIANO ELEMENTALE DELL'ARIA

Il Piano Elementale dell'Aria è un piano vuoto, composto soltanto da cieli aperti che si stendono sia sopra che sotto. Le nuvole fluttuano ovunque, in banchi sempre più numerosi, ribollendo in foschi cumuli temporaleschi o sfumando delicatamente in striature graduali simili a zucchero filato. Il vento sospinge e scuote i viaggiatori, e in lontananza risplendono gli arcobaleni.

Il Piano Elementale dell'Aria è il più comodo e il più abitabile dei Piani Interni, e ospita una gran numero di creature aeree. Praticamente ogni tipo di creatura in grado di volare si trova estremamente a suo agio su questo piano. I viaggiatori che non sono in grado di volare possono comunque sopravvivere facilmente quaggiù, ma sono comunque in svantaggio rispetto a chiunque sia in grado di volare.

Il Piano Elementale dell'Aria è dotato dei seguenti tratti.

- Gravità direzionale soggettiva. Gli abitanti del piano determinano singolarmente qual è la propria direzione "in basso". Quegli oggetti che non ricadono sotto la forza direzionale di nessuno non si muovono.
- Aria dominante
- Magia potenziata. Quegli incantesimi e quelle capacità speciali che utilizzano, manipolano o generano aria (compresi quelli del dominio dell'Aria) vengono potenziati e ingranditi (come se si di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Potenziati e Incantesimi Ingranditi, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore).
- Magia ostacolata. Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che utilizzano o generano terra (compresi gli incantesimi che evocano elementali della terra o esterni del sottotipo della terra e gli incantesimi del dominio della Terra) vengono ostacolati.

Esempio di locazione del Piano Elementale dell'Aria: Isola tra le Nuvole

Ciò che sembra essere un grosso cumulo bianco è in realtà un blocco solido come la terra, anche se difficile da attraversare camminando (va trattato come uno stagno basso, vedi pagina 88). Quelle creature dotate di una velocità di volare possono farsi strada a forza oltre l'isola tra le nuvole (ottenendo a tutti gli effetti una velocità di scavare di 3 metri). Circa 2d4 colonne di nebbia larghe 3 metri fluttuano nella zona (forniscono un oscuramento pari a quello dell'incantesimo *foschia occultante*, e si spostano di 3 metri in una direzione casuale ad iniziativa 0). L'isola tra le nuvole è ampia circa 750 metri e spessa 1d10x1,5 metri in qualsiasi punto.

Incontri sul Piano Elementale dell'Aria (LI 10)

d%	Incontro	LI medio
01-12	1d4 nobili djinn (geni)	12
21-32	1 elementale dell'aria anziano	11
33-47	1d3 falchifreccia anziani	10
48-62	1d4+2 belker	10
63-74	1 elementale dell'aria maggiore	9
75-84	1d4+2 falchifreccia adulti	9
85-92	1 cacciatore invisibile	7
93-100	1 elementale dell'aria enorme	7

Sospesa in placida contemplazione al centro della nuvola si trova una nobile djinn (vedi *Manuale dei Mostri*). Se i personaggi la catturano (sconfiggendola senza ucciderla o farla fuggire), la nobile djinn esaudirà tre *desideri* collettivamente per il gruppo. È ansiosa di parlare con dei visitatori provenienti dal Piano Materiale, dove è rimasta intrappolata per oltre un secolo a causa di un mago malvagio. Se i personaggi riescono a portare il suo atteggiamento ad amichevole (inizia come indifferente), la nobile djinn offrirà loro un affare. Esaudirà collettivamente per il gruppo tre *desideri* se i personaggi prima la vendicheranno catturando il malvagio evocatore del Piano Materiale e lo porteranno all'isola tra le nuvole, dove la djinn preparerà per lui una "prigionia a lungo termine".

PIANO ELEMENTALE DELLA TERRA

Il Piano Elementale della Terra è un luogo solido fatto di rocce, terra e pietra. I viaggiatori incauti o impreparati potrebbero trovarsi sepolti all'interno di questa enorme massa di materiale e schiacciati fino alla morte, e solo i loro resti rimarrebbero come avvertimento per quegli sciocchi che vengono dopo di loro.

Nonostante la sua natura solida e inamovibile, il Piano Elementale della Terra varia in consistenza, passando da un suolo relativamente soffice a vene di metallo duro e prezioso. Strati di granito, rocce vulcaniche e marmo si intrecciano con giacimenti di cristallo e frammenti morbidi di sabbia e pietra friabile. Queste vene di gemme, enormi e allo stato grezzo, sono racchiuse all'interno del piano, e sono proprio questi gioielli non raffinati a spingere i più avidi a raggiungere il piano nella speranza di potersene impadronire con un minimo sforzo. Tali cercatori spesso devono scontrarsi con l'opposizione dei nativi del Piano Elementale della Terra, che si rivelano molto attaccati (a volte in modo letterale) a ogni parte della loro casa.

Il Piano Elementale della Terra è dotato dei seguenti tratti.

- Terra dominante.
- Magia potenziata. Quegli incantesimi e quelle capacità speciali che utilizzano, manipolano o generano terra o pietra (compresi quelli del dominio della Terra) vengono potenziati ed ingranditi (come se su di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Potenziati e Incantesimi Ingranditi, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore). Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che sono state già potenziate o ingrandite non vengono influenzate da questo vantaggio.
- Magia ostacolata. Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che utilizzano o generano aria (compresi gli incantesimi che evocano elementali dell'aria o esterni del sottotipo dell'aria e gli incantesimi del dominio dell'Aria) vengono ostacolati .

Esempio di locazione del Piano Elementale della Terra: Grande Antro Cupo

Il Grande Antro Cupo, in pratica un dungeon delle dimensioni di un continente, è un folle intrico di passaggi che i viaggiatori trovano incomprensibili. Numerosi potenti signori dei geni e le razze che essi hanno schiavizzato vivono quaggiù, immersi in un oscuro splendore, smerciando accanitamente le gemme che estraggono dalla terra in cambio di ciò di cui hanno bisogno. Gli schiavi, spesso individui che hanno perso una scommessa o un affare fatto coi sovrani del Grande Antro Cupo, costruiscono e ricostruiscono in continuazione i passaggi sotterranei, respingono gli attacchi degli elementali e vengono lentamente consumati fino alla morte dai loro padroni privi di pietà.

Il Grande Antro Cupo è illuminato da alcuni cristalli scintillanti, che nelle sale più grandi vengono disposti a simulare i tracciati di alcune costellazioni, anche se diverse da quelle conosciute sul Piano Materiale. Il Grande Antro Cupo si estende attraverso una serie di grosse caverne naturali che sono tettonicamente instabili. I terremoti si verificano spesso (con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo, vedi pagina 301 del *Manuale del Giocatore*), e quindi gli schiavi sono perennemente occupati a sgombrare zone della caverna.

I collegamenti e i passaggi del Grande Antro Cupo conducono fino a un numero imprecisato di portali che si aprono sugli altri Piani Interni, sulle zone sotterranee di alcuni Piani Esterni e sui dungeon più profondi del Piano Materiale. Si dice che da qualche parte all'interno del Grande Antro Cupo esista almeno un portale indipendente per ognuna delle locazioni segrete esistenti all'interno della cosmologia di D&D.

Incontri sul Piano Elementale della Terra (LI 10)

d%	Incontro	LI medio
01-25	1 elementale della terra anziano	11
26-50	1d4+2 xorn medi	10
51-75	1d3 xorn anziani	10
76-90	1 elementale della terra maggiore	9
91-100	1 elementale della terra enorme	7

Una mappa del Grande Antro Cupo è simile a un normale dungeon, con la differenza che si estende ben oltre ogni lunghezza raggiungibile sul Piano Materiale. Il Grande Antro Cupo è un misto di caverne naturali e di passaggi finemente lavorati. Le porte, i corridoi e le camere probabilmente sono protetti da trappole come nel peggiore dei dungeon, e praticamente qualsiasi mostro può essere incontrato in agguato nel suo covo o all'inseguimento dei PG nei corridoi.

PIANO ELEMENTALE DEL FUOCO

Ogni cosa è in fiamme sul Piano Elementale del Fuoco. Il suolo è composto da nient'altro che grandi distese di fiamme compresse. L'aria è percorsa da continue tempeste di fuoco, e il liquido più comune è il magma, non l'acqua. Gli oceani sono formati da fiamme liquide e le montagne eruttano lava fusa. È un vero e proprio crematorio per il viaggiatore impreparato, e un posto inospitale anche per l'avventuriero più preparato.

Il fuoco si alimenta senza necessità di combustibile o di aria da bruciare, anche se il materiale combustibile che viene portato sul piano brucia presto e bene. I fuochi elementali sembrano alimentarsi gli uni con gli altri fino a comporre un paesaggio infuocato che si estende all'infinito.



Piano Elementale del Fuoco

Il Piano Elementale del Fuoco è dotato dei seguenti tratti.

- Fuoco dominante.
- Magia potenziata. Quegli incantesimi e quelle capacità speciali dotate del descrittore del fuoco vengono potenziati e ingranditi (come se si di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Massimizzati e Incantesimi Ingranditi, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore). Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che sono state già massimizzate o ingrandite non vengono influenzate da questo vantaggio.
- Magia ostacolata. Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che utilizzano o generano acqua (compresi gli incantesimi che evocano elementali dell'acqua o esterni del sottotipo dell'acqua, nonché gli incantesimi del dominio dell'Acqua) vengono ostacolati.

Esempio di locazione del Piano Elementale del Fuoco: Città di Ottone

La Città di Ottone è popolata da potenti efreet, ed è considerata dalla maggior parte del popolo efreet la loro patria e la loro capitale. È possibile trovare degli efreet ovunque sul Piano Elementale del Fuoco, ma anche gli insediamenti più distanti giurano fedeltà e si dichiarano al servizio del gran sultano che governa nel palazzo infuocato della Città di Ottone. Si dice che il gran sultano sia un efreeti di enorme potere e d'aspetto possente, e che sia consigliato da uno stuolo di nobili elementali di ogni tipo. I suoi servitori diretti nella città e sul Piano Materiale sono sei signori di notevole potere.

La città stessa sorge al centro di una conca d'ottone ampia 60 chilometri, che fluttua al di sopra di un altopiano d'ossidiana nel cuore del Piano Elementale del Fuoco. Scalinate di basalto infuocato e fiumi di fiamme risalgono dalla superficie sottostante fino alle porte corazzate della città. Le mura della città possono essere raggiunte da quelle creature in grado di volare, ma gli efreet non hanno alcuna pazienza per gli intrusi che evitano di presentarsi a uno degli ingressi cittadini.

La Città di Ottone è la locazione più famosa sul Piano Elementale del Fuoco, ed è anche quella più visitata dai viaggiatori provenienti dal Piano Materiale. All'interno dei confini della città l'aria è leggermente più fresca; non infligge alcun danno (a differenza di ogni altra locazione sul piano caratterizzato dal tratto di fuoco dominante), ma rimane comunque soffocante. E ciò non significa che la Città di Ottone sia particolarmente ospitale. Ogni muro di ottone emana calore, e un contatto casuale con una qualsiasi parete infligge 1d6 danni da fuoco per round. Perfino il pavimento lastricato risplende per il calore, e infligge 1 danno da fuoco per round.

La Città di Ottone è anche dotata del tratto di allineamento malvagio leggero. Tutte le creature di allineamento buono all'interno della Città di Ottone subiscono una penalità di –2 a tutte le prove e le abilità basate sul Carisma. Questo effetto è in parte dovuto alla natura degli efreet all'interno delle mura, ma anche ai molti portali indipendenti che conducono ai Nove Inferi di Baator. I diavoli sono una vista comune all'interno della Città di Ottone, intenti a svolgere missioni per i loro padroni infernali o a portare tributi e doni alla corte del gran sultano.

Per creare la mappa di un incontro nella città di Ottone è sufficiente usare le indicazioni nella sezione "Avventure in città" (pagina 98), ma gli edifici sono alti il doppio di quanto sarebbero sul Piano Materiale, e sono dotati di numerose scalinate esterne, cornicioni e balconi. Sono presenti alcune pozze di magma, che infliggono 2d6 danni da fuoco a quei personaggi che tentano di attraversarle e 20d6 a quelle creature che vi finiscono completamente dentro. Alcuni piedistalli e lanterne emanano getti di fiamma ogni 1d4 round (infliggendo 5d6 danni da fuoco a chiunque si trovi entro 6 metri a conteggio di iniziativa 0; tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 per dimezzare).

Al centro della città sorgono le torri più alte e le grandi fontane di fiamme. Qui è situato il Palazzo Infuocato del Gran Sultano di Tutti gli Efreet, e da qui egli domina, sul suo Trono di Brace. Si dice che all'interno del grande palazzo esistano meraviglie oltre ogni fantasia e tesori innumerevoli. Ma la morte attende qualsiasi ospite non invitato che cerchi di strappare anche un'unica moneta o una perla dalle sale del tesoro del gran sultano.

Incontri sul Piano Elementale del Fuoco (LI 10)

d%	Incontro	LI medio
01-15	1d4+2 efreet (geni)	12
16-40	1 elementale del fuoco anziano	11
41-60	1d4+2 salamandre medie	10
61-75	1 salamandra nobile	10
76-90	1 elementale del fuoco maggiore	9
91-100	1 elementale del fuoco enorme	7

PIANO ELEMENTALE DELL'ACQUA

Il Piano Elementale dell'Acqua è un mare senza un fondo e senza una superficie, un ambiente completamente liquido illuminato da

un bagliore diffuso. È uno dei Piani Interni più ospitali, una volta che un viaggiatore sia riuscito a superare il problema di respirare nell'elemento locale.

Gli oceani eterni di questo piano variano da gelidi a bollenti, dai mari d'acqua salata alle zone di acqua pura. Sono in continuo movimento, rimescolati da correnti e mareggiate. Gli insediamenti permanenti del piano si formano attorno ai pochi frammenti e relitti sospesi all'interno di questo liquido sconfinato. E perfino questi insediamenti vagano sospinti dalle onde del Piano Elementale dell'Acqua.

Il Piano Elementale dell'Acqua è dotato dei seguenti tratti.

- Gravità direzionale soggettiva. Qui la gravità funziona in maniera analoga a quella del Piano Elementale dell'Aria. Tuttavia, affondare o affiorare sul Piano Elementale dell'Acqua è più lento (e meno pericoloso) di quanto non lo sia sul Piano Elementale dell'Aria.
- Acqua dominante.
- Magia potenziata. Quegli incantesimi e quelle capacità speciali che utilizzano, manipolano o generano acqua vengono estesi ed ingranditi (come se su di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Estesi e Incantesimi Ingranditi, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore). Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che sono state già estese o ingrandite non vengono influenzate da questo vantaggio.
- Magia ostacolata. Quegli incantesimi e quelle capacità magiche dotate del descrittore del fuoco, nonché gli incantesimi del dominio del fuoco, sono ostacolati.

Esempio di locazione del Piano Elementale dell'Acqua: Bonaccia dei Sargassi

La Bonaccia dei Sargassi, un grumo sferico di alghe e erbe marine lungo oltre 1,5 km, è la dimora di molti predatori pericolosi che si cibano dei pesci erbivori attratti dalle alghe.

Quei personaggi che decidono di esplorare la Bonaccia dei Sargassi avranno vita dura. Anche se hanno una velocità di nuotare, sono necessari due quadretti di movimento per farsi strada attraverso un quadretto nell'intrico di alghe. Soltanto coloro che sono dotati di un incantesimo *libertà di movimento* o *passare senza tracce* possono muoversi normalmente attraverso l'area. La visibilità massima è 9 metri, e le creature oltre i 6 metri godono di occultamento.

La Bonaccia dei Sargassi è infestata da squali crudeli, che attaccano in grossi branchi da caccia senza curarsi nemmeno della loro incolumità. Altri avversari più sinistri come gli aboleth e i draghi neri studiano gli intrusi mentre sono impegnati a combattere gli squali e poi decidono come meglio assalirli se rimangono tra le alghe.

Incontri sul Piano Elementale dell'Acqua (LI 10)

d%	Incontro	LI medio
01-20	1 elementale dell'acqua anziano	11
21-45	1d3 tojanida anziani	11
46-65	1d4+2 tojanida adulti	9
66-85	1 elementale dell'acqua maggiore	9
86-100	1 elementale dell'acqua enorme	7

Al centro della Bonaccia dei Sargassi sta il relitto di un galeone da guerra. La nave, protetta da un incantesimo *proibizione* di allineamento neutrale e massimizzato, racchiude il tesoro di un potente mago naga acquatico. Gli aboleth e i draghi neri non sanno cosa si nasconde nella stiva della nave; altrimenti ingaggerebbero subito delle creature neutrali per recuperare le ricchezze, se sapessero cosa possono guadagnare.

Per tracciare la mappa di un incontro nella Bonaccia, è sufficiente includere alcuni gruppi irregolari di quadretti adiacenti grandi circa 4,5 metri. Tali quadretti rappresentano banchi particolarmente fitti di sargassi, e funzionano allo stesso modo di un sottobosco fitto (vedi di pagina 87).

PIANO DELL'ENERGIA NEGATIVA

Il Piano dell'Energia Negativa è un posto spoglio e desolato, un vuoto senza confini, un posto di notti deserte e senza fine. Ma non è solo questo: è un piano avido, pretenzioso, che risucchia la vita da tutto ciò che si dimostra vulnerabile. Il calore, il fuoco e la vita stessa vengono tutti risucchiati nelle fauci di questo piano, che li reclama senza mai saziarsene.

Un osservatore non ha molto da vedere sul Piano dell'Energia Negativa. È un posto oscuro e vuoto, un baratro eterno dove un viaggiatore può soltanto continuare a cadere finché il piano stesso non reclama tutta la sua luce e tutta la sua vita.

Il Piano dell'Energia Negativa è il più ostile dei Piani Interni, e il più spietato e intollerante nei confronti della vita. Solo quelle creature invulnerabili alle sue energie in grado di succhiare la vita possono sopravvivere quaggiù.

Il Piano dell'Energia Negativa è dotato dei tratti seguenti.

- Gravità direzionale soggettiva.
- Energia negativa maggiore dominante. Alcune aree all'interno del piano sono dotate soltanto del tratto di energia negativa minore dominante, e sono proprio queste isole che tendono ad essere abitate.
- Magia potenziata. Quegli incantesimi e quelle capacità speciali che utilizzano energia negativa vengono massimizzati (come se su di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Massimizzati, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore). Quelle capacità magiche e quegli incantesimi che sono stati già massimizzati non vengono influenzati da questo vantaggio. Quelle capacità di classe che fanno uso di energia negativa, come intimorire e controllare non morti, ottengono un bonus di +10 al tiro per determinare i Dadi Vita influenzati.
- Magia ostacolata. Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che utilizzano energia positiva, compresi gli incantesimi *curare*, vengono ostacolati. I personaggi subiscono inoltre una penalità di –10 ai tiri salvezza sulla Tempra effettuati per recuperare quei livelli negativi inferti da un risucchio di energia.

Incontri casuali: Dal momento che il Piano dell'Energia Negativa è praticamente privo di creature, gli incontri casuali su questo piano sono estremamente rari.

Esempio di locazione del Piano dell'Energia Negativa: Pianura delle Pietre del Vuoto

In alcuni punti del Piano dell'Energia Negativa, l'intensità di collassamento del piano è talmente forte che l'energia negativa si ripiega su se stessa, stabilizzandosi in frammenti solidi di materia completamente nera. Questi frammenti di pietra del vuoto potrebbero essere le componenti di costruzione per oggetti come una *sfera annientatrice* (pagina 280). Infatti, qualsiasi cosa entri in contatto con una pietra del vuoto viene immediatamente distrutta.

A differenza di una *sfera annientatrice*, un personaggio che tocca un frammento di pietra del vuoto ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra con CD 25 ad ogni round in cui rimane in contatto con la pietra. Perfino i nativi del Piano dell'Energia Negativa sono vulnerabili alle pietre del vuoto.

Sempre a differenza di una *sfera annientatrice*, i frammenti di pietra del vuoto non possono essere controllati attraverso l'energia mentale.

I frammenti di pietra del vuoto possono essere di qualsiasi dimensione, e vanno da pochi centimetri a vari metri di grandezza. Per tracciarne alcuni sulla mappa di un incontro, si collocano dei puntini (che rappresentano le pietre del vuoto più piccole, di un diametro di circa 30 cm) nel 5% dei quadretti. Poi si collocano 3d6 pietre del vuoto che occupano un intero quadretto ciascuno e si aggiungono 1d4 pietre del vuoto molto grandi del diametro di 3 metri o più.

Le pietre del vuoto piccole e molto grandi sono stazionarie, ma quelle delle dimensioni di un quadretto si muovono. Ad ogni round, a conteggio iniziativa 0, ogni pietra del vuoto delle dimensioni di un quadretto si muove di 1d3 quadretti verso la creatura vivente più vicina.

Tra le pietre del vuoto stanno in agguato alcuni giganti notturni, che usano le pietre del vuoto come sistema d'allarme (le pietre del vuoto rimangono ferme in loro presenza in quanto i giganti notturni sono dei non morti). Quei PG che si fermano a combattere coi giganti notturni dovranno vedersela anche con l'inesorabile avvicinarsi delle pietre del vuoto. I giganti notturni hanno imparato ad usare il terreno insolito anche in altri modi; useranno, ad esempio, la loro stazza per esercitare una spinta e scaraventare gli avversari verso l'annientamento.

PIANO DELL'ENERGIA POSITIVA

Il Piano dell'Energia Positiva può essere paragonato soltanto al cuore di una stella. È una perenne fornace di creazione, un dominio di

splendore che non può essere compreso dagli occhi mortali. La sua stessa essenza vibra e si espande man mano che la nuova materia e la nuova energia generate sviluppano il loro pieno potere come un frutto che matura. È un piano vibrante, talmente vivo che i viaggiatori stessi ne vengono potenziati semplicemente visitandolo.

Il Piano dell'Energia Positiva non è dotato di nessuna superficie ed è simile al Piano Elementale dell'Aria, di cui possiede la stessa natura aperta e sconfinata. Tuttavia ogni frammento di questo piano risplende di un potere innato. Questo potere è pericoloso per le forme mortali, che non sono state create per poterlo utilizzare.

Nonostante i suoi effetti benefici, questo è uno dei più ostili tra i Piani Interni. Un personaggio privo di protezione che arriva su questo piano viene investito di potere e di energia positiva che lo pervadono senza tregua. La sua forma mortale, incapace di contenere tanto potere, esplode come un piccolo pianeta investito dalla potenza di una supernova. Le visite al Piano dell'Energia Positiva devono essere brevi, e anche in quei casi, i viaggiatori devono essere fortemente protetti.

Il Piano dell'Energia Positiva è dotato dei seguenti tratti.

- Gravità direzionale soggettiva.
- Energia positiva maggiore dominante. Alcune regioni del piano sono dotate invece del tratto di energia positiva minore dominante, e sono queste isole che tendono ad essere popolate.
- Magia potenziata. Quegli incantesimi e quelle capacità speciali che utilizzano energia positiva vengono massimizzati (come se su di loro fosse stato utilizzato il talento Incantesimi Massimizzati, ma senza che gli incantesimi necessitino di uno slot di livello superiore). Quelle capacità magiche e quegli incantesimi che sono stati già massimizzati non vengono influenzati da questo vantaggio.
- Quelle capacità di classe che fanno uso di energia positiva, come scacciare e distruggere non morti, ottengono un bonus di +10 al tiro per determinare i Dadi Vita influenzati. (I non morti, tuttavia, sono praticamente impossibili da trovare su questo piano).
- Magia ostacolata. Quegli incantesimi e quelle capacità magiche che utilizzano energia negativa (compresi gli incantesimi *infliggere*) vengono ostacolati.

Incontri casuali: Dal momento che il Piano dell'Energia Positiva è praticamente privo di creature, gli incontri casuali su questo piano sono estremamente rari.

Esempio di locazione del Piano dell'Energia Positiva: Esplosioni di Energia

Anche nelle zone di emanazioni radiose e letali del Piano dell'Energia Positiva, esistono alcune regioni che si rivelano ancora più intense e pericolose delle altre. Queste regioni esplodono come soli in miniatura, conferendo immediatamente a coloro che si trovano entro il raggio di azione (di solito circa 9 metri, ma a volte anche fino a 36 metri) 3d10 punti ferita temporanei aggiuntivi. I rischi di superare il totale dei normali punti ferita (come indicato nel tratto di energia positiva dominante) vengono comunque applicati.

Inoltre, coloro che si trovano all'interno di un'esplosione di energia devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 24, altrimenti verranno accecati per 1d10 round.

A volte i ravid pattugliano i margini delle esplosioni di energia, sicuri di poter ricorrere alla loro rapidità per allontanarsi dal pericolo se mai un'esplosione dovesse investirli e farli esplodere a loro volta.

DOMINI EROICI DI YSGARD

Ysgard è un piano dal respiro epico, ricco di montagne titaniche, di fiordi profondi e di oscure caverne che nascondono le forge nascoste dei nani. Un forte vento soffia sempre alle spalle degli eroi. Dai corsi d'acqua ghiacciata, fino ai boschetti sacri degli elfi di Alfheim, il territorio di Ysgard è grandioso e terribile. È una terra di stagioni estreme: l'inverno è un periodo di oscurità e di gelo letale, e i giorni d'estate sono illuminati da cieli nitidi e roventi.

La vista più spettacolare di tutte è il territorio stesso, che fluttua al di sopra di immensi fiumi di terra che scorrono sotto un cielo sconfinato. I fiumi di terra più ampi hanno le dimensioni di un continente, mentre le sezioni più piccole, chiamate iceberg di terra, sono grandi quanto un'isola. Sotto ogni fiume ribolle un mare di fuoco, ma solo un bagliore rossastro è visibile dalla cima dei continenti. Sono assai più preoccupanti le sporadiche collisioni tra i fiumi, che scatenano terribili terremoti e a volte provocano l'innalzamento di nuove catene montuose.

Ysgard è la patria degli eroi caduti, che ora si impegnano in battaglie eterne su fulgidi campi di gloria. Quando questi supplicanti cadono, si rialzano al mattino seguente per riprendere la loro interminabile guerra.

Il piano conta due strati oltre a quello superiore, chiamato semplicemente Ysgard: le caverne infuocate di Muspelheim e le foreste sotterranee di Nidavellir.

Ysgard è dotato dei seguenti tratti.

- Dimensioni Infinite. Ysgard continua all'infinito, ma i suoi reami più conosciuti hanno dei confini ben precisi all'interno del piano.
- Plasmabile divino. Alcune entità particolarmente potenti (come le divinità Kord e Olidammara) sono in grado di alterare Ysgard con un solo pensiero. Le normali creature trovano Ysgard facile da alterare quanto lo stesso Piano Materiale: il piano è normalmente influenzabile dagli incantesimi e dagli sforzi fisici. Le divinità, tuttavia, sono in grado di cambiare vaste aree, e di creare grandi reami per sé.
- Nessun tratto elementale. Nessun elemento ha il dominio su Ysgard; tutti sono in equilibrio tra loro, come sul Piano Materiale. Tuttavia, alcune parti del secondo strato, Muspelheim, vengono considerate dotate del tratto di fuoco dominante.
- Energia positiva minore dominante. Ysgard è pervasa da un'incontenibile esplosione di forme di vita. Tutte le creature che si trovano su un piano di energia positiva dominante vengono dotate di guarigione rapida 2 e possono anche farsi ricrescere gli arti perduti in battaglia. Inoltre, coloro che vengono uccisi negli interminabili scontri sui campi di battaglia di Ysgard tornano in vita ogni mattino come se su di loro fosse stato lanciato *resurrezione pura*, completamente guariti e pronti a ricominciare a combattere. Solo coloro che subiscono ferite mortali sui campi di battaglia di Ysgard usufruiscono dell'effetto di *resurrezione pura*; quei personaggi morti che vengono portati su Ysgard non risorgono spontaneamente.
- Allineamento caotico leggero. Le creature legali su Ysgard subiscono una penalità di –2 a tutte le prove basate sul Carisma.

Incontri casuali: Viene usata la tabella degli incontri beati (pagina 167) per determinare gli incontri casuali su Ysgard.

Esempio di locazione di Ysgard: Pianura di Ida

Questa grande pianura si estende nei pressi della Sala dei Valorosi e della grande città libera di Himinborg, il più grande centro abitato dello strato. La Pianura di Ida ospita quotidianamente dei tornei dove i guerrieri possono dare mostra del loro valore. Quaggiù, il coraggio e la bravura in battaglia sono apprezzati più di ogni altra cosa. È anche un campo di battaglia dove gli eserciti rivali si scontrano di giorno per festeggiare nelle taverne di Himinborg di notte.

Quei personaggi che si ritrovano sulla Pianura di Ida probabilmente rimarranno coinvolti nella battaglia che infuria, man mano che esplorano l'atmosfera esultante di questo "festival dell'acciaio".

Per tracciare la mappa di una battaglia di massa si usano le indicazioni di un campo di battaglia riportate nella sezione "Terreni pianeggianti" (pagina 91). I combattenti sulla pianura solitamente appartengono a qualche gruppo di mercenari che vagano per i piani. Dal momento che i soldati uccisi risorgono al mattino seguente, la Pianura di Ida è l'ideale per quelle unità che vogliono affinare le loro abilità nel combattimento di massa.

È possibile incontrare praticamente qualsiasi tipo di creatura sul campo di battaglia. Una falange di nani potrebbe ergersi risolutamente contro una squadra di giganti mezzi-celestiali. Un'orda di slaadi potrebbe riversarsi sui mercenari githyanki soltanto per essere a sua volta sbaragliata dai rinforzi githyanki a cavallo di draghi. Se i personaggi si ritrovano nel bel mezzo di una battaglia, dovranno ricorrere sia alla diplomazia che al valore nell'uso delle armi per evitare di essere schiacciati da entrambe le fazioni.

Le battaglie più grandi si tengono in media ogni tre giorni. Negli altri giorni si tengono delle fiere, dove vengono allestiti spettacoli di intrattenimento, rivendite e varie attrazioni di supporto all'evento principale, che comunque è sempre una prova di prodezza in combattimento. Duelli di spada, tornei in sella a cavalcature esotiche, incontri di lotta libera, gare di tiro con l'arco e perfino mischie di massa sono uno spettacolo consueto sulla Pianura di Ida, con molti spettatori e partecipanti che giungono dalla vicina Himinborg. I premi spesso sono sostanziosi, ma la competizione è assai serrata. Le fiere attirano partecipanti da tutta la Grande Ruota, quindi sono disponibili anche intrattenimenti alternativi e intrighi per i soggetti meno atletici.

Con un incantesimo di *resurrezione pura* assicurato in caso di morte, molti considerano una battaglia sulla Pianura di Ida una tentazione troppo forte alla quale resistere. La sconfitta ha comunque un suo prezzo, in quanto spesso i vincitori saccheggiano i corpi degli sconfitti. Alcuni personaggi, inoltre, potrebbero essere sconfitti senza effettivamente morire (essere trasformati in pietra, esiliati direttamente dal piano o venire fatti prigionieri).

CAOS MUTEVOLE DEL LIMBO

Il Limbo è il piano del caos allo stato puro. Quelle sezioni che non vengono controllate appaiono come un miscuglio turbinante dei quattro elementi di base e di tutte le loro possibili combinazioni. Palle di fuoco, sacche d'aria, frammenti di terra e onde d'acqua cercano di sopraffarsi a vicenda soltanto per essere a loro volta sopraffatte da un'altra ondata di caos. Tuttavia, nel marasma fluttuano anche frammenti di paesaggio simili a quelli tipici del Piano Materiale: angoli di foreste, radure, castelli in rovina e piccole isole. Nonostante la natura inospitale del piano, due razze di creature sono native del Limbo: i githzerai e gli slaadi.

Il Limbo non possiede strati. O, se ne possiede, si mescolano e si separano in continuazione, ognuno ancora più caotico dell'altro, e nemmeno i più grandi tra i saggi sarebbero in grado di distinguerne uno da un altro.

Il Limbo possiede i seguenti tratti.

- Gravità direzionale soggettiva.
- Altamente plasmabile. Il Limbo cambia in continuazione, e mantenere una particolare area in forma stabile è un'impresa difficoltosa. Una certa area, a meno che non venga in qualche modo stabilizzata magicamente, può reagire ad alcuni incantesimi, a un pensiero senziente o alla forza di volontà. Se lasciata a se stessa, cambia in continuazione. Per altre informazioni consultare la voce "Limbo selvaggio" all'interno del paragrafo "Terreno del Limbo", più sotto.
- Dominio elementale sporadico. Nessun elemento esercita un controllo costante sul Limbo. Ogni elemento (terra, acqua, aria e fuoco) è dominante di tanto in tanto, quindi ogni area è un calderone pericoloso e ribollente. Il dominio degli elementi può cambiare senza alcun preavviso.
- Magia selvaggia. Gli incantesimi e le capacità magiche, nel Limbo, funzionano normalmente all'interno di eventuali strutture o paesaggi stabilizzati permanentemente nel Limbo. Ma qualsiasi incantesimo o capacità magica usata in un'area non controllata del Limbo o in un'area controllata parzialmente ha una possibilità di uscire fuori controllo. L'incantatore deve effettuare una prova di livello (1d20 + livello di incantatore) con CD 20 + il livello dell'incantesimo tentato. Se l'incantatore fallisce la prova, si tira sulla tabella a pagina 150 per determinare il risultato in questione.

Incontri casuali: Alternare la tabella degli incontri beati e quella degli incontri abissali (pagina 167) per determinare gli incontri casuali nel Limbo.

Terreno del Limbo

Esistono due tipi di terreno nel Limbo. La maggior parte del Limbo è composta da aree selvagge prive di controllo, ma qua e là esistono alcune isole di terreno più stabile solitamente in terra, ma a volte anche di altro materiale).

Limbo selvaggio: Per tracciare la mappa di un incontro nel Limbo selvaggio, si sparpagliano aree irregolari di acqua, fuoco, terra e forti venti per tutta la griglia. Come guida approssimativa, ogni area quadrata dovrebbe avere un lato di 12 metri ed essere separata dalle altre aree da un vuoto di 4,5 metri. Ma dal momento che questo è il piano del caos supremo, il DM può distaccarsi ampiamente da queste indicazioni.

Circa un quarto di queste aree dispongono del tratto fuoco dominante (infliggono 3d10 danni ad ogni round e i personaggi al loro interno prendono fuoco), un quarto è caratterizzato dal tratto acqua dominante (in pratica globi fluttuanti d'acqua), un quarto è composto da tornado di aria dominante (descritti a pagina 94) e un quarto composto da semplici blocchi di terra.

Ad ogni round, a conteggio iniziativa 0, le aree di Libo selvaggio si mescolano. Per ogni area si tira 1d8. Questo determina la direzione in cui una particolare area si sposterà, dove 1 indica indietro, verso la parte alta della mappa, e i valori da 2 a 8 indicano le direzioni restanti in senso orario, ad incrementi di 45 gradi. L'intera area viene spostata di 1d4 quadretti in quella direzione.

Se le aree ad acqua dominante e a fuoco dominante si sovrappongono una volta effettuato lo spostamento, si annullano l'una con l'altra in quella porzione in cui si sovrappongono, cambiando ciascuna la propria forma e lasciando vuota l'area in cui si sono sovrapposte. La stessa cosa accade se si sovrappongono un'area di terra e una d'aria. Altre sovrapposizioni (fuoco e terra, ad esempio) esercitano gli effetti di entrambi gli elementi nell'area interessata.

Aree stabilizzate: La maggior parte delle creature viventi del Limbo rimane nelle aree stabilizzate, libere dagli elementi mutevoli del piano. Spesso queste aree stabilizzate sono frammenti di terra e di pietra larghe fino a 750 metri. A volte compare anche un laghetto d'acqua calma o una tempesta di fuoco rombante.

Esempio di locazione del Limbo: Monastero di Zerth'Ad'lun

Zerth'Ad'lun, uno dei molti monasteri githzerai, segue gli insegnamenti del Sensei Belthomais, un monaco di 16° livello. Belthomais insegna un tipo particolare di arte marziale (come accade in molti monasteri), e quegli studenti pronti ad abbracciare i suoi insegnamenti fino in fondo vengono chiamati cenobiti Zerth. Coloro che praticano lo *zerthi*, "L'insegnamento di Zerth" nella lingua githzerai, affermano di essere in grado di vedere qualche istante nel futuro, al fine di agevolare la loro bravura nelle arti marziali.

Dall'esterno, il monastero ha l'aspetto di una piccola radura dalla quale sorgono guglie e torri che circondano una sfera del diametro di circa 375 metri. Il monastero, sfruttando al massimo la gravità soggettiva del Limbo, all'interno presenta numerose scale tortuose che collegano le "pareti" ai "soffitti" e ai "pavimenti". In realtà tutte le superfici fungono da pavimenti per coloro che riescono facilmente a spostare la propria gravità soggettiva.

Le sale più grandi offrono spazio per gli addestramenti collettivi nelle arti marziali, mentre centinaia di piccole celle illuminate da una candela offrono la riservatezza necessaria alle meditazioni private. La tabella di marcia giornaliera dei monaci di Zerth'Ad'lun è rigida e impietosa, ma i progressi spirituali vengono considerati una ricompensa sufficiente.

Tracciare la mappa di una zona del monastero, anche se solo per un incontro, è difficoltoso, in quanto anche il più semplice elemento di riferimento sembra cambiare di quadretto in quadretto. È sufficiente inserire il massimo numero di elementi di un dungeon possibile, assicurarsi di girarne di lato alcuni e di metterne altri sottosopra. Se i personaggi ingaggiano un combattimento con i monaci del monastero, i monaci salteranno dalle pareti ai soffitti, utilizzando la gravità soggettiva per stare in piedi nel punto in cui atterrano.

Il monastero accoglie volentieri i visitatori e li ospita fino a una settimana in alcuni alloggi appositamente riservati. Coloro che non sono githzerai e che sono interessati a studiare presso il monastero possono farlo: Belthomias è impressionato da quei non-githzerai che riescono a sopravvivere al Limbo abbastanza da riuscire a raggiungere il monastero. Gli aspiranti devono essere disposti a passare alcuni mesi nel monastero ad apprendere le discipline di base e a seguire la tabella di marcia dei cenobiti. Poi Belthomias li sottoporrà a tre prove, una delle quali prevede un combattimento contro gli slaadi, un'altra riguarda il controllo del Limbo e un'altra ancora una cerca sul Piano Materiale (spesso nelle dimore sotterranee dei mind flayer)

PROFONDITÀ VENTOSE DEL PANDEMONIUM

Il Pandemonium è una grossa massa di materia solida attraversata da innumerevoli tunnel scavati dai venti urlanti che soffiano sul piano. È un luogo ventoso, rumoroso e oscuro privo di qualsiasi forma naturale di luce. Il vento spegne rapidamente ogni fuoco normale, e quelle luci che rimangono accese attirano subito l'attenzione degli wight, resi pazzi dai continui venti urlanti.

Ogni parola, grido o urlo viene portato via dal vento e fatto echeggiare su tutti gli strati del piano. La conversazione è possibile solo urlando, e anche in quel caso le parole vengono spazzate via dal vento appena oltre i primi 3 metri.

Il vento perpetuo del Pandemonium è freddo, e porta via ogni calore da quei viaggiatori privi di protezione contro il soffiare costante che tormenta tutti gli abitanti, gettando polvere e sabbia negli occhi, estinguendo torce, e facendo volare via gli oggetti non custoditi. In alcuni punti, il vento soffia in maniera talmente violenta che è in gra-

do di sollevare le creature dal suolo e di trasportarle per interi chilometri prima di farle cadere verso morte certa o sbatterle contro la parete invisibile e nera di un crepaccio.

In alcuni posti relativamente riparati, il vento si placa e diventa una brezza, che porta gli echi lontani delle parti più distanti del piano, talmente distorte da sembrare grida di tormento.

Il Pandemonium è composto da quattro strati: Pandesmos, Cocito, Flegetonte e Agathion. Pandesmos, lo strato superiore, è composto da enormi caverne e tunnel, mentre Cocito e Flegetonte sono composti da caverne sempre più piccole e aspre. Agathion è composto solo da caverne isolate, senza alcun tunnel che le colleghi le une alle altre.

Il Pandemonium è dotato dei seguenti tratti.

- Gravità direzionale oggettiva. Nei cavernosi tunnel del Pandemonium, la gravità è orientata verso la parete alla quale una creatura è più vicina. Quindi non esiste nessun concetto normale di pavimento, parete o soffitto: qualsiasi superficie è un pavimento, se la creatura è abbastanza vicina. Alcuni tunnel particolarmente stretti e assai rari annullano completamente la gravità, permettendo al viaggiatore di attraversarli a incredibile velocità. Lo strato del Flegetonte è l'unica eccezione: laggiù viene applicato il tratto di gravità normale.
- Plasmabile divino. Alcuni potenti esseri particolari come la divinità Erythnul sono in grado di alterare il Pandemonium. Le creature normali trovano il Pandemonium indistinguibile dal Piano Materiale (lo considerano dotato del tratto plasmabile alterabile, in altre parole). Gli incantesimi e gli sforzi fisici alterano il Pandemonium in modo normale.
- Allineamento caotico leggero.

Incontri casuali: Viene usata la tabella degli incontri abissali (pagina 167) per determinare gli incontri casuali nel Pandemonium.

Esempio di locazione del Pandemonium: Rupe dell'Ululato

La Rupe dell'Ululato è un cumulo erto di macigni rocciosi e di pietra lavorata, come se il palazzo di un gigante fosse crollato su se stesso, che si erge al centro di Cocito. In cima alla rupe sorge una piattaforma del diametro di circa 3 metri, circondata da un basso muricciolo. La piattaforma e coloro che vi si recano risplendono di un bagliore bluastro e effimero. La base della rupe invece è percorsa da piccoli cunicoli, alcuni dei quali si rivelano semplicemente dei vicoli ciechi, mentre altri si collegano tra loro. La parete interna di ogni cunicolo è ricoperta da iscrizioni tracciate in un alfabeto perduto, che sembrano descrivere strani salmi, liturgie frammenti di sequenze numeriche o di formule.

I nativi del Pandemonium affermano che qualunque cosa venga gridata dalla cima della rupe riesce a raggiungere le orecchie dell'interlocutore desiderato, indipendentemente da dove costui si trovi all'interno della Grande Ruota. Le parole del messaggio vengono trasportate da un vento gelido e urlante.

Demoni di vari tipi hanno scoperto che sono molti i visitatori che cercano di raggiungere in qualche modo la rupe. I visitatori di solito sono archeologi, divinatori e coloro che desiderano inviare un messaggio a qualche amico o nemico perduto. Molti di loro cadono preda degli immondi in agguato.

La Rupe dell'Ululato è grande a sufficienza da essere dotata di una sua gravità; i personaggi possono semplicemente camminare sulla sua superficie, senza essere costretti ad arrampicarsi. Per tracciare la mappa di un incontro alla Rupe dell'Ululato, basta considerare che il pavimento sia la rupe stessa (coperta da detriti fitti, vedi pagina 91). Poi si includono alcuni buchi, del diametro di 3 metri. Gli immondi che assalgono i viaggiatori (di solito degli hezrou e dei nalfeshnee) salteranno fuori dai loro buchi quando avvertono la presenza di visitatori.

Come in tutto il resto del Pandemonium, un combattimento sulla Rupe dell'Ululato ha luogo tra venti molto forti. Gli attacchi con le armi a distanza subiscono una penalità di –2 a causa dei venti, e una creatura di taglia Minuscola o inferiore deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 10 a ogni round, altrimenti verrà gettata a terra.

A volte i venti che soffiano sulla Rupe dell'Ululato sono ancora più forti. Per gli effetti dei venti più forti in combattimento, vedi pagina 95.

INFINITI STRATI DELL'ABISSO

L'Abisso racchiude tutto ciò che è brutto, tutto ciò che è malvagio e tutto ciò che è caotico in un'infinita varietà di strati impossibile da quantificare. La saggezza tradizionale fissa il numero degli strati dell'Abisso a 666, ma potrebbero essercene molti di più. Ciò che conta dell'Abisso è che si tratta di gran lunga del luogo più terribile di quanto la saggezza convenzionale sia in grado di quantificare.

Ogni strato dell'Abisso presenta un suo unico, orribile ambiente caratteristico. Non esiste alcuna connotazione ricorrente che unifichi i vari strati nefasti, se non la loro natura sempre aspra e inospitale. Laghi di acido corrosivo, nubi di fumo tossico, caverne di rocce affilate come rasoi e distese di magma sono tutti scenari possibili. Esistono anche terreni meno letali nei tempi immediati, come deserti aridi di sale, venti sottilmente velenosi e pianure di insetti famelici.

L'Abisso ospita demoni e altre creature dedite a seminare la morte e la distruzione. Un demone dell'Abisso vede un visitatore come potenziale cibo o fonte di divertimento. Alcuni considerano i visitatori più potenti come potenziali reclute (volontarie o meno) nella guerra infinita che vede i demoni scontrarsi contro i diavoli: la Guerra Sanguinosa.

L'Abisso è dotato dei tratti seguenti.

- Gravità normale. Lo strato superiore dell'Abisso, la Pianura dei Portali Infiniti, e molti altri strati possiedono il tratto di gravità normale, ma altri strati dell'Abisso possono essere dotati di tratti gravitazionali assai diversi.
- Tempo normale. Il tempo scorre allo stesso ritmo sul Piano Materiale e sull'Abisso. Tuttavia esistono molte voci che parlano di uno strato dove il tempo scorre all'indietro agli effetti dell'invecchiamento. Il ritmo del tempo alla rovescia è casuale, tuttavia, e un visitatore potrebbe essere ringiovanito fino all'infanzia o anche al di fuori dell'esistenza.

Armate demoniache combattono nell'Abisso



- Plasmabile divino. Quelle entità potenti almeno quanto una divinità minore sono in grado di alterare l'Abisso. Le creature normali trovano l'Abisso indistinguibile dal Piano Materiale (lo considerano dotato del tratto plasmabile alterabile, in altre parole). Gli incantesimi e gli sforzi fisici alterano l'Abisso in modo normale.
- Tratti elementali e di energia misti. Questo tratto varia ampiamente da uno strato all'altro. Nell'Abisso nella sua interezza non esiste alcun elemento o energia che domini costantemente sugli altri, anche se alcuni strati possono disporre di un elemento o di un'energia dominante, o di una combinazione di due o più di essi.
- Allineamento caotico leggero e malvagio leggero.

Incontri casuali: Viene usata la tabella degli incontri abissali (pagina 167) per determinare gli incontri casuali nell'Abisso.

Esempio di locazione dell'Abisso: Fosse delle Ragnatele Demoniache

Il 66° strato dell'Abisso è la dimora di Lolth, la Regina Ragno. Il piano si ripiega su se stesso fino ad assomigliare a una gigantesca ragnatela. Un intrico stordente di tunnel fatti di ragnatele si stende formando una complessità frattale. Ogni filo è collegato a un portale che si apre su quei piani dove Lolth viene adorata. Si dice che il palazzo di Lolth sia una fortezza mobile in ferro a forma di ragno, che vaga perpetuamente attraverso la sua ragnatela planare.

Per tracciare la mappa di un incontro nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache, va disegnata una rete incrociata di passerelle ampie 6 metri sospese magicamente all'interno di una vasta nube di *nebbia solida* (con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo). La nebbia rimane a 1d4x3 metri dai sentieri percorsi dai personaggi, quindi a volte è possibile intravedere frammenti di altre parti della ragnatela sopra, sotto o a fianco del sentiero che i personaggi stanno percorrendo.

La ragnatela si intreccia e si ripiega su se stessa, ma appare sempre perfettamente pianeggiante, anche quando in realtà si ritorce verso il basso o verso l'alto. È possibile girare quattro volte a destra e tornare esattamente nel punto in cui si è partiti senza aver percorso alcun pendio o scalinata. Quei personaggi cha cadono (o vengono spinti) fuori dal sentiero cadono solo a 18 metri per round (come se fossero sotto l'effetto dell'incantesimo *caduta morbida*) e non subiscono alcun danno quando atterrano su un'altra passerella (che potrebbe trovarsi a molti chilometri dal punto da cui sono caduti).

PROFONDITÀ TARTAREE DI CARCERI

Carceri sembra il meno pericoloso, a prima vista, dei piani inferiori, ma questa prima impressione scompare in fretta.

Gli oceani di acido e le atmosfere sulfuree sono rare su questo piano, e non esistono zone di freddo pungente o inferni di calore infuocato. Il pericolo di Carceri è un pericolo più sottile.

Il piano è un luogo di oscurità e disperazione, di passioni e di veleni, e di tradimenti in grado di frantumare un regno. Su Carceri, l'odio scorre come un fiume lento e profondo. Ed è impossibile dire chi sarà la prossima vittima ad essere investita dal fiume del tradimento. Si dice che un prigioniero di Carceri possa scappare solo quando è diventato più forte di colui che lo ha imprigionato laggiù, il che può rivelarsi un'impresa difficile su un piano la cui stessa natura alimenta la disperazione, il tradimento e l'odio per se stessi.

Carceri è composto da sei strati: Orthyrys, Cathrys, Minethys, Colothys, Porphratys e Agathys. Ogni strato è dotato di una serie di sfere simili a piccoli pianeti e disposte in fila. Una distesa d'aria separa ogni sfera dalla seguente. Su uno strato particolare, c'è ben poco che distingue una sfera dall'altra, ed è possibile che il numero di sfere planetarie su ogni strato sia infinito.

Carceri è dotato dei seguenti tratti.

- Gravità normale. Sulle sfere, la gravità è esattamente come quella del Piano Materiale. Tra le sfere, non esiste gravità, il che rende più facile lo spostamento per coloro che sono in grado di volare contro la gravità di ogni sfera.
- Plasmabile divino. Nerull e altre entità dotate almeno del potere di una divinità minore possono alterare Carceri. Le creature normali trovano Carceri indistinguibile dal Piano Materiale (lo considerano dotato del tratto plasmabile alterabile, in altre parole). Gli incantesimi e gli sforzi fisici alterano Carceri in modo normale.
- Allineamento malvagio leggero.

Incontri casuali: Viene usata la tabella degli incontri abissali (pagina 167) per determinare gli incontri casuali su Carceri.

Esempio di locazione di Carceri: Tombe di Sabbia di Payratheon

Payratheon è il nome di una città scomparsa, costruita su una sfera di Minethys molto tempo fa. La città è stata sepolta da tempo, ma le sue strade ricoperte di sabbia, le sue torri crollate e i suoi portici erosi rimangono ancora al di sotto della superficie mutevole dello strato. A volte le sabbie mutevoli portano Payratheon allo scoperto per un'ora o più, ma presto la città viene sempre ricoperta dalle sabbie, soffocando quelle creature che erano state tentate dalla sua comparsa ed erano entrate nella città devastata.

Alcuni avventurieri particolarmente intraprendenti hanno scavato fino ai margini della città sepolta. I racconti al riguardo parlano però di cose terrificanti, di "gorgoni delle sabbie" simili a draghi che attraversano la sabbia come fosse acqua. C'è anche chi parla dei resti dei vecchi abitanti della città che si fanno strada tra le vie della città sepolta come non morti pietrificati, così corrosi e consumati che ben poco può essere riconosciuto della loro razza o della loro taglia originaria.

Per tracciare la mappa di un incontro nelle tombe di sabbia, si comincia con una città. Poi si riducono metà degli edifici in detriti densi per fare apparire la città danneggiata a sufficienza. Le ricchezze di Payratheon sono pronte per essere recuperante, in quanto la città è stata seppellita all'improvviso. Ma i personaggi dovranno vedersela con le gorgoni delle sabbie (gorgoni da 24 DV con una velocità di scavare di 9 metri), con i signori delle mummie (vedi *Manuale dei Mostri*) e altri non morti ansiosi di uccidere e divorare i viventi. E dovranno anche vincere una corsa contro il tempo: una tempesta di sabbia titanica (vedi pagina 91) sta per arrivare in 1d4 ore.

GRIGIE DISTESE DELL'ADE

L'Ade è il punto più basso dei piani inferiori, a metà strada tra due razze di immondi disposte a tutto pur di annientare il nemico. Quindi, spesso le sue pianure grigie vengono oscurate da vaste armate di demoni che si scontrano con armate altrettanto vaste di diavoli che non chiedono e non offrono alcuna pietà. Se c'è un piano che definisce la natura del vero male, sono le Grigie Distese.

Nelle Grigie Distese dell'Ade, il male più puro e intenso agisce come una potente forza spirituale che trascina e corrompe tutte le creature. Qui perfino la furia ardente dell'Abisso e le trame contorte dei Nove Inferi si inchinano davanti alla perdita di ogni speranza. L'apatia e la disperazione pervadono ogni cosa in questo fulcro del male. L'Ade uccide lentamente i desideri e i sogni di un visitatore, lasciando soltanto il guscio bruciato di ciò che un tempo era uno spirito focoso. Quei visitatori che passano troppo tempo nell'Ade rinunciano ad ogni cosa a cui tenevano, e alla fine cedono all'apatia totale.

L'Ade è composto da tre strati chiamati "apatia": Oinos, Niflheim e Plutone. Una malevolenza spietata in grado di schiacciare lentamente ogni spirito pervade ogni apatia.

L'Ade è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile divino. Le entità dotate almeno del potere di una divinità minore sono in grado di alterare l'Ade, anche se sono poche le divinità che si degnano di regnare quaggiù. Per le creature meno potenti, le Grigie Distese sono dotate del tratto plasmabile alterabile; l'Ade risponde normalmente agli incantesimi e agli sforzi fisici.
- Allineamento malvagio forte.
- Intrappolamento. Questo è un tratto specifico unico dell'Ade (anche se l'Elysium possiede un suo tratto di intrappolamento simile). Un non esterno, finché si trova nell'Ade, prova apatia e disperazione sempre crescenti. I colori si fanno sempre più grigi e meno vivi, i suoni si fanno più sordi e anche il comportamento dei compagni sembra farsi sempre più insopportabile. Alla conclusione di ogni settimana passata nell'Ade, qualsiasi non esterno deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il numero delle settimane consecutive nell'Ade). Fallire il tiro significa che l'individuo è caduto completamente sotto il controllo del piano ed è diventato un supplicante dell'Ade
- I viaggiatori intrappolati dal male intrinseco dell'Ade non possono lasciare il piano di loro volontà e non hanno alcun desiderio di farlo. Le memorie di qualsiasi vita passata scompaiono nel nulla, ed è necessario un incantesimo *desiderio* o *miracolo* per riportare i personaggi alla normalità.

Incontri casuali: Alternare la tabella degli incontri abissali a quella degli incontri infernali (pagina 167) per determinare gli incontri casuali nell'Ade.

Esempio di locazione dell'Ade: Mondo dei Morti

Sull'apatia di Plutone, il mondo morti è racchiuso all'interno di mura in marmo grigio che si snodano per centinaia di chilometri e che sono visibili per migliaia di chilometri oltre l'orizzonte. A volte è qui che giungono le anime di quelle creature che sono andate incontro a una morte particolarmente tragica, invece che dirigersi verso il luogo della loro ricompensa finale.

Esiste una sola porta a due ante che conduce oltre le mura grigie del reame. È costruita in bronzo battuto, ed è scheggiata e graffiata dai tentativi degli eroi di oltrepassarla. Inoltre, la porta è sorvegliata da una terribile bestia immonda, un mastino a tre teste Mastodontico composto dai corpi decomposti e contorti di centinaia di spiriti defunti.

Oltre la porta, l'interno del reame appare molto simile all'esterno. Alberi anneriti, cespugli contorti e terre desolate dominano il paesaggio. Per tracciare la mappa di un incontro nel Mondo dei Morti, si usano le indicazioni per una foresta rada (vedi pagina 87), ma si sostituisce il sottobosco con dei detriti sparsi. Numerosi spiriti grigi, simili a wraith, vagano per questo reame, destinati ad essere risucchiati completamente di qualsiasi emozione dal decadimento spirituale del piano. Quando anche l'ultimo frammento di emozione viene perduto, la loro essenza diventa tutt'uno con l'apatia di Plutone.

A volte alcuni grandi eroi o amanti disperati del Piano Materiale viaggiano fino a questo strato attraverso un affluente del Fiume Stige o attraverso alcuni portali nascosti nelle crepe vulcaniche. Si recano fino al Mondo dei Morti in quanto credono di poter trovare lo spirito di un amico o di una persona amata e di poterlo strappare a un'eternità priva di speranza. È impossibile trattare col mastino, ma se i personaggi riescono ad entrare, dovranno poi trattare con esterni e fantasmi particolarmente potenti per ottenere l'anima che cercano. Qualunque sia lo scopo della loro venuta, il Mondo dei Morti esigerà senz'altro un prezzo da pagare.

CUPA ETERNITÀ DELLA GEHENNA

Lo strato superiore della Gehenna confina con l'Ade e i Nove Inferi, quindi non è un posto piacevole. Enormi montagne vulcaniche, apparentemente senza una base o una sommità, fluttuano nel vuoto infinito e impenetrabile. Le montagne hanno un limite solo nel senso più stretto della parola, estendendosi per centinaia di migliaia di chilometri in ogni direzione. Un unico vulcano domina ognuno dei quattro strati della Gehenna; di tanto in tanto, alcuni iceberg di terra vulcanici più piccoli a volte fluttuano fino a schiantarsi contro le montagne più grosse.

Non esiste nessun luogo adatto a insediamenti su nessuno degli strati; tutte le montagne hanno una pendenza di almeno 45 gradi, e molte si trasformano in pareti verticali invalicabili. Gli abitanti immondi della Gehenna hanno scolpito alcuni cornicioni artificiali, alcuni, abbastanza grandi da ospitare un'intera città, dotate di alcuni sentieri che le collegano tra loro. Ma alcuni di questi edifici tendono a crollare, franando a valle per chilometri e chilometri lungo i pendii delle montagne.

I quattro strati della Gehenna sono Khalas, Chamada, Mungoth e Krangath. Ogni strato è differenziato dall'altro da un diverso grado di attività vulcanica.

La Gehenna è dotata dei seguenti tratti.

- Gravità normale. La gravità è simile a quella del Piano Materiale, ma le gigantesche montagne vulcaniche sembrano fluttuare in un vuoto infinitamente più grande. La gravità è normale sui ripidi pendii di una montagna, e una caduta può far rotolare le vittime per molti chilometri prima che abbiano la possibilità di aggrapparsi a una sporgenza, o che gli urti prolungati della caduta non le riducano a brandelli.
- Plasmabile divino. Le divinità minori possono alterare il paesaggio montagnoso della Gehenna. Per le creature ordinarie la Gehenna è alterabile quanto il Piano Materiale.
- Allineamento malvagio leggero.

Incontri casuali: Viene usata la tabella degli incontri infernali (pagina 167) per determinare gli incontri casuali nella Gehenna.

Esempio di locazione della Gehenna: Valle dei Rinnegati

Mungoth, il terzo strato della Gehenna, è un luogo freddo. La luce generata dai crateri dei vulcani è equivalente a quella della luna piena, il che rende l'attraversamento dei pendii ghiacciati assai difficoltoso. Il terreno di Mungoth è ulteriormente coperto da pesanti precipitazioni sottoforma sia di pioggia che di cenere. Si tratta di un ottimo posto per coloro che non vogliono essere trovati.

Un profondo crepaccio nasconde un reame e lo protegge dalle onnipresenti nevi acide. Al suo interno sorge un castello costruito in parte in roccia e in parte in ossa giganti. Il castello è di proporzioni appropriate per il suo padrone, una gigantessa del fuoco rinnegata chiamata Tastuo. I suoi otto fratelli, a loro volta rinnegati, abitano assieme a lei nel castello.

Gli immondi che governano Mungoth hanno stretto vari contratti incrociati con Tastuo per garantire la salvezza della vallata se mai i nemici dei giganti dovessero trovarla. Tastuo non parla mai dell'identità dei suoi nemici, ma la sua condizione di rinnegata le spinge a dimostrarsi comprensiva nei confronti di quei viaggiatori in cerca di un rifugio. Quindi, la Valle dei Rinnegati funge anche da rifugio per i viandanti bisognosi, ma solo per coloro che riescono a trovarla. E gli immondi di Mungoth sono sempre in cerca di eventuali intrusi: la protezione di Tastuo non si estende oltre le mura del suo castello.

Per tracciare la mappa di un incontro in una zona della Valle dei Rinnegati, si usano le indicazioni per le montagne impervie (vedi pagina 89). Poi si investe tutta la superficie di neve, neve fitta o ghiaccio, a discrezione dei DM.

Il misto di neve e cenere di Mungoth infligge 1d4 danni da acido per ogni round in cui i personaggi rimangono allo scoperto. Solo le strutture artificiali o le caverne possono offrire una protezione duratura dalle nevicate, che continuano a cadere per l'80% del tempo.

NOVE INFERI DI BAATOR

I Nove Inferi di Baator, a volte chiamati soltanto Baator o anche soltanto Inferno, sono ciò che meglio corrisponde all'immaginazione dei viaggiatori, ai sogni di ricchezza dei cercatori di tesori e alla furia di guerra dei paladini. È il piano definitivo della legge e del male, l'apice della crudeltà costruita e premeditata. I diavoli dei Nove Inferi obbediscono tutti a una legge superiore, ma questo significa soltanto che si agitano e soffrono nella casta a cui appartengono. Molti sono pronti ad attuare qualsiasi tipo di trama o di azione, non importa quanto immonda, per avanzare di posizione.

I Nove Inferi non sono secondi a nessuno degli altri piani inferiori quanto alla vasta gamma di malvagità che racchiudono. I diavoli sono più astuti, più sottili e più pericolosi rispetto agli altri immondi (o, almeno, così dicono i diavoli). Un demone adora il potere allo stato folle, sfrenato e animalesco, mentre un diavolo ha sempre un obiettivo, un piano d'attacco e una trama attentamente studiata per compiere la sua vendetta, se necessario.

Baator è composto da nove strati, ognuno più basso rispetto al precedente, come grossi scalini che scendono sempre più in basso verso il fondo di una fossa. Dalla cima al fondo i nove strati sono Avernos, Dis, Minauros, Flegesto, Stygia, Malebolgia, Maladomini, Cania e Nessus.

I Nove Inferi possiedono i seguenti tratti.

- Dimensioni infinite. Il bordo degli strati si estende all'infinito, ma la circonferenza di ogni margine interno (che si apre sulle Fosse e sullo strato-cornicione inferiore) è limitato.
- Plasmabile divino. Le entità dotate almeno del potere di una divinità minore sono in grado di alterare i Nove Inferi. Per le creature ordinarie i Nove Inferi risultano alterabili come il Piano Materiale.
- Nessun tratto elementale o di energia. Gli influssi elementali o di energia sono in equilibrio, tranne che nello strato del Flegesto (che è dotato del tratto di fuoco dominante). Sullo strato di Cania è il freddo a dominare, e laggiù viene applicato un tratto speciale di freddo dominante. Le creature che si trovano laggiù subiscono 3d10 danni da freddo ad ogni round in cui non si trovano in un rifugio di qualche tipo.
- Allineamento legale leggero e malvagio leggero.

Incontri casuali: Viene usata la tabella degli incontri infernali (pagina 167) per determinare gli incontri casuali nei Nove Inferi.

Esempio di locazione dei Nove Inferi: Cittadella di Bronzo

Questa città rozza e anonima ricopre decine di chilometri quadrati e dispone di dodici cerchi di mura concentriche, ognuna carica di macchine da guerra. La città brulica di centinaia di migliaia di diavoli minori di tutti i tipi pronti a partire per la Guerra Sanguinosa.

Dal momento che Avernus è la testa di ponte più probabile per un

eventuale attacco in massa dei demoni, nuove fortificazioni vengono aggiunte in continuazione alla Cittadella di Bronzo. Squadre operaie di diavoli minori allargano in continuazione la città. La costruzione è talmente serrata che molte delle mura sono rinforzate al loro interno con strutture di ossa.

Per tracciare la mappa di un incontro nella Cittadella di Bronzo, si inizia con gli elementi del campo di battaglia descritti nella sezione terreni pianeggianti (vedi pagina 91). Poi si aggiungono le mura e le torri di guardia descritte nella sezione elementi urbani (pagina 99), e si aumentano applicando varie connotazioni magiche, come superfici fiammeggianti (che infliggono danni pari a quelli di un incantesimo *muro di fuoco*), balliste che sparano da sole e lame che spuntano dalle pareti (una trappola che si attiva quando le truppe nemiche si avvicinano).

Qui è possibile trovare ogni tipo di diavolo. Anche un semplice combattimento con alcuni diavoli minori può degenerare in fretta, dal momento che gli eserciti dei diavoli sono stati addestrati a segnalare subito ai loro comandanti eventuali aggressioni. A meno che i personaggi non si dimostrino furtivi, dovranno fronteggiare gradualmente tutta la gerarchia infernale, fino ad affrontare diavoli cornuti, diavoli di ghiaccio e diavoli delle fosse giunti a vedere chi genera tutta questa confusione.

CAMPO DI BATTAGLIA INFERNALE DELL'ACHERONTE

Il clangore e le grida della battaglia sono la prima cosa che un soldato ode quando arriva sull'Acheronte e l'ultimo suono che odono i profughi che lo stanno abbandonando. Questo è tutto ciò che l'Acheronte contiene: conflitto, guerra, dolore e lotta. Sono molti gli eserciti che popolano l'Acheronte, ma sono pochi coloro in grado di guidarli. Anzi, i ribelli senza una causa sono assai diffusi sull'Acheronte, sia che si tratti di supplicanti che di mortali, immondi o celestiali.

L'Acheronte è composto da quattro strati, Avalas, Thuldanin, Tintibulus e Ocanthus, ognuno formato da cubi di ferro delle dimensioni di un isola, o perfino di un continente, che fluttuano immersi nell'aria. A volte i cubi si scontrano l'uno con l'altro, e gli echi delle collisioni passate rimbombano per tutto il piano, mescolandosi al suono del cozzare delle spade che si innalza dalle facce di ogni cubo.

L'Acheronte è dotato dei seguenti tratti.

- Gravità direzionale oggettiva. La direzione verso il basso dipende dalla faccia del cubo su cui ci si trova. Aggirare lo spigolo tra due facce di un cubo può essere un'esperienza sconcertante per chi non è abituato a farlo.
- Plasmabile divino. L'Acheronte cambia in base all'umore delle divinità. Le creature comuni devono fare ricorso a incantesimi o a sforzi fisici per alterare il campo di battaglia infernale.
- Allineamento legale leggero.

Incontri casuali: Viene usata la tabella degli incontri infernali (pagina 167) per determinare gli incontri casuali nell'Acheronte.

Esempio di locazione dell'Acheronte: Cubi della Guerra di Thuldanin

I cubi di questo strato sono disseminati di caverne e cunicoli. Le imboccature di superficie conducono verso labirinti interni riempiti dei rifiuti di ogni guerra che sia stata mai combattuta.

Cumuli di oggetti infranti di ogni tipo sorgono dappertutto. Navi gigantesche squarciate, torri d'assedio rovesciate, armi gigantesche, carri alimentati a vapore, arnesi volanti di ogni forma e strutture dagli scopi e dai poteri ancora più strani sono sepolti all'interno di questi cubi. La maggior parte dei rifiuti è inutilizzabile, pietrificata in una sorta di immobilità dalla qualità "conservativa" dello strato.

Saccheggiare i cumuli di relitti in cerca di armi intatte è l'occupazione preferita di molti gruppi di saccheggiatori e di opportunisti, dal momento che i relitti di Thuldanin nascondono varie armi e macchine da guerra di qualità. I cercatori più perseveranti possono scoprire oggetti dai poteri fantastici o dal funzionamento affascinante, pronti per essere utilizzati, o comunque, copiati. Ma i saccheggiatori più astuti non rimangono a lungo su Thuldanin, in quanto le creature possono rimanere pietrificate proprio come gli oggetti. Qualsiasi oggetto o creatura ha una possibilità pari all' 1% per ogni 30 giorni passati su Thuldanin di pietrificarsi spontaneamente. Gli oggetti o le creature pietrificate dalla qualità naturale di Thuldanin non possono essere riportati al loro stato precedente se non attraverso l'uso di magie potenti come un *desiderio* o un *miracolo*.

Per tracciare la mappa di un incontro sui cubi della guerra è sufficiente creare un dungeon molto vasto: grandi stanze, grandi corridoi, soffitti molto alti e così via. Poi si riempie il tutto di detriti (sparsi o densi). Si aggiungono infine grosse strutture come catapulte, galeoni da guerra e strani meccanismi ad ingranaggi. Infine, si aggiungono alcune statue: qualche ex-avventuriero particolarmente sfortunato che si è trattenuto troppo a lungo a cercare tesori.

Quei personaggi che si recano quaggiù in cerca di tesori di sicuro si scontreranno con dei saccheggiatori rivali. Thuldanin è famoso in tutta la Grande Ruota, quindi è possibile incontrare praticamente chiunque o qualsiasi cosa nelle caverne dei cubi della guerra. Non tutto a Thuldanin è in rovina. Vari costrutti come gli inevitabili e i golem possono essere ancora funzionanti, e riattivarsi quando i personaggi si avvicinano. Per indicare le ricchezze dei cubi della guerra, si considerino tutte le creature incontrate quaggiù (fatta eccezione per i costrutti) dotate del doppio dei tesori standard. Ma invece di collocare i tesori addosso alle creature, il DM li nasconderà tra i detriti e lascerà che siano i personaggi a trovarli.

NIRVANA MECCANICO DI MECHANUS

Mechanus è un luogo dove l'ordine perfettamente regolato regna supremo. È composto in pari misura da luci e oscurità, e da uguali proporzioni di calore e di freddo. È prevedibile come il lento gocciolare di un orologio ad acqua e evidente come un albero in mezzo a un campo. Su Mechanus tutta la legge viene espressa in un unico reame infinito di ingranaggi rotanti, tutti collegati tra loro, tutti che si muovono in proporzione alla loro misura. Gli ingranaggi sembrano impegnati in un calcolo talmente complesso che nessuna divinità conosce il suo scopo, tranne che, in qualche modo, è un'espressione della legge.

A prima vista, Mechanus sembra solo ciò che si vede, per quanto può esserlo un Piano Esterno. Tuttavia, la sua superficie nasconde alcune sottigliezze. È possibile trovare ogni tipo di legge nel Nirvana Meccanico di Mechanus, dalle semplici citazioni alle regole contorte di galateo dei diavoli.

Mechanus possiede i seguenti tratti.

- Gravità direzionale oggettiva. La direzione verso il basso è orientata in base all'angolazione di ogni ingranaggio rotante. Camminare da un ingranaggio all'altro può essere sconcertante per i più inesperti... e pericoloso, se un viaggiatore cade tra le ruote dentate.
- Plasmabile divino. Le divinità minori sono in grado di alterare Mechanus con un pensiero; le creature comuni devono ricorrere a incantesimi o a sforzi fisici per farlo.
- Allineamento legale forte.

Incontri casuali: Alternare la tabella degli incontri infernali a quella degli incontri celestiali (pagina 167) per determinare gli incontri casuali su Mechanus.

Esempio di locazione di Mechanus: Fortezza dell'Illuminazione Disciplinata

Questa struttura sorge su un ingranaggio personale, e le sue guglie e le sue torri si levano alte nel vuoto di Mechanus. La fortezza ha un diametro di tre chilometri, e alcune delle sue guglie sono alte anche il doppio. Alcuni inevitabili con l'incarico di far rispettare la legge "vietato entrare" pattugliano i parapetti, tenendo gli occhi aperti per eventuali infiltrati immondi o colonizzatori formian.

Un gruppo di mortali provenienti dal Piano Materiale chiamato la Confraternita dell'Ordine crede che se riesce a catalogare ogni legge del cosmo, otterrà il potere degli dei. A tale scopo, ha eretto questa fortezza sul piano supremo della legge.

Un'orda di impiegati, funzionari, aiuti legali, traduttori, matematici, filosofi e burocrati servono nella Fortezza dell'Illuminazione Disciplinata. La maggior parte di essi fa parte della Confraternita dell'Ordine, anche se a volte ai visitatori viene concesso di entrare per poter studiare nelle rinomate biblioteche della fortezza. Le biblioteche occupano varie centinaia di sale e dispongono di volumi provenienti da tutta la Grande Ruota.

Quei personaggi che giungono alla Fortezza in cerca di conoscenza non vengono mai respinti, anche se dovranno sbrigare una marea di pratiche prima che la confraternita conceda loro l'accesso agli archivi generali della biblioteca. Per studiare i volumi più rari, ad accesso limitato, i personaggi dovranno prima compiere una cerca per conto della Confraternita. Una missione tipica potrebbe riguardare il recupero di un testo particolarmente raro da una biblioteca drow ben protetta.

PACIFICI REGNI DI ARCADIA

Arcadia è formata da giardini di alberi perfettamente allineati, fiumi che scorrono in linea retta, campi ordinati e città disposte in forme geometriche perfette e piacevoli. Le montagne non vengono consumate dall'erosione. Tutto su Arcadia opera in funzione del bene comune e di una forma impeccabile di esistenza. Quaggiù, l'armonia non è turbata da nulla e da nessuno.

Si dice che ogni cosa sua Arcadia sia perfetta al suo massimo grado, non strettamente regolata come su Mechanus né totalmente dedicata alla perfezione individuale come su Celestia. ma questo non è del tutto vero. In realtà, gli abitanti di Arcadia sono talmente convinti della loro perfezione che a volte hanno difficoltà a riconoscere i loro stessi difetti.

Arcadia ha due strati: Buxenus e Abellio. Sembrano simili, fatta eccezione per il fatto che Buxenus ospita gli accampamenti armati dei nani celestiali e degli arconti che proteggono il piano.

Arcadia è dotata dei seguenti tratti.

- Plasmabile divino. Le divinità minori sono in grado di trasformare Arcadia con un gesto della mano, ma per le altre creature il piano è dotato del tratto plasmabile alterabile.
- Allineamento legale leggero. I personaggi caotici su Arcadia subiscono una penalità di -2 alle prove basate sul Carisma.

Incontri casuali: Viene usata la tabella degli incontri celestiali (pagina 167) per determinare gli incontri casuali su Arcadia.

Esempio di locazione di Arcadia: Monte Clangeddin

Una montagna perfettamente conica, isolata da qualsiasi catena montuosa, si innalza per almeno 9.000 metri al di sopra dei campi, e la sua cima è avvolta da nuvole e tempeste. Questa montagna è stata eretta dal grande eroe nanico Clangeddin Silverbeard.

Le viscere della montagna racchiudono grandi saloni, corridoi e tunnel scavati dai nani e lastricati con grosse lastre di pietra. Lampade costose, forge calde e fredde e saloni per le feste grandi quanto intere città offrono luce e divertimento ai visitatori sotterranei. Gli stranieri sono i benvenuti quaggiù, specialmente coloro che arrivano per ordinare armi speciali dai leggendari fabbri che lavorano alle forge più calde.

I nani celestiali che vivono all'interno del Monte Clangeddin passano metà di ogni giornata a scavare, ad addestrarsi e a perfezionare le loro doti militari per onorare il loro signore Clangeddin. Quei visitatori intenzionati a radunare un esercito a volte si recano fino a Monte Clangeddin, per raccontare ai nani la storia di una guerra mossa per una giusta causa. A volte gli anziani vengono toccati da questi appelli e assegnano alcuni guerrieri ad aiutare quella causa.

Altri viaggiatori potrebbero giungere in cerca delle armi leggendarie che portano il marchio dei fabbri di Clangeddin. Anche se Monte Clangeddin è solo una città piccola, è possibile acquistare (ma non vedere) armi di qualsiasi prezzo al suo interno.

Per tracciare la mappa di un incontro a Monte Clangeddin si usa la sezione "Terreno del dungeon" (pagina 59). Dal momento che i nani prendono sul serio il loro mestiere di lavorazione della pietra, le pareti, i soffitti e i pavimenti sono i migliori che si possano avere in pietra scolpita e lastricati.

SETTE CIELI ASCENDENTI DI CELESTIA

L'unica grande montagna sacra di Celestia si innalza da un oceano infinito di acqua santa fino a raggiungere altezze inimmaginabili. Qui governano la giustizia, la dolcezza, l'ordine, la grazia celestiale e la pietà. Qui, occhi attenti scrutano dall'alto le mosse del male in tutte le sue forme. Qui ogni cosa è splendida.

I Sette Cieli Ascendenti sono la dimora planare per le anime mortali che hanno dimostrato gentilezza e comprensione, e per le loro creature amiche. Ma si tratta di un paradiso che gli immondi dei piani inferiori conquisterebbero, se potessero. Il Monte Celestia è la promessa del miglioramento e dell'unione finale coi poteri del bene e della legge, per coloro che ne sono degni. Quindi, supplicanti di ogni forma percorrono i suoi strati, uno dopo l'altro, fino a raggiungere l'altezza finale della Città Celestiale (il sesto strato) e da lì passare al Cielo Illuminato, del quale nulla è dato sapere.

Celestia è dotato dei tratti seguenti.

- Plasmabile divino. Celestia è plasmabile per quelle entità dotate almeno del potere di una divinità minore. È alterabile nei modi normali per le creature comuni.
- Allineamento legale leggero e buono leggero.

Incontri casuali: Viene usata la tabella degli incontri celestiali (pagina 167) per determinare gli incontri casuali su Celestia.

Esempio di locazione di Celestia: Empyrea

Empyrea, chiamata anche la Città delle Anime Temprate, sorge sulle rive di un freddo e limpido lago di montagna. Le molte fontane curative e di guarigione di Empyrea sono in grado di rigenerare arti avvizziti, la capacità di parola, le forme di follia e l'energia vitale stessa. Empyrea è anche famosa per i suoi guaritori e i suoi ospedali, e molti pellegrini cercano di raggiungere questo luogo leggendario di perfetta salute.

Quelle creature non malvagie e non caotiche in cerca di cure relativamente semplici (danni, malattie o livelli negativi, ad esempio) vengono guarite gratuitamente. Coloro che cercano una cura per mali più esotici (strane maledizioni, livelli perduti e alcune malattie rare e particolarmente nefaste) devono superare la prova di Empyrea, un combattimento rituale con un arconte o un angelo di un GS pari a quello del livello del personaggio. Se i PG a combattere sono più di uno, ciascuno di loro dovrà affrontare un arconte o un angelo. Il combattimento non è all'ultimo sangue, ma dura solo fino a che l'avversario non perde i sensi: anzi, coloro che uccidono il loro avversario vengono immediatamente banditi da Empyrea. Coloro che superano la prova ottengono la cura che cercavano.

Il combattimento ha luogo in uno dei molti cortili della città, uno spazio aperto decorato da esili colonne e vasche d'acqua pura e tranquilla.

PARADISI GEMELLI DI BYTOPIA

Bytopia è unico tra tutti i Piani Esterni, in quanto le superfici dei suoi due strati sono rivolte l'una verso l'altra come le due copertine interne di un libro chiuso. Guardando verso l'alto da Dothion, lo strato "all'insù" del piano, il viaggiatore può vedere Shurrock, l'altro strato. Analogamente, chi sta su Shurrock può vedere le città e le fattorie di Dothion sopra le proprie teste.

Ogni strato del piano Bytopiano è un mondo ideale. Dothion è una terra pastorale e mite, mentre Shurrock è una terra di foreste e di natura allo stato selvaggio. La filosofia del piano, e cioè la realizzazione personale attraverso l'interazione sociale, pervade entrambi gli strati.

La distanza tra i due strati del piano è di circa un chilometro e mezzo, anche se a volte le montagne più ripide si innalzano su entrambi gli strati e si incontrano a metà strada. Spostarsi da uno strato all'altro è possibile volando oppure scalando le montagne.

Bytopia è dotato dei seguenti tratti.

- Gravità direzionale oggettiva. La direzione "in basso" esiste in due direzioni opposte sui due strati speculari del piano. La gravità è normale finché non si attraversa il confine invisibile tra i due strati; in quel momento, la gravità si capovolge. Coloro che oltrepassano il confine iniziano a cadere verso l'altro piano.
- Plasmabile divino. Le divinità minori sono in grado di trasformare le terre gemelle di Bytopia, mentre le altre creature lo trovano alterabile come gli altri Piani Esterni.
- Allineamento buono leggero.

Incontri casuali: Viene usata la tabella degli incontri celestiali (pagina 167) per determinare gli incontri casuali su Bytopia.

Esempio di locazione di Bytopia: Frutteto di Mottlegrasp

Mottlegrasp è un gnomo mago celestiale di 18° livello che cura nelle campagne di Dothion un frutteto in cui gli alberi producono rubini, smeraldi e altre gemme preziose. Un albero tipico produce gemme per un valore di 1d4x1.000 mo all'anno, e il frutteto si estende per diversi acri.

Alcuni degli alberi di Mottlegrasp producono frutti ancora più preziosi. È possibile attingere ai frutti della Forza, della Destrezza, della Costituzione, dell'Intelligenza, della Saggezza e del Carisma. Questi oggetti funzionano come i relativi tomi o manuali di incremento delle caratteristiche (descritti nel Capitolo 7) e conferiscono un bonus intrinseco a un punteggio di caratteristica una volta che vengono mangiati. Più maturo è il frutto, più alto è il bonus. Tuttavia né il denaro, né le imprese né la fama saranno sufficienti a concedere ai PG tali frutti. Mottlegrasp non si separa mai dai suoi frutti volontariamente, e nega cortesemente ogni richiesta al riguardo… con una eccezione: a volte Mottlegrasp pagherà i personaggi con dei frutti se sorveglieranno il suo frutteto per una settimana.

Il venerabile gnomo non è uno stupido. Ingaggerà dei protettori per il suo frutteto solo se teme l'arrivo di una minaccia che un mago di 18° livello sul suo stesso terreno non sia in grado di affrontare. I personaggi probabilmente affronteranno un pericolo dopo l'altro nella settimana che dovranno passare come guardie del frutteto.

Per tracciare la mappa di un incontro nel Frutteto di Mottlegrasp è sufficiente collocare degli alberi in file regolari di quadretti. Circa ogni quattro quadretti viene tracciato un canale di irrigazione (che viene considerato una trincea ampia 1,5 metri, dal momento che raramente il canale è pieno d'acqua).

CAMPI BENEDETTI DELL'ELYSIUM

L'Elysium è il piano di allineamento buono più forte della Grande Ruota, un luogo di bene supremo libero dalle categorizzazioni della legge o del caos. Su questo piano, agire per il bene altrui è un ideale che viene posto al di sopra di tutti gli altri.

Il primo strato del piano, Amoria, è un'esplosione di colori. I visitatori rimangono stupefatti di fronte ai prati color verde brillante punteggiati di fiori del colore delle stelle, ai laghi di un azzurro intenso quanto le piume di una ghiandaia e nuvole argentate che solcano un cielo perfetto. Il piano stesso sembra vibrare di vita e di intensità. Normalmente è un luogo di pace, e la tranquillità sembra pervadere i corpi e le anime di coloro che lo attraversano.

L' Elysium è formato da quattro strati, collegati tra loro dalle mille diramazioni del Fiume Oceanus. Il primo strato è simile al Piano Materiale, adornato di pini profumati e alberi fioriti allineati sulle rive del fiume oltre i quali si stendono prati e colline sconfinate. Il secondo strato, Eronia, è più aspro e montagnoso, e lungo il fiume si fanno frequenti le rapide e le cascate. Il terzo strato, Belierin, è un gigantesco stagno brulicante di vita. Lo strato più profondo è il mare di Thasasia, lo stesso che genera il grande Fiume Oceanus, punteggiato di isole dove gli eroi del bene riposano per l'eternità.

Le dimensioni del Fiume Oceanus variano da un piccolo ruscello a un potente corso d'acqua in grado di straripare dagli argini e di allagare tutto ciò che trova sul suo cammino. Lungo il fiume sono frequenti piccole isole, banchi di sabbia e promontori rocciosi, spesso popolati da supplicanti o da altre creature più potenti.

L'Elysium è dotato dei seguenti tratti.

- Plasmabile divino. L'Elyisum può essere facilmente alterato dalle divinità. Le altre creature possono farlo usando normalmente i loro incantesimi e le loro azioni fisiche.
- Energia positiva minore dominante.
- Allineamento buono forte.
- Intrappolamento. Questo è un tratto unico dell'Elysium (anche se l'Ade ne possiede uno simile). Quei non esterni che si trovano sull'Elysium provano una gioia e una soddisfazione sempre crescenti. I colori si fanno più intensi e più vivi che sul Piano Materiale, i suoni più melodiosi e piacevoli, e la natura degli altri sembra più piacevole e comprensiva. Alla conclusione di ogni settimana passata sull'Elysium, qualsiasi non esterno deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il numero delle settimane consecutive passate sull'Elysium). Chi fallisce cade sotto il controllo del piano e diventa un supplicante dell'Elyisum. Quei viaggiatori che vengono intrappolati dalla tranquillità e dalla bontà intrinseche del piano dell'Elysium non possono più lasciare il piano di loro volontà e non provano alcun desiderio di farlo. I ricordi della vita precedente svaniscono nel nulla, ed è necessario un incantesimo *miracolo* o *desiderio* per riportarli allo stato normale.

Incontri casuali: Alternare la tabella degli incontri celestiali e quella degli incontri beati (pagina 167) per determinare gli incontri casuali sull'Elysium.

Esempio di locazione dell'Elysium: Isole Eroiche

Queste isole sono conosciute anche col nome delle Isole dei Santi, le Colline di Avalon e le Isole Oltre il Mondo. Qui risiedono le migliori anime di allineamento buono che hanno abbandonato le spoglie mortali, e che mantengono alcune conoscenze e forse anche alcuni poteri delle loro vite precedenti. Qui i sovrani eroici attendono il giorno in cui le loro nazioni avranno di nuovo bisogno di loro, e gli studiosi di religione vanno in cerca di grandi misteri all'interno di enormi librerie.

Spesso questi grandi supplicanti si mettono in viaggio verso Thalasia quando sono ancora vivi, ma sentono la morte avvicinarsi a causa della vecchiaia o di ferite subite in battaglia. L'Elyisium li converte lentamente in potenti esterni, che avvertono a malapena il momento della morte. A Thalasia conservano i loro poteri e i loro ricordi, ma sono in pace con se stessi e con gli altri: questa è la ricompensa finale del bene. Vari angeli stanno a guardia delle rive di ogni isola, osservando in silenzio i visitatori e attaccando senza pietà chiunque osi infrangere la quiete di questo luogo.

Dal momento che gli eroi defunti ricordano le loro imprese mortali, possono rivelarsi una fonte di informazione e di ispirazione per i PG. Alcuni potrebbero avere degli affari in sospeso sul Piano Materiale e chiedere agli eroi di raddrizzare qualche torto commesso molto tempo addietro.

I personaggi potrebbero partire in cerca delle Isole Eroiche come parte di un'avventura che ha luogo altrove. Quando la Profezia della Luna Infranta deve essere sventata di nuovo, potrebbe essere utile ottenere consigli dal paladino che la sventò mille anni fa.

DISTESE SELVAGGE DELLE TERRE BESTIALI

Le Distese Selvagge delle Terre Bestiali sono un piano dove la natura si sviluppa senza alcun limite. È un piano rivestito da foreste che vanno dai boschi di mangrovie carichi di muschio a distese di pini innevati, a chilometri di boschi di sequoie talmente fitti che nessuna luce oltrepassa il fogliame. Querce, betulle, abeti, conifere e aceri sono praticamente ovunque, e gli esploratori che si addentrano negli angoli più remoti del piano scoprono anche vaste foreste di funghi. Esistono anche grandi deserti, sebbene siano tutt'altro che distese prive di vita. Cactus, palme e altre piante del deserto fioriscono anche nelle parti più aride delle Terre Bestiali.

L'aria, nelle Terre Bestiali, è l'ideale per far crescere qualsiasi cosa. È calda e umida nelle regioni paludose, arieggiata e limpida sulle colline e calda e arida nelle distese desertiche.

Le Terre Bestiali sono composte da tre strati, ognuno perennemente bloccato a un diverso momento del giorno. Lo strato superiore, Krigala, è immerso in un giorno senza fine, il secondo, Brux, è un dominio di perenne tramonto e il terzo, Karasuthra, è una terra immersa eternamente nella notte, illuminata solo da una pallida luna.

La caratteristica più importante delle Terre Bestiali è che sono ideali per ogni forma di vita animale. Come Arcadia, è una terra riccamente popolata da animali, bestie e bestie magiche. Le città, i paesi e le fortezze tradizionali sono poche e molto lontane fra loro. Coloro che scelgono di abitare quaggiù, di solito lo fanno per vivere tra gli alberi, e non contro di loro.

Le Terre Bestiali sono dotate dei seguenti tratti.

- Plasmabile divino. Le divinità possono plasmare i tratti del piano con un pensiero, ma le creature mortali devono fare uso di incantesimi o sforzi fisici per alterare il piano.
- Allineamento buono leggero.

Incontri casuali: Viene usata la tabella degli incontri beati (pagina 167) per determinare gli incontri casuali nelle Terre Bestiali.

Esempio di locazione delle Terre Bestiali: Bosco dei Cacciatori di Karasuthra

Lo strato inferiore delle Terre Bestiali, Karasuthra, è avvolto da un manto di notte continua. Una luna d'argento, le cui fasi cambiano molto lentamente, risplende alta nel cielo, circondata da stelle che si spostano pigramente nella volta notturna. Solo alcuni punti illuminati riescono a farsi strada oltre il fitto fogliame della foresta, formando dei fasci di luce argentata che arrivano fino al terreno.

Karasuthra è abitata dalle creature notturne più pericolose, cacciatori implacabili sempre in cerca di preda. Alcuni cacciatori del Piano Materiale a volte si recano fino a Karasuthra in cerca dei trofei più pericolosi. Alcuni riescono a sopravvivere per tentare una seconda volta.

Alcune delle prede più famose del luogo sono i cervi bianchi. Queste sfuggenti creature (considerate pari a corsieri celestiali; vedi *Manuale dei Mostri*) vivono per l'emozione dell'inseguimento e considerano la caccia parte del loro ciclo vitale. Anche il più devoto difensore del bene è disposto a cacciare un cervo bianco, in quanto il cervo conosce le conseguenze della caccia ed è disposto a fare da preda. Questo non significa che i cervi si arrendano facilmente. Amano utilizzare tutto il loro ingegno e la loro insuperata conoscenza della foresta per confondere le creature provenienti dagli altri piani. Le creature native delle Terre Bestiali non attaccheranno mai un cervo bianco. Saranno più che pronte ad attaccare chi dà loro la caccia con grande ferocia.

Le corna di un cervo bianco sono talmente lunghe che è possibi-

le ricavarne un arco lungo composito utilizzando l'abilità Artigianato (costruire archi) e superando una prova con CD 30. Tale arco viene considerato di qualità perfetta, e i potenziamenti magici collocati su di esso costeranno il 10% in meno, dal momento che le corna dimostrano un'affinità alla magia.

Per tracciare la mappa di un incontro in un bosco di cacciatori di Karasuthra su usano le indicazioni per allestire una foresta media (vedi pagina 87). Alcune semplici capanne a tre o quattro stanze disseminate nella foresta offrono ai visitatori un minimo di protezione dalle creature esterne.

FORESTE OLIMPIE DI ARBOREA

Le Foreste Olimpie di Arborea sono un complicato intrico di climi e gli ambienti, tutti rigogliosi di vita. Arborea è ricoperta da grandi boschi torreggianti di querce, betulle e aceri. Questi giganteschi alberi a foglie caduche si allungano verso il cielo, lasciando il suolo della foresta relativamente libero dal sottobosco e dalla vegetazione. La terra al di sotto del tetto di foglie è una distesa collinare ricoperta di felci e rocce muschiate. Tuttavia, a volte la foresta lascia il posto ad ampie radure ricoperte di fiori selvaggi, distese di frumento e orzo e file ordinate di alberi da frutta cresciuti senza l'aiuto di nessuna mano umana. Qui crescono alberi che non hanno mai conosciuto l'accetta del taglialegna, campi ricchi di grano e frutteti sempre ricchi di frutti.

La stessa aria di Arborea sembra irradiare emozione ed euforia. Alcune raffiche di vento improvvise spuntano dal nulla, investendo le file di alberi con forti raffiche di vento. Normalmente passano nel giro di pochi minuti, e lasciano dietro di sé archi soleggiati di luce che penetrano oltre il tetto di fogliame della foresta. In distanza sembra sempre echeggiare il suono di musica lontana, a volte generato dagli elfi e dalle fate che giocano, ma altre volte formato semplicemente dal suono flebile del vento che soffia attraverso i rami degli alberi più grandi.

Arborea è un luogo dove gli alberi fioriscono e danno frutto contemporaneamente. Esistono zone montagnose coperte di neve, ma anche quelle sono sovrastate da un cielo azzurro limpido. Arborea è quasi mozzafiato per la sua bellezza, e la terra incarna sia lo splendore che il lato selvaggio della natura allo stesso tempo.

Tuttavia, solo il primo strato di Arborea, Arvandor, è composto dalla grande foresta che dà il nome al piano. Aquallor, il secondo strato di Arborea è un oceano infinito e il terzo, Mithardir, è un deserto sconfinato di polvere bianca.

Arborea possiede i seguenti tratti.

- Plasmabile divino. Le divinità possono cambiare i tratti del piano e plasmare il paesaggio; i mortali devono fare uso di incantesimi e di sforzi fisici per cambiare l'ambiente attorno a loro.
- Allineamento buono leggero e caotico leggero.

Incontri casuali: Viene usata la tabella degli incontri beati (pagina 167) per determinare gli incontri casuali su Arborea.

Esempio di locazione di Arborea: Città sugli Alberi

Gli elfi celestiali di Arvandor vivono in grandi città sospese sugli alberi, costruite tra i rami di enormi sequoie. È qui che vanno a caccia, festeggiano e vivono la vita ideale per gli elfi. Ma sono talmente protettivi della loro società che sono rapidi a rivoltarsi contro gli intrusi. Una singola parola sbagliata può trasformare un interlocutore in un puntaspilli di frecce elfiche.

Le città sugli alberi non sono abitate soltanto degli elfi. Molti elfi cavalcano dei gufi giganti celestiali da un luogo all'altro, e anche molti folletti sono i benvenuti nelle città sugli alberi. Sebbene siano gli alberi a sorreggere la città, anche alcuni treant vi abitano, per la sorpresa di quei visitatori che tentano di prendere una scorciatoia. Una città sugli alberi è considerata una città grande (vedi pagina 137).

Per tracciare la mappa di un incontro in una città sugli alberi si usano gli edifici della sezione "Elementi urbani" (vedi pagina 99), ma gli edifici saranno fatti in legno e attaccati a tronchi di un diametro dai 9 ai 18 metri. Invece che usare strade e vicoli per collegare gli edifici, gli elfi usano ponti di corde, ponti sospesi, scale e scalette. La rete di ponti e di scale deve essere molto complicata: agli elfi piace così, e ne risulteranno degli incontri più interessanti.

DOMINIO CONCORDANTE DELLE TERRE ESTERNE

Le Terre Esterne sono un piano unico tra tutti Piani Esterni, in quanto confinano con tutti gli altri Piani Esterni. Per questo motivo, fungono da territorio comune per tutte le creature extraplanari. Esseri provenienti dei piani infernali e celestiali e da quelli del caos e della legge, sono comuni quaggiù. Inoltre, le divinità neutrali pure o di ideali neutrali come lo studio o la natura hanno eretto quaggiù i loro reami.

Le Terre Esterne sono una ruota infinitamente grande con una grande guglia che si innalza al suo centro. Gli stranieri considerano questa gigantesca torre cilindrica il cuore dei Piani Esterni e l'asse attorno al quale gira la Grande Ruota. Questo grande pinnacolo è chiaramente visibile da qualsiasi punto del piano, in quanto si innalza al di sopra delle nubi stesse e giunge fino ai cieli più alti. La Città delle Porte, Sigil, fluttua in cima alla guglia.

Le Terre Esterne stesse sono una vasta regione dai vari tipi di terreno: vaste praterie, montagne scoscese e fiumi lenti e tortuosi. Esistono insediamenti disseminati in tutta l'area, abitati da supplicanti e da altri nativi del piano. Si tratta di minuscoli puntini, tuttavia, se paragonati alle grandi distese delle Terre Esterne.

Le Terre Esterne sono dotate dei seguenti tratti.

- Plasmabile divino. Questo tratto scompare nelle vicinanze del centro del piano, e anche le divinità stesse sono influenzate dalla natura del piano in quella zona.
- Allineamento neutrale leggero. A differenza degli altri Piani Esterni, tutti gli allineamenti sono i benvenuti nelle Terre Esterne.
- Magia normale, magia ostacolata e magia limitata. Le Terre Esterne possiedono il tratto di magia normale nelle zone distanti dalla sua guglia centrale, ma man mano che ci si avvicina al fulcro del piano, gli incantesimi, le capacità magiche e anche i poteri soprannaturali tendono ad essere sempre più limitati. Laddove la superficie del pinnacolo si fa quasi verticale, praticamente nessuna capacità (e ben pochi dei poteri delle divinità stesse) funzionano.

Lontano dalla guglia, la magia funziona normalmente. A circa 1.650 km dalla base della guglia ha inizio il tratto di magia ostacolata, che ostacola gli incantesimi di 9° livello con una CD di 35. Man mano che ci si avvicina alla base della guglia, gli incantesimi dei livelli più bassi vengono limitati allo stesso modo, in base a quanto riportato nella tabella sottostante.

Distanza dalla guglia	Incantesimi ostacolati	Incantesimi limitati	Altri effetti
Più di 1.650 km	Nessuno	Nessuno	Nessuno
1.650 km	9°	Nessuno	Nessuno
1.500 km	8°-9°	Nessuno	Nessuno
1.350 km	7°-9°	9°	Tutte le creature acquisiscono immunità al veleno
1.200 km	6°-9°	8°-9°	Le capacità magiche degli psionici non funzionano
1.050 km	5°-9°	7°-9°	L'energia positiva e negativa non può essere incanalata
900 km	4°-9°	6°-9°	Le capacità soprannaturali non funzionano
750 km	3°-9°	5°-9°	L'accesso al Piano Astrale è vietato
600 km	2°-9°	4°-9°	Poteri divini del grado di semidivinità e inferiori annullati
450 km	Tutti	3°-9°	Poteri divini del grado di divinità minore e inferiori annullati
300 km	Tutti	2°-9°	Poteri divini del grado di divinità intermedia e inferiori annullati
150 km	Tutti	Tutti	Poteri divini di ogni tipo annullati

Il tratto di magia limitata inizia a emergere a 1.350 km dal centro del piano, impedendo l'uso di incantesimi ed effetti magici di 9° livello. Man mano che ci si avvicina, sempre più capacità vengono più impedite, finché anche i poteri delle divinità stesse non vengono influenzate. Le capacità straordinarie non vengono influenzate da questo tratto.

Incontri casuali: Alternare tutte e quattro le tabelle degli incontri sui Piani Esterni per determinare gli incontri casuali sulle Terre Esterne.

Esempio di locazione delle Terre Esterne: Sigil

Sigil, il cuore delle Terre Esterne e quindi l'autoproclamato centro dei piani, è conosciuta come la Città delle Porte. Portali di ogni tipo, che conducono verso ogni direzione conosciuta del cosmo, si affac-

Incontri abissali (LI 15)

d%	Incontro	LI medio
01-10	1 marilith (demone)	17
11-25	1 basilisco abissale maggiore	15
26-50	Drappello di demoni: 1 nalfeshnee, 1 hezrou e 1d3 vrock	15
51-70	Drappello di demoni: 1 glabrezu, 1 succube e 1d3 vrock	14
71-90	1d3 hezrou (demoni)	13
91-95	1 slaad della morte	13
96-100	2 slaadi grigi	12

Incontri infernali (LI 15)

d%	Incontro	LI medio
01-20	1 diavolo cornuto	16
21-45	Drappello di diavoli: diavolo di ghiaccio, 1d3 diavoli d'ossa e 2d4+3 diavoli barbuti	15
46-70	1d3 diavoli di ghiaccio	15
71-80	2d4+3 sciami di vespe infernali	14
81-85	1d4+2 capitani formian	14
86-95	1d4+2 diavoli d'ossa	13
96-100	1 strega notturna e 1 cauchemar (incubo)	12

Incontri celestiali (LI 15)

d%	Incontro	LI medio
01-25	1d3 deva astrali (angeli)	16
26-45	1 planetar (angelo)	16
46-60	1 eroe arconte segugio	16
61-65	1 marut (inevitabile)	15
66-85	1 arconte tromba	14
86-90	1d4+2 capitani formian	14
91-95	1d3 leonal (guardinal)	14
96-100	1d4+2 avoral (guardinal)	13

Incontri beati (LI 15)

d%	Incontro	LI medio
01-15	1d3 deva astrali (angeli)	16
16-30	1 planetar (angelo)	16
31-55	1d3 ghaele (eladrin)	15
56-65	1d3 leonal (guardinal)	14
66-80	1 corsiere celestiale (unicorno)	13
81-90	1d4+2 avoral (guardinal)	13
91-95	1 slaad della morte	13
96-100	2 slaadi grigi	12

ciano su ogni quartiere della città. Sigil, situata in cima alla guglia centrale che si innalza dal piano circostante, è un anello che fluttua nello spazio, e la città stessa è costruita all'interno della sua fascia.

Sigil possiede numerosi tratti speciali, uno dei quali è la gravità direzionale oggettiva. La direzione "in basso" è verso l'anello stesso. Coloro che si allontanano all'anello si ritrovano improvvisamente nel vuoto, e di solito precipitano lungo i fianchi della guglia.

Nonostante la magia sia estremamente limitata nei pressi della guglia, la Città di Sigil è dotata del tratto di magia normale.

Sigil è dotata di un gran numero di portali, il cui numero preciso è ignoto perfino agli abitanti stessi. Esistono portali verso ogni Piano Esterno conosciuto, ogni Piano Interno e perfino (almeno così si dice) verso Piani Materiali alternativi. Altri portali collegano Sigil verso altre locazioni delle Terre Esterne, di solito verso le città portale. Questi portali necessitano di parole di comando o oggetti di comando per poter essere utilizzati.

Sigil è una città commerciale. Beni, merci e informazioni arrivano da tutti i piani. Esiste un commercio fiorente specialmente riguardo alle informazioni sui piani, e specialmente per le parole di comando e gli oggetti necessari per far funzionare qualche portale particolare. Le chiavi dei portali sono ricercatissime, e di solito i viaggiatori che si recano in città lo fanno per cercare un portale o una chiave particolare che gli permetta di proseguire il loro cammino.

Sigil è controllata da varie fazioni, che potrebbero venire tutte eufemisticamente descritte come "filosofi armati di randelli". Queste fazioni sono suddivise in base ai loro allineamenti tradizionali e controllano zone diverse della città e servizi diversi al suo interno. Il sovrano supremo di Sigil è un essere enigmatico conosciuto col nome di Signora del Dolore, una femmina umanoide fluttuante dotata di una chioma che sembra fatta di spade. Il livello di potere e le capacità della Signora del Dolore sono un mistero, ma tutti sono convinti che il suo potere sia pari o superiore a quello delle divinità stesse.

Sigil è enorme: dieci volte più grande di una metropoli del Piano Materiale. In quanto tale, non viene applicato alcun limite in monete d'oro quando si compra o si vende equipaggiamento nella Città delle Porte, ed è possibile trovare al suo interno PNG di qualsiasi combinazione di classe e livello.

Per disegnare una mappa di un incontro a Sigil, si parte con un normale scenario cittadino e si aggiunge la massima quantità di magia possibile nell'ambiente. Illusioni da intrattenimento, carrozze senza cavalli "animate", edifici costruiti interamente da *muri di forza*. Qualsiasi cosa sia possibile immaginare, probabilmente a Sigil esiste.

Incontri casuali sui piani esterni

Questa pagina contiene quattro tabelle per gli incontri casuali basate sull'allineamento che il DM può usare se i PG si ritrovano all'improvviso su uno dei Piani Esterni. Se il DM sta preparando un'avventura che si svolge su un Piano Esterno in particolare, può utilizzare queste tabelle come punto di partenza per creare delle tabelle specifiche, più adatte alla natura del luogo dell'avventura e al livello dei PG.

Creare una cosmologia

Man mano che il DM sviluppa il proprio mondo, prima o poi vorrà espandersi verso altri mondi completamente nuovi: nuovi piani dove tutto è possibile. E, se è particolarmente ambizioso, può creare una sua cosmologia personale.

Quali piani servono?

La cosmologia creata dovrebbe riflettere le necessità della propria campagna. Presumendo che il Piano Materiale della propria campagna sia in pratica simile al Piano Materiale della cosmologia di D&D, il DM dovrà decidere cosa la sua cosmologia deve offrire alla campagna. Di seguito è presentata una lista di elementi che la cosmologia di una "tipica" campagna di D&D dovrebbe fornire:

- Un luogo per le divinità.
- Un luogo di provenienza per le creature immonde.
- Un luogo di provenienza per le creature celestiali.
- Un luogo di provenienza per le creature elementali.
- Un modo per spostarsi da un piano all'altro.
- Un modo per far funzionare gli incantesimi relativi al Piano Astrale, al Piano Etereo e al Piano delle Ombre.

Nessuno di questi è un requisito assolutamente necessario per una campagna. Sarebbe possibile condurre una campagna senza alcuna divinità con divinità irraggiungibili o che non possiedono regni interplanari. È possibile stabilire che non vi sia alcun Piano di Transizione nella propria campagna.

Una cosmologia personale può riflettere le proprie esigenze e i propri desideri per la campagna. Se si vuole dare importanza alla lotta del bene contro il male, allora predisporre dei piani con allineamenti forti può essere un'idea eccellente. Allo stesso modo, se si vuole un enorme conflitto tra l'organizzazione e la libertà, sono consigliati piani fortemente allineati verso la legge e il caos. Il DM può creare, aggiungere e togliere piani come meglio crede. Se desidera un quinto piano elementale (come ad esempio del freddo elementale, del legno elementale o anche del vuoto elementale), il DM lo può fare senza alcun problema.

Tratti planari

Progettare un piano è un lavoro simile alla progettazione di qualsiasi altro scenario, sebbene i piani siano più strani e insoliti rispetto alle foreste, alle montagne e alle pianure che compongono il Piano Materiale. Il DM può includere terreni esotici, dungeon giganteschi, imponenti fortezze e città popolate da una moltitudine di strani abitanti. Oltre a tali elementi, il DM dovrà definire i vari tratti planari, le regole che definiscono il funzionamento generico del piano.

I piani della cosmologia di D&D dispongono di vari tratti planari che spiegano come i personaggi possono muoversi, combattere e lanciare incantesimi. Il Piano Elementale del Fuoco, ad esempio, ha il tratto di fuoco dominante, il che significa che l'essenza stessa del piano infligge 3d10 danni da fuoco ad ogni round alle creature presenti sul piano. Il Piano Astrale è dotato del tratto di gravità direzionale soggettiva, che consente alle creature del piano di decidere per conto lo-

ro in che direzione la gravità li attira. Il Limbo ha il tratto di allineamento caotico forte, quindi quei personaggi non caotici subiscono delle penalità quando si trovano laggiù.

Quando il DM crea un piano per la sua cosmologia, può scegliere tra i tratti descritti per i piani della Grande Ruota (da pagina 147 a 150), o inventarne di altri. Può anche mescolare assieme i tratti di alcuni piani diversi, se lo desidera. Ad esempio, potrebbe creare un piano chiamato la Forgia Celestiale dotato del tratto di fuoco dominante e di allineamento buono.

I tratti planari solitamente valgono per tutto il piano, ma è anche vero che un piano è uno spazio molto vasto. Esistono alcune locazioni particolari al suo interno dove le regole sono diverse, forse a causa degli effetti naturali, dell'intervento di una divinità o di una locazione magica.

Un piano solitamente è dotato di tratti che ne definiscono la gravità, la natura del tempo, la forma e le dimensioni, l'allineamento, il tipo elementale o di energia e gli eventuali effetti magici insoliti che possono verificarsi al suo interno. Non si tratta, tuttavia, di una lista esaustiva. È possibile ideare ulteriori tratti planari al fine di poter creare il piano nel modo che si predilige.

Tratti aggiuntivi

Questi sono alcuni tratti planari che non vengono usati della cosmologia di D&D ma che potrebbero costituire degli ottimi elementi per costruire altri piani inventati dal DM.

Gravità inferiore: La gravità di questo piano è meno intensa di quella del Piano Materiale. Ne risulta che le creature sono in grado di sollevare pesi maggiori, ma i loro movimenti tendono ad essere scoordinati. I personaggi che si trovano sul piano a gravità inferiore subiscono una penalità di circostanza -2 a tutti i tiri per colpire e alle prove di Acrobazia, Cavalcare, Equilibrio e Nuotare. Tutti gli oggetti pesano la metà. La gittata delle armi viene raddoppiata e i personaggi guadagnano un bonus di circostanza +2 alle prove di Saltare e Scalare.

La gravità inferiore non cambia i punteggi di Forza e di Destrezza, ma i personaggi ora possono fare molto di più con gli stessi punteggi. Questi vantaggi valgono sia per i viaggiatori provenienti da altri piani che per i nativi.

I personaggi che subiscono una caduta su un piano a gravità inferiore subiscono 1d4 danni per ogni 3 metri di caduta (massimo 20d4 danni).

È possibile scegliere di diminuire la gravità ulteriormente, raddoppiando o triplicando gli effetti sopra descritti su quel piano particolare.

Tempo alterato: Su alcuni piani, il tempo può scorrere in modo più veloce o più lento. Un viaggiatore potrebbe spostarsi su un altro piano, e passare un anno laggiù, ma poi ritornare al Piano Materiale per scoprire che sono passati solo sei secondi. Tutto ciò che si trovava sul piano nativo è invecchiato solo di pochi secondi. Ma il viaggiatore, gli oggetti, gli incantesimi e gli effetti che si trovavano su di lui sono invecchiati di un anno intero.

Quando si deve stabilire lo scorrere del tempo su un piano a tempo alterato, bisogna prima stabilire lo scorrere del tempo sul Piano Materiale e determinare a quale periodo corrisponde nell'altro piano. Nel caso dell'esempio soprastante, sarebbe 1 round = 1 anno. Ad ogni anno che passa sull'altro piano corrisponde un round di 6 secondi sul Piano Materiale.

Gli individui più intelligenti e privi di scrupoli possono abusare dei piani in cui il tempo scorre diversamente. La capacità di trasferirsi in un piano dove il tempo scorre più lentamente, agli scopi di guarire e di recuperare incantesimi, è una vera e propria arma contro gli altri. Il personaggio torna, completamente al pieno delle sue energie, ancora prima che i suoi nemici si accorgano che se ne era andato. Esiliare gli avversari in un piano dove il tempo scorre più velocemente, invece, potrebbe tenerli lontani dall'azione per molti anni, ma rendere il loro ritorno un problema per le generazioni future.

Tempo erratico: In alcuni piani il tempo rallenta e accelera casualmente, quindi un individuo potrebbe perdere o guadagnare tempo man mano che si sposta tra due piani. Per ogni piano che si crea dotato di tempo erratico, si crea anche una tabella casuale per determinare il ritmo del flusso del tempo. La tabella che segue viene presentata come esempio.

È necessario anche stabilire quanto spesso (in base agli standard del Piano Materiale) il flusso del tempo di un piano dotato del tratto di tempo erratico cambia, richiedendo un nuovo lancio dei dadi. Per gli abitanti di tale piano, il tempo scorre naturalmente e il cambiamento non viene notato.

d%	Tempo sul Piano Materiale	Tempo sul piano a tempo erratico
01-10	1 giorno	1 round
11-40	1 giorno	1 ora
41-60	1 giorno	1 giorno
61-90	1 ora	1 giorno
91-100	1 round	1 giorno

Se un piano è senza tempo rispetto alla magia, allora qualsiasi incantesimo lanciato e di durata diversa da istantanea diventa permanente finché non viene dissolto.

Finito: Esistono dei confini e dei margini ben definiti che delimitano il piano. Questi margini potrebbero essere dei confini con altri piani adiacenti oppure interruzioni brusche e definitive come una grande muraglia o l'orlo del mondo. I semipiani, spesso, sono finiti.

Autocontenuto: In questo caso i confini del piano si ricongiungono tra loro, depositando il viaggiatore dall'altro lato della mappa. Un piano sferico è un esempio di un piano autocontenuto, ma possono esistere piani cubici, distorti, o dotati di bordi magici che teletrasportano il viaggiatore fino al margine opposto nel momento in cui li attraversa. Alcuni semipiani sono autocontenuti.

Statico: Questo tipo di piano è immutabile. I visitatori non possono influenzare le creature native del piano e gli oggetti che esse possiedono. Un qualsiasi incantesimo che influenzerebbe coloro che appartengono a quel piano non avrà alcun effetto, a meno che il tratto statico del piano non venga in qualche modo rimosso o soppresso. Quegli incantesimi lanciati prima di entrare su un piano dotato del tratto statico rimangono tuttavia attivi.

Anche spostare un oggetto non custodito all'interno di un piano statico richiede una prova di Forza con CD 16. Gli oggetti particolarmente pesanti potrebbero essere impossibili da spostare.

Senziente: Un piano senziente è un piano che risponde a un unico tipo di pensiero: quello del piano stesso. I viaggiatori scoprono che il paesaggio del piano attorno a loro cambia in base a ciò che il piano pensa dei viaggiatori, diventando più o meno ospitale a seconda della sua reazione.

Tratti di allineamento: Alcuni piani, in modo particolare i piani divini, sono dotati di un loro allineamento proprio come i personaggi. Molti degli abitanti di questi piani condividono quel particolare allineamento, anche le creature più potenti come le divinità stesse. Inoltre, le creature di allineamento contrario a quello del piano hanno molte difficoltà a trattare con gli abitanti del piano e con l'ambiente circostante.

Decidere come un piano sviluppa un tratto di allineamento è un enigma pari a quello dell'uovo e la gallina. Alcuni piani sono predisposti per un particolare allineamento, quindi le creature dello stesso allineamento tendono ad esserne attratte e a stabilirsi laggiù. Questo rende quel piano ancora più affine a quel particolare allineamento, e così via. Nella cosmologia di D&D, tutti i Piani Esterni eccetto uno sono predisposti secondo un qualche allineamento. Questo non deve essere necessariamente vero per eventuali piani che fungano da "dimore degli dei" che un DM voglia creare.

Un piano ad allineamento neutrale forte si oppone al bene, al male, alla legge e al caos. Un piano simile è più preoccupato di mantenere l'equilibrio degli allineamenti che di accogliere ed accettare punti di vista alternativi. I piani ad allineamento neutrale forte, proprio come gli altri piani ad allineamento forte (vedi pagina 149) applicano la penalità di circostanza -2 a qualsiasi creatura che non sia neutrale. La penalità viene applicata due volte (una per la legge/caos e una per il bene/male), quindi le creature di allineamento neutrale buono, neutrale malvagio, legale neutrale, e caotico neutrale subiscono una penalità di –2 e le creature legali buone, caotiche buone, caotiche malvagie e legali malvagie subiscono una penalità di -4.

Magia morta: Questi piani non hanno alcun tipo di magia. Un piano dotato del tratto di magia morta funziona a tutti gli effetti come un incantesimo *campo anti-magia*. Gli incantesimi di divinazione non sono in grado di individuare i loro soggetti su un piano di magia morta, e un incantatore non può far uso di un *teletrasporto* o di un altro incantesimo per entrare o uscire da quel piano. Le sole eccezioni alla regola "niente magia" sono i portali planari permanenti, che continuano a funzionare normalmente.



Illus. di A. Swekel

Questo capitolo contiene varie opzioni sia per i PG che per i PNG, compresi alcuni sistemi alternativi di generazione delle caratteristiche, nuove razze e nuove classi. Sono incluse anche varie regole per migliorare i personaggi, per nuovi famigli e per personaggi epici.

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

In aggiunta al metodo standard per la generazione dei punteggi di caratteristica presentato nel *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.

1. 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, l'acquisto di punti addizionali è su una base di 1 a 1, mentre per avere punteggi superiori a 14, il costo è superiore (vedi la tabella sottostante). Questo metodo permette la massima personalizzazione della propria scheda, ma il DM dovrebbe aspettarsi che i PG abbiano sempre almeno un punteggio molto alto.

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

2. Acquisto punteggi non standard: Si utilizza il metodo standard di acquisto, ma i giocatori hanno a disposizione un numero inferiore o superiore di punti con cui acquistare i propri punteggi, come indicato nella tabella seguente.

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

3. Assortimento di elite: Utilizzare i seguenti punteggi, distribuiti a proprio piacimento: 15, 14, 13, 12, 10 e 8. Questi valori (se assegnati alle caratteristiche in modo appropriato) generano dei personaggi dotati di almeno un punteggio decente in quelle caratteristiche che sono importanti per la classe del personaggio. Questo metodo è più veloce dell'acquisto di punteggi standard ed è ottimo per creare rapidamente dei personaggi. È il metodo utilizzato per creare gli esempi di PNG nel Capitolo 4 di questo volume.

4. 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 14, 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).

5. 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 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).

6. **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 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 pari o superiore a 12.

7. **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 pari o superiore a 12.

8. **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 pari o superiore a 15.

PERSONAGGI DELL'RPGA E PUNTEGGI DI CARATTERISTICA

Nel nuovo programma delle campagne di D&D gestito dal Network RPGA®, i punteggi delle caratteristiche dei personaggi giocanti vengono generati utilizzando il metodo di acquisto standard. In alcune campagne più vecchie dell'RPGA viene utilizzato il metodo di acquisto non standard. Ad esempio, i personaggi della campagna Living Greyhawk vengono costruiti usando il metodo di acquisto punteggi non standard con 28 punti, dal momento che è una campagna più difficile e richiede personaggi più potenti.

Perché l'RPGA usa il metodo di acquisto standard invece di tirare i dadi per generare i punteggi di caratteristica? A differenza della maggior parte delle sessioni casalinghe con un Dungeon Master e pochi giocatori, le partite di D&D dell'RPGA vengono giocate da migliaia di giocatori e dirette da centinaia di Dungeon Master. Negli eventi più grandi, un DM dell'RPGA difficilmente gioca con un gruppo di giocatori o personaggi familiare. In queste situazioni, il metodo d'acquisto punteggi standard consente ai giocatori di personalizzare i propri personaggi, ma allo stesso tempo permette al DM di avere una stima ragionevole del potere di tutti i personaggi che partecipano.

Per ulteriori informazioni sul programma di campagne di D&D e su come partecipare agli eventi dell'RPGA, visitare il sito www.wizard.com/rpga.

RAZZE

Un sistema semplice per personalizzare una campagna è 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 comuni vengono chiamate sottorazze.

Alcune razze comuni di D&D (nani, elfi, gnomi e halfling) 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 delle razze comuni 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. I drow, i duergar e gli svirfneblin potrebbero anche rivelarsi troppo potenti se confrontati alle altre scelte di razza dei PG. Vedi la sezione "Mostri come razze" a pagina 172 per una spiegazione del modificatore di livello e del livello effettivo di personaggio (LEP). Se il DM conosce il LEP di un nuovo personaggio, saprà dire se quel personaggio è adatto alla campagna.

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 di caratteristica, diversi bonus di abilità (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 comuni 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 se perdesse anche le capacità di scurovisione e di esperto minatore, tipiche dei nani. In alternativa, la nuova sottorazza nanica potrebbe avere +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 alla Destrezza, -2 al Carisma, visione crepuscolare al posto della scurovisione e +2 alle prove di Scalare invece della capacità di esperto minatore.

In generale, il DM deve puntare all'equilibrio. Un bonus a un punteggio di caratteristica va bilanciato con una penalità equivalente. Un bonus di abilità verrà sostituito con un bonus ad una diversa abilità, o 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 comuni 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 alcuni tratti come le capacità magiche degli 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 comuni preferiscono classi come il barbaro e lo stregone e ottengono dei bonus alle prove di Sopravvivenza 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 mezzorchi Grandi. Va comunque fatta molta attenzione all'introduzione di personaggi Minuscoli o Grandi, in quanto possono avere una forte influenza sulla campagna stessa (ad esempio, necessitano di meno o più spazio in una battaglia).

Acquatica: Versioni acquatiche (o costiere, o isolane) delle razze comuni potrebbero avere branchie per respirare sott'acqua, un bonus alle prove di Nuotare e un'affinità verso alcune forme di vita acquatiche. Va anche fatta attenzione a non proporre semplici versioni acquatiche di ogni razza e di ogni creatura 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 artici e così via). Queste sottorazze differiscono dalle loro controparti di base principalmente nei bonus di abilità o nei talenti bonus.

SOTTORAZZE COMUNI

Nani	Elfi
Nani delle colline*	Elfi alti*
Nani delle profondità	Elfi acquatici (elfi marini)
Nani delle montagne	Drow (elfi scuri)
Duergar (nani grigi)	Elfi grigi
	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 comuni sono descritti nel *Manuale del Giocatore*.

Esempio di una sottorazza: Nani dorati

Fieri e altezzosi, i nani dorati hanno una civiltà che sta raggiungendo l'apice del potere. Mentre alcuni sono riservati e sospettosi, la maggior parte sono guerrieri poco avvezzi al sotterfugio e scaltri mercanti.

Tratti razziali: I nani dorati hanno tutte le caratteristiche razziali comuni dei nani descritte a pagina 14 del *Manuale del Giocatore* con le seguenti eccezioni:

- Costituzione +2, Destrezza -2: I nani dorati sono robusti e ben piantati, ma meno agili e scattanti delle altre razze.
- Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro le aberrazioni: I nani dorati sono addestrati in speciali tecniche di combattimento contro queste bizzarre creature (questo sostituisce il bonus di attacco contro orchi e goblinoidi).

MODIFICARE LE RAZZE COMUNI

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.

VARIANTE: NESSUN RIQUADRO PER LE VARIANTI

A differenza del resto della *Guida del* DUNGEON MASTER, questo capitolo è composto di regole, concetti e soluzioni alternative. Quindi, in questo capitolo, le varianti non vengono riportate all'interno dei riquadri, poiché costituiscono in realtà il corpo principale del capitolo.

In questo capitolo i riquadri vengono utilizzati per le sezioni "Dietro il sipario", come in tutto il resto del volume.

CAMBIAMENTI ATTRAVERSO AGGIUNTE E RIMOZIONI

Modificare una razza aggiungendo o sottraendo alcuni dei suoi aspetti funziona essenzialmente come creare una sottorazza. Un DM potrebbe considerare la scurovisione inappropriata per i nani nella sua campagna, mentre un altro potrebbe essere convinto che nella propria 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 dall'inizio. L'equilibrio va mantenuto inserendo una caratteristica diversa laddove una 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, riducendone così la popolazione nonostante la loro immunità biologica all'invecchiamento.

Esempio di razza modificata: elfi mezzo-umani

Gli elfi mezzo-umani sono mezzelfi cresciuti nella società degli elfi piuttosto che in quella degli umani.

Gli elfi mezzo-umani hanno tutti i tratti razziali dei mezzelfi descritte a pagina 18 del *Manuale del Giocatore* con le seguenti eccezioni.

- Gli elfi mezzo-umani non ottengono bonus razziali alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni.
- Gli elfi mezzo-umani hanno le stesse competenze con le armi degli elfi. Ricevono gratuitamente il talento Competenza nelle Armi da Guerra per la spada lunga, lo stocco, l'arco corto e l'arco lungo. Vivendo tra gente che tiene in grande considerazione le arti della scherma e del tiro con l'arco, praticamente tutti gli elfi mezzo-umani hanno acquistato familiarità con queste armi.
- Classe preferita: Mago. Gli elfi mezzo-umani mancano di quella flessibilità che possiedono invece i mezzelfi cresciuti tra gli umani.

LIMITAZIONI DI RAZZA O CLASSE

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 alle razze nella sua campagna, possono essere poste delle limitazioni alle classi selezionabili da ogni razza. 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 raramente hanno 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 di partenza supplementare, abilità gratuite o altre piccole ricompense.

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.

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 sottostante 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 da essere 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 finché gli altri personaggi non arrivano a un livello (di solito tra il 5° e il 7°) in cui i mezzi magici per volare si fanno più comuni.

MOSTRI COME RAZZE

Facile (alcuni poteri strani)

Razza	Modificatore di livello	Razza	Modificatore di livello
Goblin	+0	Tiefling	+1
Coboldo	+0	Centauro	+2
Orco	+0	Githyanki	+2
Aasimar	+1	Githzerai	+2
Bugbear	+1	Elfo, drow	+2
Nano, duergar	+1	Ogre	+2
Gnoll	+1	Minotauro	+2
Hobgoblin	+1	Troglodita	+2
Lucertoloide	+1	Gnomo, svirfneblin	+3

Difficile (poteri strani o limitazioni)

Razza	Modificatore di livello	Razza	Modificatore di livello
Licantropo, contagiato[1]	+2	Licantropo, naturale[1,2]	+3
Satiro	+2	Pixie	+4
Yuan-ti, sanguepuro	+2	Gargoyle	+5
Kuo-toa	+3	Troll	+5

Molto difficile (taglia insolita o poteri superiori a molte sfide)

Razza	Modificatore di livello	Razza	Modificatore di livello
Drider	+4	Mind flayer	+7
Gigante delle colline	+4	Ogre magi	+7
Janni	+5	Vampiro[1]	+8
Yuan-ti, mezzosangue	+5		

1 Scegliere una razza comune come razza della creatura base.
2 I licantropi naturali hanno un livello effettivo di personaggio (LEP) pari a 2 + DV della forma animale + livelli di classe.

Livelli di partenza dei PG mostri: La tabella soprastante indica il modificatore di livello da applicare a vari mostri. Si aggiunge il modificatore di livello di un mostro al numero dei suoi Dadi Vita e ai suoi livelli di classe per ottenere il livello effettivo di personaggio, o LEP. Di fatto, i mostri dotati di un modificatore di livello diventano dei personaggi multiclasse quando acquisiscono dei livelli di classe. I personaggi con più di 1 Dado Vita a causa della loro razza non ottengono un talento per il loro primo livello di classe come accade ai membri delle razze comuni, e non moltiplicano i punti abilità del loro primo livello di classe per quattro. Hanno invece già ricevuto un talento per il loro primo Dado Vita a causa della razza e hanno già moltiplicato i loro punti abilità razziali dovuti al loro primo Dado Vita per quattro.

Il LEP si usa al posto del livello di personaggio quando si consulta la Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", nel *Manuale del Giocatore* per determinare quanti punti esperienza deve accumulare un personaggio mostro per passare al livello successivo. Inoltre si usa il LEP nella Tabella 5-1: "Ricchezza del personaggio per livello" per determinare la ricchezza di partenza di un personaggio mostro.

I personaggi mostri considerano le abilità riportate nella loro scheda del *Manuale dei Mostri* come abilità di classe.

Come è facile vedere, molti personaggi mostri sono inadeguati a un gruppo di avventurieri di 1° livello. Il DM può comunque decidere di permetterne l'uso, tenendo conto del fatto che gli incontri del gruppo assegneranno meno punti esperienza ai personaggi di livello più alto, consentendo al resto del gruppo di recuperare in termini di livello. In alternativa, il DM potrebbe chiedere ai giocatori di aspettare finché il resto del gruppo non raggiunge il LEP del personaggio mostro, prima che questi possa entrare nel gioco.

Se un mostro dispone di 1 Dado Vita o meno, o se è una creatura ricavata da un archetipo (come un vampiro o un licantropo; vedi *Manuale dei Mostri*), deve iniziare il gioco con uno o più livelli di classe, come un personaggio regolare. Se un mostro dispone di 2 o più Dadi Vita, può partire anche senza alcun livello di classe (anche se può acquisirne in seguito).

Anche se la creatura è di un tipo che normalmente progredirebbe per Dadi Vita, anziché per livelli di classe, come ad esempio un gargoyle, un PG (in quanto un individuo fuori dalla norma) può acquisire livelli di classe invece di Dadi Vita.

Punteggi di caratteristica per PG 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 determina il punteggio di caratteristica (lanciando 4d6 e 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 a 10, la procedura è diversa. Prima viene determinato il punteggio della caratteristica (lanciando 4d6 e scartando il dado più basso) e poi si confronta il risultato con il punteggio di caratteristica medio del mostro nella tabella sottostante per l'Intelligenza o in quella successiva per le altre cinque caratteristiche. Ad esempio, un minotauro tipico ha un punteggio di Intelligenza di 7, quindi il giocatore consulterà la colonna 6-7 nella tabella dell'Intelligenza. 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. 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 privilegi e Dadi Vita normali, basati sulla loro classe di appartenenza. Acquisiscono un talento al loro primo livello di classe e moltiplicano i punti abilità del loro primo livello di classe per quattro (anche se dispongono di un modificatore di livello). Quelle creature

Punteggi di Intelligenza dei PG mostri

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

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

con 2 Dadi Vita o più hanno statistiche basate su questi Dadi Vita più sui Dadi Vita dei loro livelli di classe (se ne hanno).

Ad esempio, un ogre senza alcun livello di classe ha 4d8 DV, un bonus di attacco base, due talenti e 7 punti abilità (o più, se la sua Intelligenza è superiore a 9). Il primo Dado Vita viene considerato il massimo ottenibile, il che fornisce alla creatura 8 + 3d8 + (bonus di Costituzione x4) punti ferita.

Esperienza per i mostri: Una creatura dotata di 1 Dado Vita o meno, senza modificatori di livello e livelli di classe usa la Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", a pagina 22 del *Manuale del Giocatore* come i normali personaggi giocanti.

Un mostro dotato di 1 Dado Vita o meno, di un modificatore di livello e livelli di classe somma i suoi livelli di classe, i suoi Dadi Vita e i suoi modificatori di livello al momento di consultare la Tabella 3-2. Ad esempio, un mostro con 1 Dado Vita, un modificatore di livello +1 che sia un ladro di 2° livello avrà un LEP pari a 4 (2 livelli di classe + 1 Dado Vita + 1 modificatore di livello). Al fine di poter acquisire un altro livello di classe dovrà raggiungere un totale di 10.000 PE.

Un mostro dotato di più di 1 Dado Vita, di un modificatore di livello e livelli di classe somma i suoi livelli di classe, i suoi Dadi Vita e i suoi modificatori di livello al momento di consultare la Tabella 3-2. Ad esempio, un bugbear con tre Dadi Vita e un modificatore di livello +1, una volta acquisito un livello come ladro avrà un LEP pari a 5. Al fine di poter acquisire un secondo livello come ladro, dovrà raggiungere un totale di 15.000 PE.

Interpretare PG 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 o un troll verrà sempre temuto, detestato 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 punti ferita massimi dal loro primo Dado Vita.

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 il 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.

Equivalenza dei punteggi di caratteristica

Bonus al punteggio di caratteristica	Caratteristiche penalizzate
Forza	Destrezza OPPURE Costituzione OPPURE Intelligenza e Carisma OPPURE Intelligenza e Saggezza OPPURE Saggezza e Carisma
Destrezza	Forza OPPURE Costituzione OPPURE Intelligenza e Carisma OPPURE Intelligenza e Saggezza OPPURE Saggezza e Carisma
Costituzione	Destrezza OPPURE Intelligenza OPPURE Saggezza OPPURE Carisma
Intelligenza	Saggezza OPPURE Carisma
Saggezza	Intelligenza OPPURE Carisma
Carisma	Intelligenza OPPURE 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 a "Gestire PG destabilizzanti" (pagina 13) 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 la taglia di un personaggio cambia molti degli aspetti a lei 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-immondi e ulteriori ibridi come gli stirpeplanare (gli aasimar e i 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.

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*.

MODIFICARE LE CLASSI DEI PERSONAGGI

Si prenda l'esempio del guerriero lama del deserto, un guerriero con una selezione di armi limitata ma con una rapida specializzazione nel coltello. Oppure 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 o terra. Oppure un sacerdote-combattente che agisce come un chierico ma con la possibilità della selezione delle armi e dei bonus di attacco 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 sfruttando le possibilità dei multiclasse, della grande varietà di abilità e talenti e delle varie opzioni di dettaglio, come le scuole di specializzazione 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 altre 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 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 capacità 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 un più frequente uso di forma selvatica.

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 o una restrizione nell'acquisire talenti di combattimento 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 d'ira. Osservando i bonus e le modifiche che ognuno dei due ottiene, ne emerge che anche se il progresso dei bonus di attacco 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 prodigioso 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:

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 del bonus ai tiri salvezza
- Punti abilità
- Lista delle abilità di classe
- 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.

Varianti di liste degli incantesimi

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.

Cambiare i livelli dei vari incantesimi (in modo che la classe modificata possa, ad esempio, avere un accesso più rapido agli incantesimi di illusione ma ottenga i fondamentali incantesimi di attacco di invocazione soltanto in seguito) è una forma interessante di variante. Ma è necessario fare attenzione. Le liste e i livelli degli incantesimi sono stati compilati per creare un accurato equilibrio di gioco, quindi

spostare un incantesimo più avanti o più indietro per più di un livello 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.

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 magie difensive, oppure forte con le guarigioni e le divinizioni ma mancare 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 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 del chierico.

Esempio di una nuova lista di incantesimi: 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. Lancia incantesimi come uno stregone e quindi sfrutta la Tabella "Incantesimi al giorno" dello stregone (vedi 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 del chierico 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 *chiaroveggenza/chiaroudienza* e *scrutare*, e comunque, non in tutte le loro forme.

Charme: Presente in grande quantità in questa lista.

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

Natura: Dal parlare con gli 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 inadeguata. L'archetipo della fattucchiera non pare indicare incantesimi palesemente aggressivi o in grado di creare grossi costrutti magici. Non evoca mostri, non piazza interdizioni 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.

Lista degli incantesimi da fattucchiera

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: *charme su persone, comando, comprensione dei linguaggi, contrastare elementi, cura ferite leggere, devastazione, identificare, immagine silenziosa, incuti paura, ipnosi, parlare con gli animali, sonno, ventriloquio.*

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

3° livello: *capanna di Leomund, cerchio magico contro caos/legge/bene/male*, chiaroudienza/chiaroveggenza, contagio, creare cibo e acqua, rimuovi cecità/sordità, dissolvi magie, immagine maggiore, ira, linguaggi, scagliare maledizione, suggestione.*

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

5° livello: *comando superiore, creazione maggiore, giara magica, incubo, inviare, metamorfosi funesta, miraggio arcano, regressione mentale, sembrare, sogno, visione falsa.*

6° livello: *animare oggetti, banchetto degli eroi, conoscenza delle leggende, controllare tempo atmosferico, costrizione/cerca, fuorviare, repulsione, scopri il percorso, scrutare superiore, sguardo penetrante, suggestione di massa,*

DIETRO IL SIPARIO: 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.

trasformazione di Tenser, visione del vero.

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

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

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

*Quando diventa in grado di lanciare incantesimi di 3° livello, la fattucchiera sceglie quale tra i quattro incantesimi *cerchio magico* avere sulla propria lista di incantesimi. A prescindere da quale decida di avere, non può lanciare un incantesimo di allineamento opposto al proprio.

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 valga soltanto contro i non morti e che il suo bonus migliori di 2 ogni cinque livelli.
- Assegnargli l'attacco furtivo dei ladri ma cambiandolo in modo che sia utilizzabile solo contro i non morti.
- 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 completamente nuova.

CLASSI DI PRESTIGIO

Le classi di prestigio offrono nuove opportunità di creare dei personaggi multiclasse. A differenza delle classi base descritte nel *Manuale del Giocatore*, i personaggi devono soddisfare dei requisiti per poter acquisire il loro primo livello in una classe di prestigio. Le regole relative all'avanzamento di livello (vedi pagina 58 del *Manuale del Giocatore*) vengono applicate anche a questo sistema, il che significa che il primo passo nell'avanzamento è sempre quello di scegliere una classe. Se un personaggio non soddisfa i requisiti per una classe di prestigio al momento di compiere questo primo passo, il personaggio non potrà acquisire il primo livello di quella classe di prestigio.

Ad esempio, i requisiti per diventare un assassino sono un qualsiasi allineamento malvagio, 8 gradi in Muoversi Silenziosamente, 8 gradi in Nascondersi, 4 gradi in Camuffare, e il candidato deve essere disposto ad uccidere qualcuno solo allo scopo di entrare a far parte degli assassini. Qualsiasi ladro è in grado di soddisfare i requisiti di abilità al 5° livello (vedi la Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22 del *Manuale del Giocatore* per i gradi massimi delle abilità di classe). Quando un ladro accumula abbastanza punti esperienza da raggiungere il 6° livello, potrà acquisire un primo livello come assassino.



Un arciere arcano

Permettere ai PG di accedere alle classi di prestigio è una regola totalmente opzionale e viene sempre applicata a discrezione del DM. Si suggerisce di porre limiti severi alla disponibilità delle classi di prestigio in una campagna. Le classi di prestigio d'esempio che seguono non sono certo le uniche disponibili. Potrebbero perfino rivelarsi poco adeguate alla propria campagna personale. Le migliori classi di prestigio di una campagna sono quelle che il DM crea personalmente.

Definizione dei termini

Ecco le definizioni di alcuni termini usati in questa sezione.

Classe base: Una delle undici classi descritte nel *Manuale del Giocatore*.

Livello dell'incantatore: In genere, pari al numero dei livelli di classe (vedi sotto) di una classe di incantatore. Alcune classi di prestigio aggiungono livelli di incantatore a una classe già esistente.

Livello del personaggio: Il livello totale del personaggio, che è pari alla somma di tutti i livelli di classe posseduti da quel personaggio. Ad esempio, un personaggio con tre livelli da guerriero e tre livelli da ladro possiede sei livelli del personaggio.

Livello di classe: Il livello di un personaggio in una classe specifica. Se un personaggio ha acquisito livelli in una sola classe, il suo livello di classe e il suo livello del personaggio coincidono.

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 acquisiscono questa classe di prestigio per aggiungere al loro repertorio alcune capacità di combattimento. Monaci, chierici, druidi, ladri e bardi raramente diventano arcieri arcani.

Gli arcieri arcani PNG spesso guidano 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 i seguenti requisiti.

Razza: Elfo o mezzelfo.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Arma Focalizzata (arco corto o arco lungo), Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi arcani di 1° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'arciere arcano (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi, (Des), Osservare (Sag), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des). Vedi

Tabella 6-1: Arciere arcano

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

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.

Freccia potenziata (Sop): 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 da 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).

Freccia infusa **(Mag):** Al 2° livello un arciere arcano ottiene la capacità di infondere un incantesimo ad area 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 invece del raggio di azione dell'incantesimo. Lanciare l'incantesimo e scoccare 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 **(Mag):** 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. Usare questa capacità è un'azione standard (tirare la freccia è parte dell'azione).

Freccia in fase **(Mag):** 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. Usare questa capacità è un'azione standard (tirare la freccia è parte dell'azione).

Raffica di frecce **(Mag):** 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 da arciere arcano che possiede. Ogni attacco viene effettuato con il bonus di attacco primario e ogni nemico può essere bersagliato da una sola freccia.

Freccia della morte **(Mag):** 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 con 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. La *freccia della morte* non può durare per più di un anno, e l'arciere può essere in possesso solo di una freccia di questo tipo per volta.

ARCIMAGO

La magia è la più alta forma d'arte, spesso chiamata l'Arte per eccellenza. I suoi manipolatori più esperti vengono chiamati spesso arcimaghi, incantatori in grado di plasmare i propri incantesimi in modi che gli altri nemmeno possono concepire. L'arcimago possiede poteri misteriosi e la capacità di alterare i propri incantesimi in modo sorprendente, ma per poter padroneggiare questi segreti arcani deve sacrificare parte delle sue capacità magiche.

La maggior parte degli arcimaghi sono semplicemente maghi o stregoni. Raramente diventano multiclasse, scegliendo invece di concentrarsi sul perfezionamento delle loro abilità arcane.

I PNG arcimaghi nelle aree cittadine spesso hanno posizioni di potere in gilde interessate alla magia. La loro ricerca della padronanza arcana e la loro familiarità con la magia arcana li rende superiori a molti dei loro pari. Alcuni arcimaghi scelgono un cammino più solitario, spesso rifuggendo la vita in società per studiare nella pace della solitudine.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un arcimago, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 15 gradi, Sapienza Magica 15 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Incantesimo Focalizzato in due scuole di magia.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi arcani di 7° livello, conoscenza di incantesimi di 5° livello o superiore da almeno cinque scuole diverse.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'arcimago (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (alchimia) (Int), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente) (Int), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). 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 dell'arcimago.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli arcimaghi non sono competenti in nessun tipo di arma o armatura.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Quando un arcimago guadagna un nuovo livello di classe, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva e in cui era in grado di lanciare incantesimi di 7° livello prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto e così via). Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani in cui era in grado di lanciare incantesimi di 7° livello prima di diventare un arcimago, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di arcimago prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Conoscenza arcana superiore: L'arcimago scopre conoscenze segrete ignote ai maghi e agli stregoni inferiori. Ottiene la capacità di selezionare una tra le capacità speciali seguenti eliminando permanentemente uno slot incantesimo (non può eliminare uno slot incantesimo di un livello più alto rispetto al livello di incantesimo più alto che è in grado di lanciare). Ogni capacità speciale ha un livello minimo di slot incantesimo necessario, come indicato nella descrizione. Ad esempio, un mago di 15° livello normalmente può lanciare due incantesimi di 7° livello al giorno (gli incantesimi bonus per eventuali specializzazioni o punteggi alti di Intelligenza possono incrementare questo numero). Un mago di 13° livello/arcimago di 2° livello che scelga la capacità di portata arcana sacrifica uno slot in-

cantesimo di 7° livello, e così può lanciare solo un incantesimo di 7° livello al giorno, senza contare eventuali incantesimi bonus.

L'arcimago può scegliere di eliminare uno slot incantesimo di un livello superiore a quello necessario per ottenere la conoscenza arcana superiore, se così desidera.

Fuoco arcano (Sop): L'arcimago ottiene la capacità di incanalare energia magica arcana in un getto di fuoco arcano, che si materializza in un lampo di energia magica pura. Il lampo è un attacco di contatto a distanza a raggio di azione lungo (120 metri + 12 metri per livello dell'arcimago) e infligge danni pari a 1d6 per livello dell'arcimago più 1d6 danni per livello dell'incantesimo incanalato per creare l'effetto. Ad esempio, un arcimago di 5° livello che incanala un incantesimo di 7° livello in un effetto di fuoco arcano infligge 12d6 danni sul suo bersaglio, se lo colpisce. Questa capacità costa uno slot incantesimo di 9° livello.

Portata arcana (Sop): L'arcimago è in grado di usare incantesimi con un raggio di azione a contatto su bersagli lontani fino a 9 metri. L'arcimago deve effettuare un attacco di contatto a distanza. Se questo effetto viene selezionato una seconda volta come capacità speciale, la distanza massima diventa di 18 metri. Questa capacità costa uno slot incantesimo di 7° livello.



Un arcimago

Maestro di controincantesimi: Quando l'arcimago lancia un controincantesimo contro un altro incantesimo, tale incantesimo si rivolge contro l'incantatore che lo ha lanciato come se fosse stato applicato *riflettere incantesimo*. Se l'incantesimo non può venire influenzato da *riflettere incantesimo* (ad esempio, se è un incantesimo ad area), allora agisce solo il normale controincantesimo. Questa capacità costa uno slot incantesimo di 7° livello.

Maestro degli elementi: L'arcimago può alterare un incantesimo arcano che è stato lanciato in modo da utilizzare un elemento differente da quello che sfrutta normalmente. Ad esempio, un arcimago può lanciare una *palla di fuoco* che infligga danni sonori invece che da fuoco.

Questa capacità altera solo incantesimi con i descrittori di acido, freddo, fuoco, elettricità o sonoro. Il tempo di lancio dell'incantesimo rimane invariato. L'incantatore decide se alterare o meno il tipo di energia dell'incantesimo e sceglie il nuovo tipo di energia quando inizia a lanciarlo. Questa capacità costa uno slot incantesimo di 8° livello.

Maestro delle forme: L'arcimago può alterare quegli incantesimi ad area o ad effetto che fanno uso delle seguenti categorie: a esplosione, a cono, a cilindro, ad emanazione o a propagazione. L'alterazione consiste nel creare spazi all'interno dell'area o dell'effetto dell'incantesimo che non sono soggetti all'incantesimo. La dimensione minima per questi spazi è un cubo con spigolo di 1,5 metri. Ad esempio, un arcimago può lanciare una *palla di fuoco* e lasciare un buco vuoto là dove si trovano i suoi alleati, evitando loro i danni da fuoco. Inoltre, qualsiasi incantesimo formabile può avere una dimensione minima di 1,5 metri invece che 3 metri. Questa capacità costa uno slot incantesimo di 6° livello.

Potenza degli incantesimi: Questa capacità aumenta il livello effettivo dell'incantatore di +1 (ai fini di determinare le variabili dell'incantesimo dipendenti dal livello, come ad esempio i dadi di danno o il raggio d'azione, e le prove di livello dell'incantatore). Questa capacità costa uno slot incantesimo di 5° livello.

Capacità magica: L'arcimago può utilizzare uno dei suoi slot incantesimo arcani (oltre a quello speso per aver appreso questa conoscenza arcana superiore) per preparare permanentemente uno dei suoi incantesimi arcani e renderlo una capacità magica da poter utilizzare due volte al giorno. L'arcimago non deve utilizzare nessuna componente quando lancia l'incantesimo, ma l'eventuale prezzo in PE che un incantesimo potrebbe richiedere deve comunque essere speso, e un incantesimo che richieda l'uso di una componente materiale costosa richiederà 10 volte l'ammontare del costo in PE. Questa capacità costa uno slot incantesimo di 5° livello.

La capacità magica normalmente fa uso di uno slot incantesimo dello stesso livello dell'incantesimo, anche se l'arcimago può scegliere di trasformare in capacità magica un incantesimo modificato con un adeguato talento di metamagia ad un livello di incantesimo appropriato. Ad esempio, un arcimago può rendere *fulmine* una capacità magica usando uno slot incantesimo di 3° livello, oppure rendere un *fulmine* massimizzato di 6° livello usando uno slot incantesimo di 6° livello.

L'arcimago può utilizzare uno slot disponibile di livello più alto, se desidera utilizzare la capacità magica più volte al giorno. Usando uno slot più alto di tre livelli rispetto all'incantesimo scelto, la capacità può essere lanciata quattro volte al giorno, e usandone uno di sei li-

Tabella 6-2: Arcimago

Livello	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Conoscenza arcana superiore	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Conoscenza arcana superiore	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Conoscenza arcana superiore	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Conoscenza arcana superiore	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Conoscenza arcana superiore	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente

velli più alto, sei volte al giorno. Ad esempio, Hexark, un mago di 15° livello/arcimago di 2° livello, è un piromane e vuole avere la possibilità di lanciare *palla di fuoco* quando vuole, quindi usa permanentemente uno slot incantesimo di 9° livello e trasforma *palla di fuoco* in una capacità magica utilizzabile sei volte al giorno. Sacrifica uno slot incantesimo di 5° livello per padroneggiare questa capacità.

Se questo tipo di conoscenza viene selezionato più volte come scelta arcana superiore, può essere applicata allo stesso incantesimo la prima volta (aumentando il numero di volte al giorno in cui può essere usato) o a incantesimi diversi.

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.



Un assassino

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 combattenti 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 desiderano lavorare senza alcun sostegno o assistenza.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un assassino, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Abilità: Camuffare 4 gradi, Muoversi Silenziosamente 8 gradi, Nascondersi 8 gradi.

Speciale: Il personaggio deve 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 di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). 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 alle spalle. 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.

Attacco furtivo: Questo attacco funziona esattamente come l'omonima capacità del ladro. I danni supplementari aumentano di 1d6 ogni due livelli (al 2°, al 4°, al 6°, all'8° e al 10°). Se un assassino ottiene un bonus per gli attacchi furtivi da altre fonti (come i suoi livelli da ladro), i bonus ai danni vanno sommati.

Attacco mortale: Se l'assassino riesce a studiare la sua vittima per tre round e a compiere 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 in-

Tabella 6-3: Assassino

Livello	Bonus 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, incantesimi	0	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+0	+1 tiro salvezza contro veleno, schivare prodigioso	1	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+1	Attacco furtivo +2d6	2	0	-	-
4°	+3	+1	+4	+1	+2 tiro salvezza contro veleno	3	1	-	-
5°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +3d6, schivare prodigioso migliorato	3	2	0	-
6°	+4	+2	+5	+2	+3 tiro salvezza contro veleno	3	3	1	-
7°	+5	+2	+5	+2	Attacco furtivo +4d6	3	3	2	0
8°	+6	+2	+6	+2	+4 tiro salvezza contro veleno, nascondersi in piena vista	3	3	3	1
9°	+6	+3	+6	+3	Attacco furtivo +5d6	3	3	3	2
10°	+7	+3	+7	+3	+5 tiro salvezza contro veleno	3	3	3	3

deboliscono, rendendola indifesa 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 bonus di Intelligenza dell'assassino (se esiste). Quando l'assassino ottiene 0 incantesimi al giorno di un determinato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al suo 1° livello, ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Intelligenza per quel livello di incantesimi. La lista degli incantesimi dell'assassino è riportata sotto. Un assassino lancia gli incantesimi esattamente come un bardo.

A partire dal 6° livello, e ad ogni livello pari dopo quello (l'8° e il 10°), un assassino può scegliere di imparare un nuovo incantesimo al posto di uno che conosce già. Il livello del nuovo incantesimo deve essere lo stesso dell'incantesimo che viene scambiato, e deve essere di almeno due livelli inferiore all'incantesimo da assassino di livello più alto che l'assassino può lanciare. Ad esempio, una volta giunto al 6° livello, un assassino può scambiare un singolo incantesimo di 1° livello (due livelli di incantesimo sotto al più alto livello di incantesimo da assassino che può lanciare, e cioè il 3°, con un altro incantesimo di 1° livello. All'8° e al 10° livello può scambiare un singolo incantesimo di 1° o 2° livello (dal momento che ora può lanciare incantesimi di 4° livello da assassino) con un altro incantesimo dello stesso livello. Un assassino può scambiare soltanto un singolo incantesimo di un qualsiasi livello, e deve scegliere se scambiare o meno l'incantesimo nello stesso momento in cui acquisisce nuovi incantesimi di quel livello.

Tabella 6-4: Incantesimi da assassino conosciuti

	Incantesimi conosciuti			
Livello	1°	2°	3°	4°
1°	2[1]	-	-	-
2°	3	-	-	-
3°	3	2[1]	-	-
4°	4	3	-	-
5°	4	3	2[1]	-
6°	4	4	3	-
7°	4	4	3	2[1]
8°	4	4	4	3
9°	4	4	4	3
10°	4	4	4	4

1 Purché l'assassino abbia Intelligenza sufficiente ad avere un incantesimo bonus di questo livello.

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 contro tutti i veleni a partire dal 2° livello, che aumenta di +1 per ogni due livelli guadagnati dall'assassino (+2 al 4°, +3 al 6° e così via).

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 2° livello l'assassino acquisisce la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. 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).

Se un personaggio ottiene schivare prodigioso da una seconda classe (come ad esempio un barbaro/ladro), il personaggio acquisisce immediatamente schivare prodigioso migliorato (vedi sotto).

Schivare prodigioso migliorato (Str): Al 5° livello l'assassino non può più essere attaccato ai 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 ai fianchi per compiere un attacco furtivo contro l'assassino. L'eccezione a questa difesa è che un ladro con almeno quattro livelli in più dell'assassino può attaccarlo ai fianchi (e così compiere un attacco furtivo).

Se un personaggio ottiene schivare prodigioso (vedi sopra) da una seconda classe (come ad esempio un barbaro/ladro), il personaggio acquisisce immediatamente schivare prodigioso migliorato e i livelli di quelle classi si sommano al fine di determinare il livello minimo di ladro necessario per poter effettuare un attacco ai fianchi contro il personaggio.

Nascondersi in piena vista (Sop): All'8° livello, un assassino può usare l'abilità Nascondersi anche se al momento viene osservato. Fintanto che si trova a meno di 3 metri da un'ombra di qualche tipo, può nascondersi alla vista altrui anche senza avere nulla dietro a cui nascondersi. La sua stessa ombra, tuttavia, non può essere usata a questo scopo.

Lista degli incantesimi da assassino

Gli assassini possono scegliere i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° livello: *caduta morbida, cambiare se stesso, colpo accurato, foschia occultante, individuazione del veleno, saltare, sonno, suono fantasma.*

2° livello: *allineamento imperscrutabile, alterare se stesso, astuzia della volpe, grazia del gatto, invisibilità, movimenti del ragno, oscurità, passare senza tracce, scritto illusorio.*

3° livello: *anti-individuazione, cerchio magico contro il bene, dissimulare, oscurità profonda, sonno profondo, vita falsata.*

4° livello: *chiaroudienza/chiaroveggenza, invisibilità superiore, libertà di movimento, localizza creatura, loquacità, modificare memoria, porta dimensionale, veleno.*

CAVALIERE MISTICO

Il cavaliere mistico studia le arti marziali e le arti arcane in egual misura, ed è un combattente versatile, in grado di lanciare una *palla di fuoco* sui nemici come di caricarli a spada tratta. Il cavaliere mistico è fiero della sua capacità di usare la tecnica giusta al momento giusto: incantesimi contro gli avversari più resistenti fisicamente e la forza delle armi contro gli incantatori nemici.

I cavalieri mistici ripartiscono il loro tempo tra l'addestramento fisico per diventare soldati migliori e gli studi arcani per apprendere incantesimi più potenti. Tendono ad essere individui ostinati, dal momento che perfezionare contemporaneamente le loro capacità di

Tabella 6-5: Cavaliere mistico

Livello	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Talento bonus
2°	+2	+3	+0	+0	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
3°	+3	+3	+1	+1	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
4°	+4	+4	+1	+1	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
5°	+5	+4	+1	+1	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
6°	+6	+5	+2	+2	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
7°	+7	+5	+2	+2	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
8°	+8	+6	+2	+2	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
9°	+9	+6	+3	+3	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
10°	+10	+7	+3	+3	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente

incantatori e la loro potenza in battaglia richiede tempi e sforzi immani. I cavalieri mistici non si sentono mai completamente a casa, né tra gli incantatori arcani, né tra i soldati scelti, quindi molti fluttuano da una scuola di magia a un'unità mercenaria a una banda di avventurieri.

Ogni aspirante cavaliere mistico deve dimostrare la sua abilità sia con una vasta gamma di armi che con gli incantesimi arcani fondamentali. Quindi, quasi tutti i cavalieri mistici sono già dei personaggi multiclasse, la cui combinazione più ricorrente è quella di guerriero/mago. Alcuni cavalieri mistici un tempo erano bardi, ed esiste perfino qualche paladino/stregone.

I cavalieri mistici possono comparire ovunque si presenti l'opportunità di un buon combattimento, o la possibilità di ottenere conoscenze arcane. Sono particolarmente interessati ai guerrieri e ai maghi di alto livello, e alcuni di loro si pongono volontariamente al servizio di tali maghi e guerrieri per un periodo di tempo, al fine di apprendere le sottigliezze delle tecniche arcane o di combattimento armato.

Un cavaliere mistico

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un cavaliere mistico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Competenza nelle armi: Deve avere competenza in tutte le armi da guerra.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere mistico (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Decifrare Scritture (Int), Nuotare (For), Percepire Intenzioni (Sag), Saltare (For) e Sapienza Magica (Int). 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 cavaliere mistico.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il cavaliere mistico non ottiene competenza nell'uso di nessun tipo di arma o armatura.

Talento bonus: Al 1° livello, un cavaliere mistico può scegliere un talento bonus dalla lista di talenti disponibili per i guerrieri. Questo talento è aggiuntivo ai talenti che un personaggio di qualsiasi classe normalmente ottiene ogni tre livelli. Il personaggio deve comunque soddisfare eventuali prerequisiti per questi talenti bonus, compresi i quattro livelli da guerriero per il talento Arma Specializzata.

Incantesimi al giorno: Dal 2° livello in poi, quando un cavaliere mistico guadagna un nuovo livello di classe, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità di bardo o di assassino, e così via). Questo significa in pratica che i livelli da cavaliere mistico vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore arcano di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un cavaliere mistico, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello da cavaliere mistico prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

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 PNG difensori nanici 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.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per aspirare ad essere 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 di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Osservare (Sag) e Percepire Intenzioni (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.

TABELLA 6-6: DIFENSORE NANICO

Livello	Bonus 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	Schivare prodigioso
3°	+3	+3	+1	+3	+1	Posizione difensiva 2 volte al giorno
4°	+4	+4	+1	+4	+2	Percepire trappole +1
5°	+5	+4	+1	+4	+2	Posizione difensiva 3 volte al giorno
6°	+6	+5	+2	+5	+2	Riduzione del danno 3/-, schivare prodigioso migliorato
7°	+7	+5	+2	+5	+3	Posizione difensiva 4 volte al giorno
8°	+8	+6	+2	+6	+3	Difesa mobile, percepire trappole +2
9°	+9	+6	+3	+6	+3	Posizione difensiva 5 volte al giorno
10°	+10	+7	+3	+7	+4	Riduzione del danno 6/-

Bonus CA (Str): Il difensore nanico riceve un bonus di schivare alla CA che inizia a +1 e aumenta man mano il difensore acquisisce livelli, fino a raggiungere +4 al 10° livello.

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.

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. Ottiene Forza +2, Costituzione +4, un bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza e un bonus di 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 la Tabella 6-6). 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).



Un difensore nanico

Schivare prodigioso (Str): 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. 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).

Se un personaggio ottiene schivare prodigioso da una seconda classe (come ad esempio un ladro), il personaggio acquisisce immediatamente schivare prodigioso migliorato (vedi sotto).

Percepire trappole (Str): Al 4° livello, un difensore nanico acquisisce un intuito speciale che lo mette in allarme in presenza di trappole, conferendogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi delle trappole. All'8° livello questi bonus salgono a +2. Tali bonus sono cumulativi ai bonus di percepire trappole forniti da eventuali altre classi.

Riduzione del danno (Str): Al 6° livello il difensore nanico ottiene la capacità 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).

Schivare prodigioso migliorato (Str): Al 6° livello il difensore nanico non può più essere attaccato ai 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 ai fianchi per compiere un attacco furtivo contro il difensore nanico. L'eccezione a questa difesa è che un ladro con almeno quattro livelli in più del difensore nanico può attaccarlo ai fianchi (e così compiere un attacco furtivo).

Se un personaggio ottiene schivare prodigioso (vedi sopra) da una seconda classe (come ad esempio un ladro), il personaggio acquisisce immediatamente schivare prodigioso migliorato e i livelli di quelle classi si sommano al fine di determinare il livello minimo da ladro necessario per effettuare un attacco ai fianchi contro il personaggio.

Difesa mobile (Str): All'8° livello, un difensore nanico può modificare la sua posizione, mentre mantiene una posizione difensiva. Quando si trova in posizione difensiva può effettuare un passo di 1,5 metri ad ogni round senza perdere i benefici della posizione difensiva.

DISCEPOLO DEI DRAGHI

È risaputo che certi potenti draghi possono assumere sembianze umanoidi e persino avere amanti umanoidi. Talora da queste unioni nasce un figlio e così, di figlio in figlio, di generazione in generazione, l'antico sangue di drago continua a scorrere nelle loro vene. Di norma ne rimane solo una minima parte, anche se potenti stregoni talora addebitano i loro poteri ad un retaggio draconico. Alcuni tuttavia avvertono irresistibile questo richiamo del sangue. Sono costoro che divengono i discepoli dei draghi, valendosi del loro magico potere come di un catalizzatore che fa scorrere più forte il sangue di drago che è in loro, sviluppando completamente le loro potenzialità.

I discepoli dei draghi scelgono una vita di esplorazione contro un'esistenza claustrale. Molti sono barbari, guerrieri o ranger che si sono dilettati come stregoni o bardi. Talvolta un incantatore serio esplora questo cammino per scoprire e approfondire la sua eredità draconica, anche se a spese dei suoi studi arcani. I chierici e i druidi raramente scelgono di diventare discepoli dei draghi. Già esperti nella magia, molti inseguono l'avventura, specie poi se questo può favorirne l'obiettivo di approfondire le indagini sulla loro origine draconica. Tutti i discepoli dei draghi avvertono un'irresistibile attrazione per quelle aree conosciute come nascondigli dei draghi.

Dado Vita: d12.

Requisiti

Per aspirare ad essere un discepolo dei draghi, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Razza: Qualsiasi non draconica (non può essere già un mezzodrago).

Abilità: Conoscenze (arcane) 8 gradi.

Linguaggi: Draconico.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi arcani senza preparazione.

Speciale: Il giocatore sceglie un tipo di drago quando acquisisce il primo livello di questa classe di prestigio, naturalmente previa approvazione del DM.

Abilità di classe

Le abilità di classe per un discepolo dei draghi (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono: Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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



Un discepolo dei draghi

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del discepolo dei draghi.

Competenza nelle armi e nelle armature: I discepoli dei draghi non guadagnano alcuna competenza in nessuna arma o armatura.

Incantesimi bonus: Ad ogni nuovo livello acquisito nella classe di prestigio, il discepolo dei draghi ottiene incantesimi bonus, come se avesse un punteggio alto di caratteristica, come indicato nella Tabella 6-7. Un incantesimo bonus può essere aggiunto a qualsiasi livello degli incantesimi che il discepolo abbia già la capacità di lanciare.

Se un personaggio possiede più di una classe di incantatore, dovrà decidere a quale classe aggiungere ogni incantesimo bonus. Una volta applicato, un incantesimo bonus non può essere cambiato.

Aumento armatura naturale (Str): Al 1°, 4° e 7° livello, un discepolo dei draghi acquista un aspetto più draconico. La sua pelle sviluppa delle minuscole scaglie iridescenti, dapprima quasi invisibili e poi sempre più evidenti man mano che avanza di livello. Ciò contribuisce ad aumentare i bonus di armatura naturale (se ne ha), come indicato nella Tabella 6-7 (i numeri indicano l'incremento complessivo ottenuto fino a quel punto). Il graduale ispessimento della pelle fa assumere al discepolo dei draghi sembianze sempre più prossime a quelle dei suoi progenitori.

Artigli e morso (Str): Al 2° livello, il discepolo dei draghi, se non li possiede già, acquisisce attacchi con artigli e morso. Si faccia riferimento ai valori indicati di seguito oppure ai danni base con artigli e morso del discepolo, a seconda di quali siano migliori.

Taglia	Danni da morso	Danni da artiglio
Piccola	1d4	1d3
Media	1d6	1d4
Grande	1d8	1d6

Un discepolo dei draghi viene considerato competente in questi attacchi. Quando effettua un attacco completo, un discepolo dei draghi usa il suo bonus di attacco base completo col suo attacco con il morso, ma subisce una penalità di –5 agli attacchi con gli artigli. Il talento Multiattacco (vedi *Manuale dei Mostri*) riduce questa penalità a soltanto –2.

Incremento di caratteristica (Str): Ad ogni nuovo livello acquisito nella nuova classe di prestigio, i punteggi di caratteristica del discepolo dei draghi aumentano come mostrato nella Tabella 6-7. Tali aumenti sono cumulativi e sono acquisiti come se si trattasse di un avanzamento di livello.

Arma a soffio (Sop): Al 3° livello il discepolo dei draghi ottiene un'arma a soffio minore, conferitagli dal suo retaggio draconico. Il tipo e la forma del soffio dipendono dalla varietà di drago cui appartenevano i suoi avi (vedi sotto). Indipendentemente dagli antenati, l'arma a soffio infligge 2d8 danni del tipo di energia appropriata.

Al 7° livello, il danno aumenta a 4d8 e quando un discepolo raggiunge l'apoteosi del drago al 10° livello l'arma a soffio raggiunge la sua massima potenza di 6d8. Indipendentemente dalla sua forza, l'arma a soffio può essere usata solo una volta al giorno. Utilizzare tutte le regole per le armi a soffio dei draghi (vedi *Manuale dei Mostri*) tranne per quanto specificato in seguito.

La CD dell'arma a soffio è pari a 10 + il livello di classe + il modificatore di Cos. Un soffio lineare è alto 1,5 metri, largo 1,5 metri e lungo 18 metri. Un soffio a forma di cono è lungo 9 metri.

Varietà di drago*	Arma a soffio	Varietà di drago*	Arma a soffio
Bianco	Cono di freddo	Argento	Cono di freddo
Blu	Lineare di elettricità	Bronzo	Lineare di elettricità
Nero	Lineare di acido	Oro	Cono di fuoco
Rosso	Cono di fuoco	Ottone	Lineare di fuoco
Verde	Cono di gas corrosivo (acido)	Rame	Lineare di acido

* Altre varietà di discepoli dei draghi sono possibili, usando altre varietà di draghi come progenitori.

Tabella 6-7: Discepolo dei draghi

Livello	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi bonus
1°	+0	+2	+0	+2	Aumento armatura naturale (+1)	1
2°	+1	+3	+0	+3	Artigli e morso, incremento di caratteristica (For +2)	1
3°	+2	+3	+1	+3	Arma a soffio (2d8)	0
4°	+3	+4	+1	+4	Aumento armatura naturale (+2) incremento di caratteristica (For +2)	1
5°	+3	+4	+1	+4	Percezione cieca 9 m	1
6°	+4	+5	+2	+5	Incremento di caratteristica (Cos +2)	1
7°	+5	+5	+2	+5	Arma a soffio (4d8), aumento armatura naturale (+3)	0
8°	+6	+6	+2	+6	Incremento di caratteristica (Int +2)	1
9°	+6	+6	+3	+6	Ali	1
10°	+7	+7	+3	+7	Percezione cieca 18 m, apoteosi del drago	0

Illus. di J. Jarvis

Percezione cieca (Str): Al 5° livello, il discepolo dei draghi acquisisce percezione cieca nel raggio di 9 metri. Usando gli altri sensi oltre la vista, il discepolo dei draghi è in grado di accorgersi di qualcosa che non può vedere. Non ha generalmente bisogno di effettuare prove di Osservare o di Ascoltare per notare o individuare eventuali creature entro il raggio della sua capacità di percezione cieca, purché tale capacità sia in linea di effetto con quelle creature. Qualsiasi avversario che il discepolo dei draghi non sia nonostante tutto in grado di vedere gode invece di occultamento totale, e il discepolo dei draghi è sottoposto comunque alla normale percentuale di mancare il bersaglio quando attacca un avversario che gode di occultamento. La visibilità influenza comunque i movimenti di una creatura dotata di percezione cieca. Una creatura dotata di percezione cieca perde comunque il suo bonus di Destrezza alla CA contro gli attacchi di quelle creature che non riesce a vedere. Al 10° livello, la portata di questa capacità sale a 18 metri.

Ali (Str): Al 9° livello, i discepoli dei draghi sviluppano le ali. Sono in grado, da questo momento, di volare a una velocità pari alla loro normale velocità sul terreno, e con manovrabilità media.

Apoteosi del drago: Al 10° livello, il discepolo di drago si realizza pienamente nella sua eredità draconica, assumendo l'archetipo del mezzo-drago (vedi *Manuale dei Mostri*). La sua arma a soffio raggiunge la piena forza (come sopra descritto). Ottiene +4 alla Forza e +2 al Carisma. Il suo bonus di armatura naturale aumenta a +4. Acquisisce visione crepuscolare, scurovisione (18 metri), immunità agli effetti di *sonno* e paralisi, più l'immunità al tipo di energia usato dalla sua arma a soffio (vedi sopra).



Un duellante

DUELLANTE

Il duellante è un guerriero agile e intelligente addestrato ad attaccare con estrema precisione con armi leggere, come lo stocco. Viene anche chiamato spadaccino e in combattimento sfrutta il più possibile i suoi riflessi e la sua astuzia. Invece di proteggersi con armature ingombranti, i duellanti credono che il modo migliore per difendersi sia non essere affatto colpiti.

I duellanti sono molto spesso guerrieri o ranger, ma altrettanto spesso sono ladri o bardi. I maghi, gli stregoni e i monaci tendono stranamente a diventare degli ottimi duellanti in quanto a causa delle loro abilità di classe non fanno molto affidamento sulle armature. Ottengono anche grandi benefici dalle abilità con le armi che i duellanti possiedono. I paladini e i barbari diventano duellanti solo se si allontanano molto dai loro archetipi.

I PNG duellanti sono normalmente individui solitari in cerca di avventura o di un metodo rapido per diventare ricchi. A volte lavorano in piccoli gruppi chiusi e combattono facendo uso di tattiche di squadra.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un duellante, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +6.
Abilità: Acrobazia 5 gradi, Intrattenere 3 gradi.
Talenti: Arma Accurata, Mobilità, Schivare.

Abilità di classe

Le abilità di classe del duellante (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raggirare (Car) e Saltare (For). 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 duellante.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un duellante è competente nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, ma in nessun tipo di armatura o di scudo.

Difesa esperta (Str): Se il duellante non indossa armature o usa uno scudo, può aggiungere 1 punto bonus di Intelligenza (sempre che ne abbia uno) per livello di classe come duellante al suo bonus di Destrezza per modificare la Classe Armatura quando impugna un'arma da mischia. Ad esempio, un duellante di 2° livello che abbia un punteggio di Intelligenza pari a 16 (bonus di +3) può aggiungere +2 alla sua Classe Armatura. Se il duellante viene colto alla sprovvista o non può utilizzare per qualche motivo il suo bonus di Destrezza, perde anche questo bonus.

Reazione migliorata (Str): Al 2° livello, il duellante ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di iniziativa. All'8° livello, il bonus sale a +4. Tale bonus è cumulativo ai benefici forniti dal talento Iniziativa Migliorata.

Mobilità potenziata (Str): Quando il duellante è privo di armatura e non usa uno scudo, ottiene un bonus aggiuntivo di +4 alla CA contro gli attacchi di opportunità provocati dall'uscita da un quadretto minacciato.

Grazia (Str): Al 4° livello, il duellante ottiene un addizionale bonus di competenza +2 a tutti i tiri salvezza sui Riflessi. Questa capacità funziona solo se il duellante non indossa alcuna armatura e non usa uno scudo.

Colpo preciso (Str): Al 5° livello, il duellante ottiene la capacità di colpire con precisione con un'arma perforante leggera o a una mano, ottenendo 1d6 danni extra da sommare al tiro normale per i danni. Quando il duellante effettua un colpo preciso, non può attaccare con l'arma che impugna nell'altra mano o usare uno scudo. Il colpo preciso di un duellante funziona solo su creature viventi dotate di anatomie distinguibili. Qualsiasi creatura immune ai colpi critici (compresi non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee) non è vulnerabile al colpo preciso, e qualsiasi oggetto o capacità in grado di proteggere una creatura dai colpi critici (come un'armatura con fortificazione) protegge una creatura anche dal colpo preciso. Al 10° livello, il danno aggiuntivo di un colpo preciso sale a +2d6.

Carica acrobatica (Str): Al 6° livello, un duellante acquisisce la capacità di caricare in situazioni in cui gli altri non possono farlo. Può caricare attraversando quei terreni impervi che normalmente rallenterebbero il movimento. Questo gli permette di correre scendendo scale ripide, di saltare giù da un balcone o di saltare oltre un tavolo per raggiungere il bersaglio della sua carica. In base alle circostanze, potrebbe comunque dover effettuare delle prove appropriate (Saltare o Acrobazia in particolare) per attraversare con successo quel terreno.

Parata elaborata (Str): Al 7° livello, se il duellante sceglie di

TABELLA 6-8: DUELLANTE

Livello	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+0	+2	+0	Difesa esperta
2°	+2	+0	+3	+0	Reazione migliorata +2
3°	+3	+1	+3	+1	Mobilità potenziata
4°	+4	+1	+4	+1	Grazia
5°	+5	+1	+4	+1	Colpo preciso +1d6
6°	+6	+2	+5	+2	Carica acrobatica
7°	+7	+2	+5	+2	Parata elaborata
8°	+8	+2	+6	+2	Reazione migliorata +4
9°	+9	+3	+6	+3	Deviare frecce
10°	+10	+3	+7	+3	Colpo preciso +2d6

combattere sulla difensiva o di usare una difesa totale in un combattimento in mischia, ottiene un addizionale bonus di schivare +1 alla sua CA per ogni livello da duellante che possiede.

Deviare frecce: Al 9° livello, il duellante ottiene i benefici del talento Deviare Frecce (vedi pagina 95 del *Manuale del Giocatore*), ma solo quando usa un'arma perforante leggera o a una mano.

GEROFANTE

Un incantatore divino che si dimostra fedele nel servire la sua divinità acquisisce la conoscenza di nuovi incantesimi e capacità che il resto dei fedeli non può neanche immaginare. La classe di prestigio del gerofante è riservata a quegli incantatori divini talmente potenti da essere pronti ad affrontare lo studio degli incantesimi divini più difficoltosi. Ritardando l'acquisizione di questi potenti doni, i gerofanti ottengono una comprensione più approfondita del potere divino e una maggiore capacità di controllarlo.

La maggior parte dei gerofanti è composta da chierici o druidi. Alcuni potrebbero aver accumulato qualche livello in altre classi di prestigio riservate agli incantatori divini. È assai raro che i gerofanti acquisiscano livelli come multiclasse in una classe che non sia una classe di incantatore.

I gerofanti sono solitamente i membri d'alto rango di una chiesa o di un circolo druidico. Molti di essi sono i rappresentanti modello delle loro rispettive chiese.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un gerofante, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (religioni) 15 gradi.

Talenti: Qualsiasi talento di metamagia.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi divini di 7° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del gerofante (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag), e Sapienza Magica (Int). 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 gerofante.

Competenza nelle armi e nelle armature: I gerofanti non sono competenti nell'uso di nessun'arma o armatura.

Incantesimi e livello dell'incantatore: I livelli della classe di prestigio del gerofante non vengono calcolati per far progredire l'acquisizione di incantesimi nella classe di base del personaggio, ma vengono sommati ai suoi livelli base dell'incantatore al fine di determinare il livello dell'incantatore complessivo.

Capacità speciale: Ad ogni livello, un gerofante acquisisce una capacità speciale a sua scelta tra quelle di seguito descritte:

Folgorare gli infedeli (Sop): Il gerofante utilizza incantesimi di energia negativa al loro effetto massimo sulle creature di allineamento opposto al suo (vedi la tabella a fianco per determinare qual è l'allineamento opposto a un altro). Qualsiasi incantesimo che riporti, nella descrizione, l'applicazione o l'incanalamento di energia negativa (incantesimi *infliggere, infliggi ferite di massa, ferire*) lanciato su una creatura di allineamento opposto agisce come se fosse stato amplificato dal talento Incantesimi Massimizzati (senza usare uno slot di livello superiore). I non morti che subiscono l'effetto di questa capacità guariscono della quantità massimizzata di danni.

Portata divina (Sop): Il gerofante è in grado di usare incantesimi a contatto su bersagli lontani fino a 9 metri. Se l'incantesimo richiede un attacco di contatto in mischia, il gerofante deve invece effettuare un attacco di contatto a distanza. Se questo effetto viene selezionato una seconda volta come capacità speciale, la distanza massima diventa di 18 metri.

Allineamento del gerofante	Allineamento opposto
Legale buono	Caotico malvagio
Neutrale buono	Neutrale malvagio
Caotico buono	Legale malvagio
Legale neutrale	Caotico neutrale
Neutrale	Legale buono, caotico buono, legale malvagio, caotico malvagio*
Caotico neutrale	Legale neutrale
Legale malvagio	Caotico buono
Neutrale malvagio	Neutrale buono
Caotico malvagio	Legale buono

* Un gerofante neutrale sceglie il suo allineamento opposto tra uno di questi, agli scopi di questa capacità speciale.

Guarigione dei fedeli (Sop): Il gerofante può utilizzare i suoi incantesimi di guarigione al massimo effetto su quelle creature del suo stesso allineamento (il che vale anche per se stesso). Qualsiasi incantesimo relativo alla guarigione lanciato su tali creature agisce come se fosse stato amplificato dal talento Incantesimi Massimizzati (senza usare uno slot di livello superiore).

Dono del potere divino (Sop): Disponibile solo per i gerofanti con livelli da chierico , con questa abilità il gerofante può trasferire uno o più usi della sua capacità di scacciare non morti a una creatura consenziente (quei gerofanti che fanno uso della capacità di intimorire non morti possono invece trasferire tale capacità). Il trasferimento continua ad avere effetto ovunque e dura da 24 ore a una settimana (il che viene stabilito al momento del trasferimento). Fintanto che il trasferimento ha effetto, il numero dei tentativi di scacciare non morti al giorno che il gerofante può effettuare si riducono del numero di tentativi che sono stati trasferiti sull'altra creatura. Chi riceve il dono è in grado di scacciare non morti come un chierico del livello da chierico del gerofante, ma utilizzando il proprio modificatore di Carisma.

Maestro dell'energia (Sop): Questa capacità, disponibile solo per i gerofanti dotati di livelli da chierico, consente al gerofante di incanalare l'energia positiva o negativa con molta più efficacia, aumentando la sua capacità di influenzare i non morti. Guadagna così un bonus di +4 alle proprie prove di scacciare non morti e ai tiri per i danni di scacciare. Questa capacità funziona solo sui non morti, anche se il gerofante fosse in grado di scacciare altre creature, come nel caso di un potere concesso di dominio.

Talento di metamagia: Il gerofante può scegliere un talento di metamagia invece di una delle capacità speciali qui descritte, se lo desidera.

Potere della natura (Sop): Questo effetto è utilizzabile solo dai gerofanti con livelli da druido; permette al gerofante di trasferire uno o



Un gerofante

più dei suoi privilegi di classe da druido a una creatura consenziente. Il trasferimento continua ad avere effetto ovunque e dura da 24 ore a una settimana (il che viene stabilito al momento del trasferimento). Fintanto che il trasferimento ha effetto, il gerofante non può utilizzare il potere che ha elargito. Possono essere trasferiti tutti i poteri del druido eccetto la capacità di lanciare incantesimi e avere un compagno animale.

La capacità forma selvatica può essere trasferita parzialmente o completamente. Ad esempio, il gerofante può trasferire la capacità forma selvatica una volta al giorno al destinatario e conservare il resto degli usi al giorno per sé. Se il gerofante è in grado di assumere la forma di animali Minuscoli o Enormi, anche chi riceve la capacità diventa in grado di farlo.

Come nel caso dell'incantesimo *infondere capacità magiche*, il gerofante rimane il responsabile agli occhi della propria divinità dell'utilizzo del dono che il ricevente ne fa.

Potenza degli incantesimi: Questa capacità speciale aumenta l'effettivo livello dell'incantatore del gerofante di 1 al fine di determinare le variabili dell'incantesimo dipendenti dal livello (come i danni o il raggio di azione) e per le prove di livello dell'incantatore. Questa capacità può essere selezionata più volte e i cambiamenti all'effettivo livello dell'incantatore sono cumulativi.

Capacità magica: Il gerofante può utilizzare uno dei suoi slot incantesimi divini per preparare permanentemente uno dei suoi incantesimi divini e renderlo una capacità magica da poter utilizzare due volte al giorno. Il gerofante non deve utilizzare nessuna componente quando lancia l'incantesimo, ma l'eventuale prezzo in PE che un incantesimo potrebbe richiedere deve comunque essere pagato, e un incantesimo che richieda l'uso di una componente materiale costosa richiederà 10 volte l'ammontare del costo in PE.

La capacità magica normalmente fa uso di uno slot incantesimo dello stesso livello dell'incantesimo (o superiore, se il gerofante decide di abbinare permanentemente all'incantesimo un talento di metamagia). Il gerofante può utilizzare uno slot disponibile di livello più alto, se desidera utilizzare la capacità magica più volte al giorno. Usando uno slot più alto di tre livelli rispetto all'incantesimo scelto, la capacità può essere lanciata quattro volte al giorno, e usandone uno di sei livelli più alto, sei volte al giorno. Ad esempio, il gerofante Lonafin vuole essere in grado di creare non morti ogni volta che ne abbia l'opportunità, quindi usa permanentemente uno slot incantesimo di 9° livello e trasforma *animare morti* in una capacità magica utilizzabile sei volte al giorno.

Se viene selezionata più volte come capacità speciale, può essere applicata allo stesso incantesimo (aumentando il numero di volte al giorno in cui può essere usata) o a incantesimi diversi.

Tabella 6-9: Gerofante

Livello	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+0	+2	Capacità speciale
2°	+1	+3	+0	+3	Capacità speciale
3°	+1	+3	+1	+3	Capacità speciale
4°	+2	+4	+1	+4	Capacità speciale
5°	+2	+4	+1	+4	Capacità speciale

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 ex-paladini, 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 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 aspirare ad essere una guardia nera, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus di attacco base: +6.

Abilità: Conoscenze (religioni) 2 gradi, Nascondersi 5 gradi.

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Spezzare Migliorato.

Speciale: La guardia nera deve aver stabilito un contatto pacifico con un esterno malvagio evocato da lui o da qualcun altro.

Abilità di classe

Le abilità di classe della guardia nera (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Nascondersi (Des) 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.

Aura malvagia (Str): Il potere dell'aura malvagia di una guardia nera (vedi l'incantesimo *individuazione del male*) è pari al suo livello di classe più il suo livello da chierico, se ne ha.

***Individuazione del bene* (Mag):** 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*.

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

Tabella 6-10: Guardia nera

						— Incantesimi al giorno —			
Livello	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+0	Aura malvagia, *individuazione del bene*, uso dei veleni	0	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+0	Benedizione oscura, punire il bene 1 volta al giorno	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, punire il bene 2 volte al giorno	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, punire il bene 3 volte al giorno	2	2	2	1

Incantesimi: 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. Quando la guardia nera ottiene 0 incantesimi al giorno di un determinato livello, come ad esempio 0 incantesimi di 1° livello al suo 1° livello, ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto in base al suo punteggio di Saggezza per quel livello di incantesimi. 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 (Sop): 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.

Al 5° livello e una seconda volta al 10° livello, una guardia nera può punire il bene una volta aggiuntiva al giorno.

Aura di disperazione (Sop): A partire dal 3° livello la guardia nera emana un'aura malefica che infligge a tutti i nemici entro 3 metri una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza.

Comandare non morti (Sop): Quando una guardia nera raggiunge il 3° livello ottiene la capacità soprannaturale di comandare e intimorire i non morti (vedi *Manuale del Giocatore*, pagina 158). Il suo controllo dei non morti è pari a quello di un chierico di due livelli inferiore.

Attacco furtivo: Questa capacità, acquisita al 4° livello, funziona esattamente come l'omonima capacità del ladro. I danni supplementari aumentano di 1d6 ogni tre livelli dopo il 4° (al 7° e al 10°). Se una guardia nera ottiene dei bonus per gli attacchi furtivi da altre fonti (come i suoi livelli da ladro), i bonus ai danni vanno sommati.



Una guardia nera

Lista degli incantesimi da guardia nera

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

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

2° livello: *cura ferite moderate, evoca mostri II*, forza del toro, frantumare, infliggi ferite moderate, oscurità, rintocco di morte, splendore dell'aquila.*

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.

Corrompere un'arma

Le guardie nere hanno accesso a un incantesimo speciale, *corrompere un'arma*, che è la controparte opposta all'incantesimo da paladino *benedire un'arma* (vedi pagina 208 del *Manuale del Giocatore*). Invece di migliorare l'efficacia di un'arma contro i nemici malvagi (come farebbe l'arma di un paladino) *corrompere un'arma* rende l'arma più efficace contro gli avversari buoni.

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.

Un paladino caduto che diventa una guardia nera acquisisce tutte le seguenti capacità, applicabili in base al numero di livelli da paladino di cui il personaggio dispone.

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 curare un numero di danni su se stessa o sul suo servitore immondo pari al suo bonus di Carisma moltiplicato per il suo livello.

5-6: Danni dell'attacco furtivo incrementati di +1d6. Punire il bene 2 volte al giorno.

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 del livello di classe della guardia nera.

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 e ottiene gli stessi bonus speciali di un servitore immondo quando la guardia nera sale di livello. Punire il bene 3 volte al giorno.

11 o più: Preferito 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 da guardia nera per ogni livello da 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 da 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 extra per essere un paladino caduto. Quindi un paladino caduto di 15° livello potrebbe diventare una guardia nera di 10° livello/paladino di 5° livello e ottenere le prime tre capacità di questa tabella grazie ai cinque livelli da paladino che gli rimangono. Punire il bene 4 volte al giorno.

Il servitore immondo della guardia nera

Una volta raggiunto il 5° livello, una guardia nera può evocare un pipistrello, un gatto, un topo crudele, un cavallo, un corvo, un pony o un rospo immondi da tenere al suo servizio. (Vedi *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 (vedi tabella).

La guardia nera può avere un solo servitore immondo alla volta. Se il servitore muore, la guardia nera può evocarne un altro dopo un anno e un giorno, che avrà tutte le capacità accumulate concesse a un servitore della guardia nera al suo attuale livello.

Di seguito vengono descritte le capacità menzionate nella colonna "Speciale" della tabella apposita.

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

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

DV 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.

Mod. armatura naturale: Un miglioramento al bonus di armatura naturale già esistente del servitore.

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

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

Legame empatico (Sop): La guardia nera ha un legame empatico con il suo servitore fino a una distanza di 1,5 km. La guardia nera non può vedere attraverso gli occhi del servitore, ma i due possono comunicare telepaticamente. A causa della natura limitata del legame, solo le emozioni a livello generico (come ad esempio paura, fame, felicità, curiosità) possono essere trasmesse. Va ricordato che la bassa Intelligenza del servitore immondo di una guardia nera di basso livello limita ciò che la creatura è in grado di comunicare o di capire, e che anche i servitori più intelligenti vedono il mondo in modo diverso dagli umani, quindi gli equivoci sono sempre possibili.

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

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

Condividere tiri salvezza: Per ogni tiro salvezza, il servitore può usare il proprio bonus ai tiri salvezza base oppure quello della guardia nera, quale che sia più alto. Il servitore applica i suoi modificatori di caratteristica ai tiri salvezza, e non condivide altri bonus ai tiri salvezza di cui la guardia nera potrebbe disporre (come ad esempio quelli conferiti dagli oggetti magici o dai talenti).

Condividere incantesimi: A scelta della guardia nera, qualsiasi incantesimo (ma non le capacità magiche) che lancia su se stessa può avere effetto anche sul servitore. Quest'ultimo, in quel momento, deve trovarsi entro 1,5 metri, per potere beneficiare dell'effetto. 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 (come incantesimo a contatto a distanza), al posto di se stessa. La guardia nera e il suo servitore possono condividere gli incantesimi anche se questi normalmente non hanno effetto su creature del tipo del servitore (bestie magiche).

Parlare con la guardia nera (Str): Se il livello di personaggio della guardia nera è 13° o superiore, 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 (Str): Se il livello di personaggio della guardia nera è pari o superiore a 16, il servitore ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire, 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 (Str): Se il livello di personaggio della guardia nera è pari o superiore a 19, la resistenza agli incantesimi del servitore è pari al livello della guardia nera +5. Per influenzare il servitore con un incantesimo, un incantatore deve ottenere in una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) un risultato almeno pari o superiore alla resistenza agli incantesimi del servitore.

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 da 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 membri di 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 aspirare ad essere un maestro del sapere, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (due qualsiasi) con 10 gradi in ognuna.

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

Incantesimi: La capacità di lanciare almeno sette incantesimi diversi di divinazione, uno dei quali deve essere di 3° livello o superiore.

TABELLA 6-11: MAESTRO DEL SAPERE

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

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro del sapere (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (alchimia) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Guarire (Sag), Intrattenere (Car), Parlare Linguaggi (n/a), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int), Utilizzare Oggetti Magici (Car) 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.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Un maestro del sapere prosegue sempre il suo addestramento nel campo della magia oltre che in quello della conoscenza. Quando un maestro del sapere guadagna un nuovo livello di classe, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile), come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene però gli altri benefici che avrebbe ottenuto un personaggio di quella classe (miglioramento della possibilità di controllare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via). In pratica, questo significa che il suo livello da 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 dell'incantatore globale.

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 in fondo alla pagina. Il numero totale di segreti selezionabili è determinato dal livello più il suo modificatore di Intelligenza. Non è possibile scegliere lo stesso segreto due volte.



Un maestro del sapere

Sapienza: I maestri del sapere accumulano conoscenze. Al 2° livello ottengono la capacità di conoscere leggende o informazioni su vari argomenti, proprio come un bardo con le conoscenze bardiche. Il maestro del sapere aggiunge alla prova di sapienza il suo livello e il suo modificatore di Intelligenza. Vedi pagina 28 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 (Str): Al 6° livello un maestro del sapere ottiene la capacità di *identificare* gli oggetti magici, come per l'omonimo incantesimo.

Vera sapienza (Str): 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*.

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 +2 ai tiri salvezza sulla Volontà
4	Sapienza della vera resistenza	Bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra
5	Conoscenza segreta dell'elusività	Bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi
6	Trucco dell'arma	Bonus di +1 ai tiri per colpire
7	Trucco della schivata	Bonus di schivare +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.

MAGO ROSSO

I Maghi Rossi sono i signori di Thay, e aspirano a diventare i signori supremi di Faerûn attraverso la magia (nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS®). Sono in grado di concentrarsi in una scuola di magia molto più a fondo di qualsiasi specialista, conseguendo un'incredibile padronanza della magia in un settore molto ristretto. La gente di Toril li vede come tiranni malvagi e crudeli, e alcuni scelgono di lasciare la loro terra natale, di assumere identità segrete e di praticare la magia senza doversi preoccupare di alleanze politiche e di possibili rivolte degli schiavi.

Agli inizi delle loro carriere, gli aspiranti Maghi Rossi si specializzano in una scuola di magia e acquisiscono il talento Tatuaggio Focalizzato, che li prepara ad entrare a pieno diritto nella classe di prestigio. Tutti i Maghi Rossi possiedono abilità tipiche di un mago specialista, e molti seguono fino in fondo quella carriera, ma ce ne sono anche alcuni che progrediscono in altri tipi di studio (come la magia divina, o da combattimento). Sebbene sia possibile per uno stregone o un bardo diventare un Mago Rosso, tali reietti vengono dileggiati nella loro terra natale e sono estremamente rari.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un Mago Rosso, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Umano di Thay.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Sapienza Magica 8 gradi.

Talenti: Tatuaggio Focalizzato (vedi "Nuovi privilegi del Mago Rosso", più sotto) e un totale di tre talenti di metamagia o di creazione oggetti.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del Mago Rosso (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente) (Int), Intimidire (Car), Professione (Sag), Raggirare (Car) e Sapienza Magica (Int). 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 Mago Rosso.

Competenza nelle armi e nelle armature: I Maghi Rossi non sono competenti nell'uso di nessun tipo di arma o armatura.

Incantesimi al giorno: L'addestramento di un Mago Rosso si concentra sullo studio degli incantesimi arcani. Quindi, quando un Mago Rosso guadagna un nuovo livello di classe, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità di bardo o di assassino, e così via). Questo significa in pratica che i livelli da Mago Rosso vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore arcano di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un Mago Rosso, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello da Mago Rosso prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Specializzazione potenziata: Quando un personaggio diventa un Mago Rosso, intensifica la sua dedizione alla propria scuola di magia specializzata. In cambio, il Mago Rosso deve rinunciare agli studi in una o più scuole. Il Mago Rosso deve scegliere una o più ulteriori scuole proibite usando le regole riportate nel *Manuale del Giocatore*. Non potrà mai più apprendere incantesimi appartenenti a quelle scuole proibite. Non potrà inoltre scegliere come scuole proibite le stesse che ha scelto come mago di 1° livello. Potrà tuttavia continuare ad utilizzare gli incantesimi proibiti che aveva appreso prima di diventare un Mago Rosso, nonché utilizzare oggetti che vengono utilizzati tramite completamento o attivazione di incantesimo.

Ad esempio, Ghorus Toth si è specializzato nella scuola di trasmutazione. Le sue scuole proibite sono abiurazione e ammaliamento. Quando diventa Mago Rosso, deve scegliere un'altra scuola proibita. Decide quindi di scegliere evocazione come sua scuola aggiuntiva proibita.



Un mago rosso

Difesa specializzata: Il Mago Rosso ottiene un bonus ai tiri salvezza contro gli incantesimi della sua scuola specializzata. Tale bonus inizia a +1 e sale ai livelli successivi, come indicato dalla Tabella 6-12.

Potenza degli incantesimi: Al 2° livello, un Mago Rosso acquisisce un bonus che incrementa il suo livello effettivo dell'incantatore al fine di determinare le variabili dell'incantesimo dipendenti dal livello e le prove di livello dell'incantatore. Tale bonus inizia a +1 e sale ai livelli successivi, come indicato dalla Tabella 6-12. Questa capacità si somma ad altri benefici della potenza degli incantesimi che influenzano gli incantesimi della scuola di specializzazione del Mago Rosso.

Talento bonus: Al 5° livello, il Mago Rosso ottiene un talento bonus, che deve essere un talento di creazione oggetto, un talento di metamagia oppure il talento Padronanza degli Incantesimi.

Maestro del circolo: Al 5° livello un Mago Rosso ottiene la capacità di diventare un maestro del circolo, vale a dire la persona che funge da focus per un circolo magico dei Maghi Rossi. Vedi "Nuovi privilegi del Mago Rosso", più sotto).

Iscrivere tatuaggio: Al 7° livello, il Mago Rosso ottiene la capacità di porre il tatuaggio magico dei maghi di Thay su quei novizi consenzienti e qualificati a riceverlo, per conferire loro il talento Tatuaggio Focalizzato e introdurli nel circolo dei maghi.

Maestro del grande circolo: Al 10° livello, il Mago Rosso può diventare il centro di un grande circolo, che può disporre di nove assistenti invece che di soli cinque.

Nuovi privilegi del Mago Rosso

La classe di prestigio del Mago Rosso è stata creata in origine come parte dell'*ambientazione di* FORGOTTEN REALMS®, e fa uso di varie regole specifiche di quell'ambientazione. Sono state incluse di seguito in modo da illustrare meglio il funzionamento delle classi. Si raccomanda di riflettere attentamente prima di aggiungere il Mago Rosso a una campagna che non faccia uso dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS.

Nuovo talento: Tatuaggio Focalizzato [Speciale]

Il personaggio porta su di sé i potenti tatuaggi magici dei Maghi Rossi di Thay.

Prerequisiti: Specializzazione in una scuola di magia.

Regioni: Thay

Benefici: Il personaggio aggiunge +1 alla CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi della scuola in cui è specializzato. Ottiene inoltre un bonus di +1 alle prove di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) per superare la resistenza agli incantesimi di una creatura, quando lancia un incantesimo appartenente a quella scuola.

Speciale: Solo i personaggi dotati del talento Tatuaggio Focalizzato possono entrare a far parte del circolo magico dei Maghi Rossi (vedi sotto).

Circoli magici

LEE KWOOD

Alcuni degli incantesimi più potenti e spettacolari eseguiti in tutto il Faerûn vengono lanciati sotto forma di circoli magici. Il circolo magico è un tipo di incantamento cooperativo che permette all'incantatore a capo del circolo di aumentare significativamente il suo livello e raggiungere risultati altrimenti non disponibili ai singoli incantatori che compongono il circolo. I Maghi Rossi di Thay fanno uso frequente dei circoli magici. Nel Faerûn le voci su altri tipi di circoli magici abbondano.

Partecipazione: La capacità di partecipare ad un circolo magico richiede che il personaggio sia dotato di un particolare talento, Tatuaggio Focalizzato (vedi sopra).

Un incantatore, di solito il personaggio più potente o esperto presente, sta in piedi al centro del circolo e si pone come maestro del circolo. Un Mago Rosso non può essere maestro del circolo a meno che non sia un Mago Rosso di almeno 5° livello.

TABELLA 6-12: MAGO ROSSO

Livello	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Specializzazione potenziata, difesa specializzata +1	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Potenza degli incantesimi +1	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Difesa specializzata +2	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Potenza degli incantesimi +2	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Talento bonus, maestro del circolo	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Potenza degli incantesimi +3	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Difesa specializzata +3, iscrivere tatuaggio	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Potenza degli incantesimi +4	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Difesa specializzata +4	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Maestro del grande circolo, potenza degli incantesimi +5	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente

Per formare un circolo sono necessari un minimo di due partecipanti più il maestro del circolo. Fino a cinque partecipanti possono aiutare il maestro del circolo in un circolo standard, mentre un Mago Rosso di 10° livello può guidare un grande circolo, che ospita fino a nove partecipanti.

Tutti i partecipanti in un circolo devono stare a 3 metri dal maestro del circolo, che deve ergersi in piedi, al centro.

Poteri del circolo: Il primo scopo di un circolo magico è quello di conferire al maestro del circolo la forza degli altri partecipanti. Questo richiede 1 ora intera di concentrazione ininterrotta da parte di tutti i partecipanti e del maestro del circolo. Ogni partecipante lancia un qualsiasi singolo incantesimo preparato, che viene consumato dal circolo e non serve ad altro che a essere speso. I livelli di incantesimo spesi dai partecipanti al circolo si sommano come livelli bonus del circolo. Ciascun livello bonus può essere usato per compiere i seguenti effetti.

- Aumentare il livello dell'incantatore del maestro del circolo di uno per ogni livello bonus speso (massimo livello dell'incantatore 40°). Questo beneficio viene applicato alle variabili dipendenti dal livello di un incantesimo come il raggio di azione, la durata e alle prove di livello (prove di dissoluzione, prove per superare la resistenza agli incantesimi e così via).
- Aggiungere agli incantesimi preparati al momento dal maestro del circolo i talenti di metamagia Incantesimi Potenziati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Intensificati. Ciascun livello bonus conta come un livello di incantesimo addizionale richiesto dall'applicazione di un talento di metamagia a un incantesimo. Il maestro del circolo può aggiungere uno dei tre talenti elencati a un incantesimo anche se non conosce il talento o se la loro aggiunta innalzerebbe il livello di incantesimo oltre al normale livello massimo di incantesimo a lui consentito (massimo livello di incantesimo 20°). Questi effetti durano 24 ore o finché non vengono spesi. I livelli bonus del circolo possono essere divisi come pare utile al maestro del circolo. Per esempio, il Mago Rosso Hauth Var è il maestro di un circolo in cui quattro partecipanti lanciano ciascuno un incantesimo di 2° livello in modo tale che lui ottenga otto livelli bonus del circolo. Hauth Var sceglie di usare tre livelli bonus di circolo per massimizzare il suo incantesimo *cono di freddo*, tre per aumentare il suo livello dell'incantatore dal 10° a 13° livello per tutte le variabili basate sui livelli nei suoi incantesimi, e due per aggiungere un bonus di +2 a ogni prova di livello che debba fare. L'incantesimo massimizzato viene consumato quando lancia il suo *cono di freddo*, e gli altri due effetti rimangono per le successive 24 ore. Molti Maghi Rossi di alto livello fungono da maestri di circoli quotidianamente, per attingere ai poteri magici dei loro apprendisti.



Un mistificatore arcano

MISTIFICATORE ARCANO

I mistificatori arcani combinano la loro conoscenza degli incantesimi al gusto per l'intrigo, per il furto o semplicemente per la pura malvagità. Sono tra gli avventurieri più versatili.

Requisiti indispensabili a questa classe di prestigio sono la capacità di lanciare incantesimi arcani e l'attacco furtivo, il che ne fa una scelta naturale per maghi/ladri o stregoni/ladri multiclasse. Talora gli assassini optano per questa classe, ma lo fanno solitamente se già in possesso di livelli da mago o stregone.

I mistificatori arcani tendono a ricorrere nel loro modo di avventurarsi ad un approccio guidato dall'istinto, tenendo pronti quegli incantesimi che migliorano le azioni furtive e la mobilità. I PNG mistificatori arcani sono esattamente il genere di persone in cui è facile imbattersi in una taverna affollata (controllare nelle proprie tasche!).

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un mistificatore arcano, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Abilità: Artista della Fuga 7 gradi, Conoscenze (arcane) 4 gradi, Decifrare Scritture 7 gradi, Disattivare Congegni 7 gradi.

Incantesimi: La capacità di lanciare *mano magica* e almeno un incantesimo arcano di 3° livello o superiore.

Speciale: Attacco furtivo +2d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe per un mistificatore arcano (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono: Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des) 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.

Tabella 6-13: Mistificatore arcano

Livello	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Prestidigitazione a distanza 1 volta al giorno	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+0	+3	+3	Attacco furtivo +1d6	+1 livello di classe esistente
3°	+1	+1	+3	+3	Attacco furtivo estemporaneo 1 volta al giorno	+1 livello di classe esistente
4°	+2	+1	+4	+4	Attacco furtivo +2d6	+1 livello di classe esistente
5°	+2	+1	+4	+4	Prestidigitazione a distanza 2 volte al giorno	+1 livello di classe esistente
6°	+3	+2	+5	+5	Attacco furtivo +3d6	+1 livello di classe esistente
7°	+3	+2	+5	+5	Attacco furtivo estemporaneo 2 volte giorno	+1 livello di classe esistente
8°	+4	+2	+6	+6	Attacco furtivo +4d6	+1 livello di classe esistente
9°	+4	+3	+6	+6	Prestidigitazione a distanza 3 volte al giorno	+1 livello di classe esistente
10°	+5	+3	+7	+7	Attacco furtivo +5d6	+1 livello di classe esistente

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mistificatore arcano.

Competenza nelle armi e nelle armature: I mistificatori arcani non guadagnano alcuna competenza in nessuna arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Quando il mistificatore arcano acquisisce un nuovo livello, il personaggio acquisisce nuovi incantesimi al giorno, come se avesse guadagnato un livello anche nella classe dell'incantatore a cui apparteneva prima di scegliere la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di controllare o intimorire non morti, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via), tranne che per l'aumento del livello effettivo dell'incantatore. Se un personaggio possiede più di una classe di incantatore prima di divenire mistificatore arcano, dovrà decidere a quale classe aggiungere il nuovo livello allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Prestidigitazione a distanza: Ricorrendo alle sue doti esclusive, un mistificatore arcano è in grado di mettere in atto una delle seguenti abilità di classe a una distanza di 9 metri: Disattivare Congegni, Scassinare Serrature oppure Rapidità di Mano. Operare a distanza fa aumentare la normale CD alla prova di abilità di 5, inoltre il mistificatore arcano non può prendere 10 alla prova. Qualsiasi oggetto manipolato in tal modo non deve avere un peso superiore a 2,5 kg.

Il mistificatore arcano può ricorrere alla prestidigitazione a distanza inizialmente una volta al giorno, due volte al giorno quando raggiunge il 5° livello e tre volte al giorno al 9° livello. Può effettuare solo una prova di prestidigitazione a distanza per ogni abilità ogni giorno, e solo se ha almeno un grado nell'abilità cui ricorre.

Attacco furtivo: Questa capacità è esattamente uguale a quella omonima del ladro. Il danno extra inflitto aumenta di +1d6 ogni due livelli (2°, 4°, 6°, 8° e 10°). Se il mistificatore arcano riceve un bonus all'attacco furtivo da un'altra fonte (come per esempio dai livelli da ladro), i bonus al danno si sommano.

Attacco furtivo estemporaneo: A partire dal 3° livello una volta al giorno il mistificatore arcano può dichiarare che un attacco in mischia o a distanza che compie sia un attacco furtivo (il bersaglio non può trovarsi ad una distanza superiore ai 9 metri se l'attacco furtivo estemporaneo è a distanza). Il bersaglio dell'attacco furtivo estemporaneo perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA, ma soltanto contro questo attacco. Questo potere può essere usato contro qualsiasi bersaglio, e tuttavia quelle creature che non sono soggette ai colpi critici non subiscono alcun danno extra (sebbene perdano comunque qualsiasi bonus di Destrezza contro l'attacco).

Al 7° livello, il mistificatore arcano può ricorrere a questa capacità due volte al giorno.

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.

Le ombre danzanti spesso lavorano in drappelli, 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 gli altri. 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 aspirare ad essere un'ombra danzante, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Intrattenere (danza) 5 gradi, Muoversi Silenziosamente 8 gradi, Nascondersi 10 gradi.

Talenti: Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'ombra danzante (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Intrattenere (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For) 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.

Nascondersi in piena vista (Sop): Le ombre danzanti possono usare la loro abilità Nascondersi anche quando vengono osservate. Fintanto 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, la loro stessa ombra.

Eludere (Str): 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 danni dimezzati (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 (Sop): Al 2° livello un'ombra danzante è in grado di vedere al buio come se fosse permanentemente sotto l'effetto di un incantesimo *scurovisione*.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 2° livello l'ombra danzante acquisisce la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi le avrebbero normalmente permesso di fare. 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).

Se un personaggio ottiene schivare prodigioso da una seconda classe (come ad esempio un barbaro o un ladro), il personaggio acquisisce immediatamente schivare prodigioso migliorato (vedi sotto).

Illusione d'ombra **(Mag):** Quando un'ombra danzante raggiunge il 3° livello, può creare illusioni visive usando le ombre circostanti. L'effetto di questa capacità è identico all'incantesimo arcano *immagine silenziosa* e può essere utilizzata una volta al giorno.

Evocare ombre (Sop): Al 3° livello un'ombra danzante può evocare un'ombra non morta (vedi *Manuale dei Mostri* per le statistiche del-

TABELLA 6-14: OMBRA DANZANTE

Livello	Bonus 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
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	Attutire il colpo, schivare prodigioso migliorato
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

l'ombra). A differenza di un'ombra normale, l'allineamento di quest'ombra corrisponderà a quello dell'ombra danzante e la creatura non può creare progenie. 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 aggiungere +2 DV (e i relativi aumenti di bonus di attacco base e ai tiri salvezza base) al suo compagno ombra. Ad esempio, un'ombra danzante di 9° livello può avere un compagno ombra, con 6 DV.

Un'ombra danzante



Se un compagno ombra viene distrutto o se l'ombra danzante decide di congedarlo, per l'ombra danzante è necessario un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15. Se il tiro salvezza fallisce, l'ombra danzante perde 200 punti esperienza per ogni livello da ombra danzante. Se il tiro salvezza riesce, la perdita viene ridotta a 100 PE per ogni livello della classe di prestigio. Il totale di punti esperienza dell'ombra danzante non può mai scendere sotto lo 0 come risultato dell'allontanamento o della distruzione di un compagno ombra. Un'ombra congedata o distrutta non può essere sostituita prima di 30 giorni.

Salto d'ombra (Sop): 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 9,6 metri non può più fare un altro salto fino al giorno successivo).

Attutire il colpo (Str): A partire dal 5° livello un'ombra danzante può attutire 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 attutire i danni. Effettua un tiro salvezza sui Riflessi (CD = danno subito) e se lo supera, subisce solo danni dimezzati dal colpo. L'ombra danzante deve essere consapevole dell'attacco e in grado di reagire per poter attutire il colpo; se le è negato il suo bonus di Destrezza alla CA, non può tentare di attutire il colpo.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Al 5° livello l'ombra danzante non può più essere attaccata ai 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 ai fianchi per compiere un attacco furtivo contro l'ombra danzante. L'eccezione a questa difesa è che un ladro con almeno quattro livelli in più dell'ombra danzante può attaccarlo ai fianchi (e così compiere un attacco furtivo).

Se un personaggio ottiene schivare prodigioso (vedi sopra) da una seconda classe (come ad esempio un barbaro o un ladro), il personaggio acquisisce immediatamente schivare prodigioso migliorato e i livelli di quelle classi si sommano al fine di determinare il livello minimo da ladro necessario per poter effettuare un attacco ai fianchi contro il personaggio.

Mente sfuggente (Str): Questa capacità, 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 subisce l'effetto di 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.

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

TAUMATURGO

Il taumaturgo estende i suoi poteri divini verso altri piani di esistenza, richiamando a sé le creature che vivono laggiù per eseguire i propri ordini. I taumaturghi malvagi cospirano assieme a diavoli e demoni per conquistare il potere sul Piano Materiale, mentre i taumaturghi buoni inviano gli angeli e gli eladrin più potenti a compiere missioni sacre.

In combattimento, i taumaturghi spesso evocano creature dei Piani Esterni pronte a combattere in loro nome. Queste creature svaniscono non appena la battaglia ha termine, ma i taumaturghi possono stringere anche accordi con creature più potenti per ottenere servizi a lungo termine. L'alleato planare di un taumaturgo è totalmente devoto al raggiungimento degli obiettivi del taumaturgo (o a quelli della divinità, se il taumaturgo ne adora una).

Quasi tutti i taumaturghi erano un tempo dei chierici, dal momento che il primo passo della taumaturgia prevede un patto con un abitante dei Piani Esterni attraverso l'uso dell'incantesimo *alleato planare inferiore*. Ma molte delle sue capacità di classe si rivelano utili agli incantatori arcani, quindi esistono anche i chierici/maghi multiclasse e qualche chierico/stregone multiclasse.

Un taumaturgo è profondamente consapevole che le sue ineguagliabili evocazioni sono solo strumenti al servizio della sua filosofia o divinità, quindi spesso parte per una missione destinata a promuovere una causa, utilizzando le sue capacità per evocare una forza d'assalto di creature richiamate e convocate nel giro di un batter d'occhio.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un taumaturgo, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Talenti: Incantesimo Focalizzato (evocazione).

Incantesimi: La capacità di lanciare *alleato planare inferiore*.

Abilità di classe

Le abilità di classe del taumaturgo (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). 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 taumaturgo.

Competenza nelle armi e nelle armature: I taumaturghi non sono competenti nell'uso di nessun tipo di arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Quando un taumaturgo guadagna un nuovo livello di classe, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità

Illus. di J. Foster

Tabella 6-15: Taumaturgo

Livello	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Alleato migliorato	+1 livello di classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Aumentare evocazione	+1 livello di classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Estendere evocazione	+1 livello di classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Evocazione contingente	+1 livello di classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Gregario planare	+1 livello di classe di incantatore esistente

di bardo o di assassino, e così via). Questo significa in pratica che i livelli da taumaturgo vengono aggiunti ai livelli dell'altra classe di incantatore di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un taumaturgo, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello da taumaturgo prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Alleato migliorato: Un taumaturgo è in grado di convincere le creature degli altri piani ad obbedire ai suoi ordini. Quando un taumaturgo lancia un incantesimo *alleato planare* (incluse le versioni *inferiore* o *superiore*), effettua una prova di Diplomazia per convincere le creature ad aiutarlo ad un prezzo inferiore. Se la prova di Diplomazia del taumaturgo trasforma l'atteggiamento della creatura in premuroso (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*), la creatura lavorerà per il 50% della sua tariffa standard, purché non sia un'impresa che va contro la sua natura. Ad esempio, se un taumaturgo di 1° livello, al momento di negoziare con un alleato planare inizialmente amichevole, ottiene una prova di Diplomazia pari a 15, può convincere una creatura di 6 DV ad effettuare un'impresa di 7 ore soltanto per 1.500 mo all'ora (una creatura con 6 DV normalmente richiederebbe 3.000 mo all'ora).



Un taumaturgo

Il privilegio di classe di alleato migliorato del taumaturgo funziona soltanto quando l'alleato planare condivide almeno una voce del suo allineamento col taumaturgo. Un taumaturgo può disporre soltanto di un alleato simile alla volta, ma può contrattare per ottenere l'aiuto di altri alleati normalmente.

Aumentare evocazione: Al 2° livello, un taumaturgo acquisisce il talento Aumentare Evocazione (vedi pagina 92 del *Manuale del Giocatore*).

Estendere evocazione: Dal 3° livello in poi, tutti gli incantesimi della sottoscuola di convocazione lanciati dal taumaturgo hanno durata doppia, come se fosse stato loro applicato il talento Incantesimi Estesi. Il livello degli incantesimi di convocazione non cambia, tuttavia. Questa capacità è cumulativa con gli effetti del talento Incantesimi Estesi, che cambia il livello dell'incantesimo lanciato.

Evocazione contingente: Un taumaturgo di 4° livello può preparare un incantesimo di convocazione o di richiamo prima del tempo e far sì che si attivi in occasione di un determinato evento. Questa capacità funziona come l'incantesimo *contingenza*, incluso il lancio dell'incantesimo di convocazione o richiamo da parte del taumaturgo in precedenza. L'incantesimo viene lanciato istantaneamente quando l'evento attivatore si verifica. Ad esempio, un taumaturgo potrebbe usare la sua capacità di evocazione contingente per evocare un diavolo uncinato nel momento in cui verrà attaccato la prossima volta, o richiamare un ghaele eladrin che funga da messaggero nel caso in cui il re si ammalasse.

Le condizioni necessarie perché l'incantesimo abbia effetto devono essere chiare, anche se possono essere generiche. Se vengono indicate delle condizioni complicate o contorte, l'evocazione contingente potrebbe fallire al momento di attivarsi. L'incantesimo di evocazione si verifica solo in base alle condizioni stabilite, indipendentemente dal volere del taumaturgo, sebbene molte evocazioni possano essere interrotte normalmente. Un taumaturgo può avere solo un'evocazione contingente attiva alla volta.

Gregario planare: Un taumaturgo di 5° livello può usare qualsiasi incantesimo *alleato planare* per chiamare a sé una creatura che funga da suo gregario. La creatura richiamata serve il taumaturgo bene e fedelmente fintanto che il taumaturgo continua a promuovere una causa importante per essa. Ad esempio, un taumaturgo di 5° livello potrebbe usare *alleato planare* per richiamare un bralani eladrin che funga da suo gregario. Fintanto che il taumaturgo intraprende missioni e imprese per combattere il male e promuovere il bene, l'eladrin lo servirà fedelmente. Per richiamare un gregario planare, il taumaturgo deve lanciare l'incantesimo apposito e pagare il costo in PE normalmente. È necessaria un'offerta in 1.000 mo x i DV della creatura per convincerla a servire come gregario planare, e il privilegio di classe di alleato migliorato non può essere usato per ridurre o eliminare questo costo. Il gregario planare non può avere più Dadi Vita del taumaturgo, e deve avere un LEP pari o inferiore al livello di personaggio del taumaturgo –2. Un bralani eladrin ha un LEP pari a 11 (6 Dadi Vita e un modificatore di livello di +5). Quindi potrebbe fungere da gregario planare per un chierico di 8° livello/taumaturgo di 5° livello (13° livello di personaggio). Un taumaturgo può avere solo un gregario planare alla volta, ma può continuare a prendere accordi con altre creature richiamate normalmente. Un gregario planare sostituisce il gregario già esistente di un taumaturgo, se ne ha già uno in virtù del talento Autorità (pagina 106).

TEURGO MISTICO

Il teurgo mistico si trova sulla linea di confine che separa la magia divina da quella arcana, ed è in grado di attingere potere sia dalle fonti divine che dai vecchi tomi polverosi. Mentre la maggior parte degli incantatori sceglie un sentiero ben preciso da seguire verso il potere magico, i teurghi mistici percorrono allo stesso tempo due diversi cammini raggiungendo la padronanza degli incantesimi comuni a maghi e chierici.

I teurghi mistici possiedono un'ineguagliabile diversità di incantesimi. Con il passare del tempo un teurgo mistico è in grado di lanciare praticamente qualsiasi incantesimo contenuto nel *Manuale del Giocatore*. Il teurgo mistico non dispone dell'avanzamento ininterrotto di livello di incantesimi di cui può disporre un chierico, un mago o uno stregone, ma bilancia questa carenza con la sua versatilità. Il teurgo mistico è spesso ossessionato dalla conoscenza magica, ed è pronto a viaggiare fino ai confini del mondo per scoprire nuovi segreti arcani o rivelazioni divine.

Dal momento che un teurgo mistico è in grado di lanciare sia incantesimi arcani che divini, tutti i membri di questa classe sono incantatori multiclasse. I chierici/stregoni e i chierici/maghi sono i teurghi mistici più comuni, mentre i druidi/stregoni sono più rari e i druidi/maghi sono quasi inesistenti.



Un teurgo mistico

Illus. di M. Carvotta

I teurghi mistici tendono ad essere affascinati dalla magia in ogni sua forma. Sono sempre in cerca di potenti oggetti magici o nuovi incantesimi arcani. Quei teurghi mistici che adorano una divinità usano il potere dei loro incantesimi per promuovere gli obiettivi delle loro divinità.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un teurgo mistico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcane) 6 gradi, Conoscenze (religioni) 6 gradi.

Incantesimi: La capacità di lanciare incantesimi arcani di 2° livello e incantesimi divini di 2° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del teurgo mistico (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Decifrare Scritture (Int), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Professione (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Sapienza Magica (Int). 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 teurgo mistico.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il teurgo mistico non ottiene competenza nell'uso di nessun tipo di arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Quando un teurgo mistico guadagna un nuovo livello di classe, guadagna anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio, nonché un livello in una classe di incantatore divino a cui già apparteneva. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità di bardo o di assassino, e così via). Questo significa in pratica che i livelli da teurgo mistico vengono aggiunti ai livelli di qualsiasi altra classe di incantatore arcano e divino di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Ad esempio, un chierico di 3° livello/mago di 3° livello che acquisisce un livello come teurgo mistico ha accesso agli incantesimi come un chierico di 4° livello e un mago di 4° livello. Ma continua a scacciare non morti come chierico di 3° livello, e il suo famiglio da mago non acquisirà nessuna nuova capacità.

Se un personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani o di incantatori divini prima di diventare un teurgo mistico, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello da teurgo mistico prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

TABELLA 6-16: TEURGO MISTICO

Livello	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+0	+0	+3	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di incantatore divino esistente
3°	+1	+1	+1	+3	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di incantatore divino esistente
4°	+2	+1	+1	+4	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di incantatore divino esistente
5°	+2	+1	+1	+4	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di incantatore divino esistente
6°	+3	+2	+2	+5	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di incantatore divino esistente
7°	+3	+2	+2	+5	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di incantatore divino esistente
8°	+4	+2	+2	+6	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di incantatore divino esistente
9°	+4	+3	+3	+6	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di incantatore divino esistente
10°	+5	+3	+3	+7	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente/+1 livello di classe di incantatore divino esistente

VIANDANTE DELL'ORIZZONTE

Il viandante dell'orizzonte viaggia senza mai fermarsi attraverso i luoghi più pericolosi dell'universo. Man mano che si sposta da un luogo all'altro, diventa tutt'uno con l'ambiente circostante. Col passare del tempo, sviluppa una connessione mistica con la terra sotto i suoi piedi. Ma questo non significa che sia collegato in qualche modo a un luogo particolare; il suo cammino irrequieto lo spinge sempre oltre l'orizzonte, dove nuove avventure lo attendono.

I viandanti dell'orizzonte sono difficili da sorprendere o da impressionare, dal momento che hanno visto così tante meraviglie nel corso dei loro viaggi. È normale che un viandante dell'orizzonte faccia sfog-

gio di un atteggiamento del genere "già visto, già fatto". Ma i viandanti dell'orizzonte sono mossi da una sete irrefrenabile di viaggiare, e quindi sono sempre impegnati a dirigersi verso qualche luogo o in procinto di decidere la loro prossima meta. Mentre viaggiano, i viandanti dell'orizzonte sviluppano un'affinità magica verso il terreno attorno a loro, il che ne fa delle ottime guide ed esploratori. Possono diventare anche dei formidabili nemici nel momento in cui i loro viaggi li conducono verso un pericolo, dal momento che sono in grado di usare il terreno che conoscono così bene a loro vantaggio.

I ranger e i bardi scelgono spesso il cammino dei viandanti dell'orizzonte, ma più che altro perché amano più degli altri personaggi lo stile di vita del viandante, e non perché il cammino del viandante dell'orizzonte sia particolarmente specializzato. Numerosi viandanti dell'orizzonte sono barbari che si sono allontanati dalle loro terre natie, o ladri che hanno messo le loro abilità a buon frutto lungo la strada. Di tanto in tanto qualche druido sceglie questa classe di prestigio, anche se molti sono riluttanti a farlo, dal momento che sacrificano il loro avanzamento negli incantesimi.

È possibile trovare i viandanti dell'orizzonte lungo le strade, o in quei luoghi talmente remoti dove le strade nemmeno esistono. Raramente rimangono in un posto a lungo, e sono sempre ansiosi di far partire una nuova spedizione: più esotica e remota è la destinazione, meglio è.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un viandante dell'orizzonte, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (geografia) 8 gradi.

Talenti: Resistenza Fisica.

Abilità di classe

Le abilità di classe del viandante dell'orizzonte (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenze (geografia) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Professione (Sag), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag). 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 viandante dell'orizzonte.

Competenza nelle armi e nelle armature: Il viandante dell'orizzonte non ottiene competenza nell'uso di nessun tipo di arma o armatura.

Padronanza del terreno: Man mano che un viandante dell'orizzonte viaggia, acquisisce una connessione mistica con lo stesso terreno sul quale cammina. Ad ogni nuovo livello, aggiunge un nuovo tipo di ambiente al suo repertorio, tra quelli sotto elencati. La padronanza del terreno fornisce al viandante dell'orizzonte un bonus alle prove per quelle abilità utili nel terreno selezionato, o qualche altro vantaggio appropriato. Un viandante dell'orizzonte sa anche come combattere le creature pericolose solitamente incontrate su quel tipo di terreno, acquisendo un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro le creature che annoverano quel tipo di terreno tra quelli indicati alla voce "Ambiente:" della loro scheda (vedi *Manuale dei Mostri*). Il viandante dell'orizzonte acquisisce questo bonus soltanto se la descrizione nel *Manuale dei Mostri* indica specificatamente quel tipo di terreno.

Il viandante dell'orizzonte porta sempre con sè la sua padronanza del terreno ovunque si sposti. Mantiene pertanto i bonus relativi alle prove di abilità, ai tiri per colpire e ai tiri per i danni indipendentemente dal terreno sul quale si trova al momento. Per esempio, un viandante dell'orizzonte che abbia selezionato il deserto rimane immune all'affaticamento anche se si trova sottoterra, su una montagna o in città.

Padronanza del terreno planare: Prima o poi la familiarità del viandante dell'orizzonte col terreno si estende anche ai viaggi che effettua verso altri piani di esistenza. La padronanza del terreno planare funziona esattamente come la normale padronanza del terreno, con l'eccezione che il viandante crepuscolare può scegliere ad ogni livello una delle categorie planari. Se lo preferisce, il viandante dell'orizzonte può anche scegliere un tipo di terreno non planare.



Un viandante dell'orizzonte

Benefici della padronanza del terreno

Acquatico: Il personaggio si trova a suo agio nell'acqua e ottiene un bonus di competenza +4 alle prove di Nuotare, oppure un bonus di +3 metri alla sua velocità di nuoto, se ne possiede una. Ottiene un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro le creature acquatiche.

Deserto: Il personaggio è in grado di sopravvivere là dove gli altri periscono, ed è abile nel conservare le risorse del suo corpo. Può resistere a quegli effetti che lo stancano. È immune all'affaticamento, e qualsiasi cosa che lo renderebbe esausto lo rende invece soltanto affaticato. Ottiene un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro le creature del deserto.

Foresta: Il personaggio ha un senso istintivo del mimetismo, avendo passato molto tempo fra gli alberi, e ottiene un bonus di competenza +4 alle prove di Nascondersi. Ottiene un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro le creature della foresta.

Colline: Anche i più deboli echi sonori giungono fino alle orecchie del personaggio, conferendogli un bonus di competenza +4 alle prove di Ascoltare. Il personaggio ottiene inoltre un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro le creature delle colline.

Palude: Il personaggio ha imparato ad essere più silenzioso della brezza sull'acqua; la sua connessione mistica alla palude gli conferisce un bonus di competenza +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente. Il personaggio ottiene un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro le creature delle paludi.

Montagne: Il personaggio è in grado di aggrapparsi a sporgenze che altri non sarebbero in grado di scalare. Ottiene un bonus di competenza +4 alle prove di Scalare, oppure un bonus di +3 metri alla sua velocità di scalata, se ne possiede una. Il personaggio ottiene inoltre un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro le creature delle montagne.

Pianura: I vasti spazi aperti hanno affinato la vista del viandante, conferendogli un bonus di competenza +4 alle prove di Osservare. Il personaggio ottiene inoltre un bonus cognitivo di +1 ai tiri per col-

TABELLA 6-17: VIANDANTE DELL'ORIZZONTE

Livello	Bonus attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Padronanza del terreno
2°	+2	+3	+0	+0	Padronanza del terreno
3°	+3	+3	+1	+1	Padronanza del terreno
4°	+4	+4	+1	+1	Padronanza del terreno
5°	+5	+4	+1	+1	Padronanza del terreno
6°	+6	+5	+2	+2	Padronanza del terreno planare
7°	+7	+5	+2	+2	Padronanza del terreno planare
8°	+8	+6	+2	+2	Padronanza del terreno planare
9°	+9	+6	+3	+3	Padronanza del terreno planare
10°	+10	+7	+3	+3	Padronanza del terreno planare

pire e per i danni contro le creature delle pianure.

Sotterraneo: Il personaggio si è adattato magicamente al buio, passando molto tempo nell'oscurità. Ottiene scurovisione nel raggio di 18 metri, o scurovisione nel raggio di 36 metri nel caso in cui già possedesse la scurovisione da un'altra fonte. Il personaggio ottiene inoltre un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro le creature sotterranee.

Infuocato (planare): Questo tipo di padronanza del terreno planare conferisce al personaggio resistenza al fuoco 20. Il personaggio ottiene inoltre un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro gli esterni e gli elementali con il sottotipo fuoco.

Senza peso (planare): Il personaggio ottiene un bonus di +9 metri alla sua velocità di volo su quei piani privi di gravità o a gravità soggettiva, come il Piano Astrale o il Piano Elementale dell'Aria (vedi Capitolo 5). Il personaggio ottiene inoltre un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro le creature native del Piano Astrale, del Piano Elementale dell'Aria o del Piano Etereo, come ad esempio i githyanki o gli elementali dell'aria (una creatura nativa di un piano particolare riporta questo fatto alla voce "Ambiente" della sua scheda nel *Manuale dei Mostri*).

Freddo (planare): Questo tipo di padronanza del terreno planare conferisce al personaggio resistenza al freddo 20. Il personaggio ottiene inoltre un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire e ai danni contro gli esterni e gli elementali con il sottotipo freddo.

Mutevole (planare): Il personaggio possiede la capacità soprannaturale di utilizzare la natura in perenne mutamento di piani come il Limbo o il Piano delle Ombre per viaggiare più in fretta. Istintivamente il personaggio anticipa i mutamenti nella realtà del piano che lo portano più vicino alla sua destinazione, fornendogli la capacità magica di utilizzare *porta dimensionale* (come l'incantesimo lanciato al livello del personaggio) una volta ogni 1d4 round. Il personaggio ottiene un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire e per i danni contro gli esterni e gli elementali nativi di un piano mutevole, come gli slaadi e i mastini ombra.

Allineato (planare): Il personaggio ha la capacità istintiva di imitare l'allineamento dominante del piano. Il personaggio non subisce nessuna delle penalità solitamente applicate per un allineamento diverso da quello del piano, e quegli incantesimi e quelle capacità che solitamente nuocciono a coloro che sono dotati di un allineamento opposto (come ad esempio *influenza sacrilega*) non lo influenzano. Il personaggio è dotato dell'allineamento dominante del piano, relativamente alla magia, ma il suo comportamento e qualsiasi altro privilegio di classe dipendente dall'allineamento rimane invariato.

Cavernoso (planare): Il personaggio acquisisce percezione tellurica nel raggio di 9 metri.

Altro (planare): Se la campagna del DM fa uso di piani da lui creati (vedi "Creare una cosmologia", pagina 167), sarà necessario creare ulteriori terreni planari. Un piano composto da un'unica, immensa ragnatela nera sospesa sopra un oceano ribollente di parassiti insettoidi, ad esempio, potrebbe fornire un bonus di competenza +4 alle prove di Equilibrio e un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro il veleno, relativamente ai benefici della padronanza del terreno planare.

CREARE CLASSI DI PRESTIGIO

Alcune delle migliori classi di prestigio sono quelle che il DM stesso crea a beneficio della sua campagna. In teoria, una classe di prestigio ideata dal DM dovrebbe essere correlata a un'organizzazione o a una cultura specifica all'interno del mondo in cui si svolge la campagna. Ad esempio, se i PG sono impegnati in una lotta contro una cittadella malvagia chiamata la Torre Nera, allora la classe di prestigio del "Mago della Torre Nera" è un buon metodo per conferire agli avversari alcune capacità inaspettate e un po' di colore.

Esistono altri ruoli che una classe di prestigio può rivestire. Una classe di prestigio può incentrarsi sui punti di forza di una razza (come ad esempio l'arciere arcano) oppure trasformare il personaggio in una nuova razza (come il discepolo dei draghi). Può rafforzare il ruolo di un personaggio all'interno del gruppo (l'arcimago) o la sua utilità in una situazione insolita (il maestro del sapere). Una classe di prestigio può riguardare un settore di maestria assai limitato e specializzato (come nel caso del taumaturgo) o una combinazione insolita di capacità (il cavaliere mistico). Alcune classi di prestigio simboleggiano un ruolo classico nella letteratura fantasy (come l'assassino) o un gruppo importante all'interno di una specifica ambientazione (come il Mago Rosso).

Quando il DM crea una classe di prestigio, deve assicurarsi che i personaggi siano almeno di 5° livello prima di poter soddisfare i requisiti d'appartenenza. Alcuni talenti specifici, un certo numero di gradi in un'abilità o un certo bonus di attacco base sono ottimi requisiti d'appartenenza. È possibile aggiungere anche altri requisiti interni al gioco, come ad esempio "essere sepolti vivi e sopravvivere" o "bere dal calice d'argento in cima al Grande Ghiacciaio". Non vanno richiesti livelli in una classe specifica, punteggi di caratteristica minimi o punti ferita minimi come requisiti per entrare a far parte di una classe di prestigio.

È bene rendere la classe di prestigio più specifica possibile, dal momento che il DM la sta creando per la propria campagna, e non per il gioco di D&D in generale. La classe di prestigio dell' "Araldo dell'Alba di Pelor" verrà ricordata a lungo, mentre la classe di prestigio del "combattente sacro" verrà dimenticata in fretta.

COME MIGLIORARE I PG

Le regole del *Manuale del Giocatore* presumono che i personaggi abbiano accesso a tutto ciò di cui hanno bisogno per avanzare di livello: biblioteche dove poter studiare nuovi incantesimi, istruttori che sappiano indirizzare i loro sforzi al meglio e luoghi dove addestrarsi per affinare le proprie abilità e capacità. La ricerca e l'addestramento non fanno parte delle regole standard. Si presume che avvengano in secondo piano. Tuttavia, è il DM a controllare ciò che accade in secondo piano e a decidere come trattare questi aspetti. Va ricordato, tuttavia, che lasciare il tutto in secondo piano è un'ottima scelta.

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 altro 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.

Se lo stesso istruttore segue l'addestramento di più di una disciplina, allora le abilità o i talenti in questione dovrebbero essere collegati in qualche modo. Ad esempio, un certo istruttore potrebbe essere in grado di insegnare sia Tirare in Sella che Attacco in Sella, dal momento che i due talenti sono strettamente correlati (necessitano addirittura degli stessi prerequisiti). Allo stesso modo, un singolo istruttore potrebbe addestrare un personaggio nell'uso di Diplomazia e Intimidire, dal momento che entrambe queste abilità sono correlate al Carisma e prevedono lo stesso tipo di attività (far fare a qualcun altro ciò che il personaggio vuole). Sarebbe più difficile trovare un istruttore in grado di addestrare un personaggio nell'uso di Scassinare Serrature e Cavalcare; anche se si tratta di due abilità dipendenti dalla Destrezza, riguardano due diversi settori di attività (la manipolazione sottile di un meccanismo e il controllo di una cavalcatura in combattimento). Sarebbe ancora più raro trovare un istruttore in grado di addestrare un personaggio nell'uso di Incalzare Potenziato e Forgiare Anelli: quei talenti sono talmente diversi in concezione e utilizzo che la possibilità

che esista un personaggio dotato di entrambi è pressoché nulla.

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 addestrarsi immediatamente poiché ne ha l'occasione o semplicemente per avvantaggiarsi.

Distinguere abilità e talenti: In questo contesto abilità e talenti non vanno trattati allo stesso modo. Ad esempio, il DM potrebbe richiedere un addestramento per alcune abilità ma non per i talenti, stabilendo che i talenti si sviluppano 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 acquisiti.

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 nel *Manuale del Giocatore* (vedi "Scritti magici arcani", pagina 179).

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 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 per loro (vedi la sezione "Incantesimi dei PNG", pagina 107).

Non c'è nulla di sbagliato se due PG maghi decidono di condividere loro 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 intelligente (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 i loro incantesimi 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 in questione, sarà libero di definire che tipo di patto stipulare. Seguono alcuni esempi:

- Un lammasu stringerà un patto solamente con uno stregone di allineamento buono. In cambio di incantesimi, una volta ogni due livelli 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 107). Nel caso di un servizio, lo stregone dovrà compiere una missione per conto del drago ogni volta ogni due livelli. 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.

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 incantesimi originali

Se il DM decide di permettere ai personaggi di sviluppare degli incantesimi originali, può usare queste indicazioni per gestire la situazione.

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, 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 ha successo, 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 (del resto è proprio quello lo scopo della ricerca). Ma il DM deve sentirsi libero di lavorare assieme al giocatore prima che la ricerca cominci e fornirgli indicazioni sui parametri da seguire affinché un incantesimo sia accettato nel gioco.

La ricerca per creare nuovi incantesimi è da considerarsi sempre aggiuntiva a qualunque altra per ottenerne altri che esistano già all'interno dell'ambientazioni (se il DM decide che sono necessarie delle ricerche anche per quei nuovi incantesimi che gli incantatori acquisiscono quando salgono di livello).

Il numero di incantesimi che bardi e stregoni possono conoscere è strettamente limitato; i membri di tali classi non possono mai superare il limite stabilito, nemmeno attraverso le ricerche di incantesimi originali.

OTTENERE BENEFICI DI CLASSE

Il DM può stabilire che per guadagnare uno qualsiasi dei nuovi benefici legati alla classe e ottenuti 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. 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 istruttore, 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 ulteriori punti ferita, privilegi di classe, aumenti di bonus di attacco e ai tiri salvezza, incantesimi giornalieri, punti abilità, nuovi incantesimi e così via.

PERIODO DI RIPOSO

Se il DM non gradisce l'idea di addestramento, ritenendo che finisca per creare problemi al ritmo della sua campagna epica ed eroica, dovrebbe limitarsi a chiedere ai suoi personaggi di trascorrere un giorno di riposo per livello (o semplicemente 1d4 giorni) ogniqualvolta salgono di livello. In questo periodo il personaggio sarà occupato ad addestrarsi, concentrarsi, o semplicemente a riposarsi e non potrà lanciare incantesimi, intraprendere avventure e così via.

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 (vedi la tabella). I modificatori di Costituzione vengono comunque ap-

	Stregone Mago	Bardo Ladro	Chierico Druido Monaco	Guerriero Paladino Ranger	Barbaro
Dado Vita	d4	d6	d8	d10	d12
Punti ferita ai livelli pari (2°, 4° ecc)	2	3	4	5	6
Punti ferita ai livelli dispari (3°, 5° ecc)	3	4	5	6	7

plicati. 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 variante rende i personaggi leggermente più potenti.

CREARE PERSONAGGI DI LIVELLO SUPERIORE AL 1°

A volte il DM potrebbe voler creare dei personaggi che non siano di 1° livello. 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 di qualunque livello non è difficile (e infatti molti giocatori lo trovano divertente).

Se si intende concedere ai giocatori di creare personaggi ad un livello superiore al 1°, è necessario assegnare loro un totale 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 che i giocatori si attengano alle seguenti regole.

1. Determinare i punteggi di caratteristica normalmente.

2. Determinare la classe e la razza del personaggio. Se il personaggio è 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 caratteristiche, 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 ad ognuno di aggiungere 1 punto a un punteggio 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 divenire multiclasse. Tuttavia, se i punti abilità per livello 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 7: "Oggetti magici", in cui sono elencati tutti gli oggetti magici con i relativi prezzi di mercato. La Tabella 5-1: "Ricchezza del personaggio per livello", pagina 135) indica il valore totale dell'equipaggiamento di un personaggio ad un determinato livello. Questo valore include gli oggetti comuni descritti nel Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*, ma gran parte di esso va destinata (specialmente agli alti livelli) agli oggetti magici. Vedi "Oggetti magici come equipaggiamento", sotto, per alcuni consigli su come gestire i tipi di oggetti magici che un PG può comprare col suo oro. Da notare che questi valori si applicano solo ai PG. Per i PNG occorre consultare la Tabella 4-23: "Valore dell'equipaggiamento dei PNG" (pagina 127) per determinare il valore totale dell'equipaggiamento in loro possesso.

6. Definire i dettagli. Un paladino avrà bisogno di un cavallo da guerra, un druido o un ranger esperto avranno bisogno di un compagno animale, un personaggio potrebbe far parte di una gilda, avere un gregario, e così via.

Oggetti magici come equipaggiamento

Il DM è libero di porre un limite a quegli oggetti magici che i personaggi possono scegliere al momento di creare un personaggio di livello più alto, proprio come se stesse assegnando quegli oggetti a dei tesori da collocare nel gioco. Può esercitare il suo veto oggetto per oggetto, ma esiste un modo più semplice, e cioè utilizzare il costo massimo di un oggetto singolo come limite. Ad esempio, se un personaggio di 8° livello ha 27.000 mo da spendere, il DM può stabilire che non potrà possedere nessun oggetto singolo superiore al valore di un quarto del suo ammontare, vale a dire 6.750 mo. Questo è un buon metodo per evitare possibili squilibri, come un guerriero di 8° livello con neanche una moneta di rame in tasca ma che sia armato di una *spada ruba nove vite*.

Il DM può anche limitare i personaggi a un certo tipo di oggetti magici. Ad esempio, se un giocatore crea un personaggio di 3° livello, disporrà di 2.700 mo da spendere, ma il DM potrebbe stabilire che il personaggio può acquistare soltanto un oggetto magico minore (uno che possa essere ricavato tirando sulla colonna "Minore" di una delle tabelle di generazione casuale del Capitolo 7).

Oggetti magici creati dal personaggio: Un PG incantatore creato a un livello superiore al 1° può usare parte dei PE e delle mo di cui dispone per creare degli oggetti magici, purché disponga dei relativi talenti di creazione oggetto e dei prerequisiti necessari.

Oggetti magici a cariche: Un giocatore può selezionare un oggetto magico usato parzialmente come parte del suo equipaggiamento di partenza. Un tale oggetto ha un valore proporzionale alle cariche rimaste, rispetto alle cariche di cui dispone un oggetto appena creato (metà prezzo per una bacchetta con 25 cariche, il 20% del prezzo completo per una bacchetta con 10 cariche e così via).

Oggetti a uso limitato: Se il DM intende giocare un dungeon casuale autoconclusivo, gli oggetti a uso singolo costeranno 5 volte il loro prezzo normale, e gli oggetti a cariche avranno 1/5 delle cariche normali. In un'avventura autoconclusiva, in cui non ha importanza l'uso che si fa degli oggetti, gli oggetti a uso singolo e a cariche si rivelano molto più comodi di quanto non sarebbero all'interno di una campagna, in quanto i giocatori saranno senz'altro in grado di utilizzarli almeno una volta. La regola delle "5 volte" serve ad equilibrare gli oggetti a uso singolo e a cariche, affinché non se ne abusi all'interno del dungeon casuale.

Se i giocatori portano i loro personaggi esistenti in un dungeon autoconclusivo, "scambieranno" i loro oggetti a uso singolo con altri oggetti a uso singolo dal costo quintuplicato. Quanto agli oggetti a cariche, otterranno 1/5 delle cariche normali.

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 con classi, come per un lucertoloide gregario, bisogna calcolare il loro livello in base alle regole per PG di quel tipo di mostro (vedi la sezione "Mostri come razze", pagina 172). Ad esempio, un capo con un punteggio di Autorità di 8 potrebbe avere un guerriero umano di 5° livello come gregario, un lucertoloide con due livelli da guerriero oppure un bugbear con un livello da guerriero. Nel caso di creature insolite, occorre aggiungere almeno +3 al Grado di Sfida della creatura 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 nella pagina seguente per alcuni esempi di gregari speciali. Da notare che dei gregari speciali malvagi potrebbero avere degli scopi personali.

Il livello effettivo di personaggio (LEP) di una creatura determina la sua potenza come personaggio o come gregario. Il *Manuale dei Mostri* contiene tutte le statistiche e gli altri dettagli relativi ai potenziali gregari. Si conta il modificatore di livello più i Dadi Vita al fine di determinare il LEP.

Usando i valori riportati nel *Manuale dei Mostri*, un ettin, che è una creatura con 10 DV e un modificatore di livello di +5, è equivalente a un personaggio o a un gregario di 15° livello. Se il DM aggiunge un archetipo, deve aggiungere anche il modificatore di livello dell'archetipo. Ad esempio, l'archetipo di creatura immonda (vedi *Manuale dei Mostri*) ha un modificatore di livello pari a +2. Un ettin immondo sarebbe un gregario di 17° livello. Tutto qui.

Il DM dovrebbe riflettere attentamente su eventuali attacchi o qualità speciali che un gregario potenziale può possedere, e potrebbe decidere di vietarne l'uso o di apportare delle modifiche affinché possa essere usato nella sua campagna.

Se una creatura nel *Manuale dei Mostri* non dispone di alcun modificatore di livello, significa che se ne sconsiglia l'uso come perso-

naggio o come gregario. La driade è un ottimo esempio al riguardo; è strettamente legata al suo albero, e in quanto tale ha una mobilità molto limitata. Anche le creature prive di intelletto o con un'Intelligenza molto bassa sono pessimi gregari.

Creatura	Allineamento	Livello equivalente
Cane intermittente	Legale buono	6°
Lammasu	Legale buono	12°
Orso mannaro (licantropo)	Legale buono	10°
Avoral (guardinal)	Neutrale buono	15°
Bralani (eladrin)	Caotico buono	11°
Pegaso	Caotico buono	6°
Unicorno[1]	Caotico buono	8°
Grifone	Neutrale	10°
Dragonne[2]	Neutrale	10°
Satiro	Caotico neutrale	7°
Segugio infernale	Legale malvagio	7°
Belva distorcente	Legale malvagio	10°
Imp (diavolo)	Legale malvagio	7°
Drago verde giovane[3]	Legale malvagio	16°
Erinni (diavolo)	Legale malvagio	16°
Quasit (demone)	Caotico malvagio	8°
Ettin	Caotico malvagio	15°

1 Il capo deve essere una fanciulla umana, elfa o mezzelfa.
2 Il capo è immune al ruggito del dragonne.
3 Il drago invecchia ma non acquisisce PE.

AUTORITÀ E CAVALCATURE

Un personaggio può utilizzare il talento Autorità per attirare un gregario che funga da cavalcatura. Questo talento non consente di attirare una cavalcatura con Intelligenza inferiore a 4. Se tale personaggio dispone già di una cavalcatura speciale, di un famiglio, o di un compagno animale, subisce una penalità di –2 al suo punteggio di Autorità.

CAVALCATURE GREGARIE DEL PALADINO

Se il DM lo desidera, può permettere a un paladino o a un altro personaggio dotato del privilegio di classe cavalcatura speciale di combinare la cavalcatura speciale col talento gregario. Le varie qualità speciali come legame empatico e incantesimi condivisi rendono questa combinazione assai potente, e valgono un modificatore di livello minimo di +2 al LEP della cavalcatura gregario.

GREGARI CONTINGENTI

Cosa può fare un DM se un certo numero di giocatori nel gruppo si dimostra poco costante? A volte un gregario è un'aggiunta quanto mai necessaria per un gruppo. Altre volte è un personaggio di troppo. Un DM potrebbe accordarsi coi suoi giocatori per creare dei gregari contingenti.

Ad esempio, un DM potrebbe avere un gruppo che varia da tre a sette giocatori ad ogni sessione. Supponiamo che preferisca giocare con un gruppo da cinque a sette elementi. Potrebbe decidere che il talento Autorità non è sempre attivo. Il giocatore che seleziona il talento Autorità può scegliere anche un talento alternativo. (Tale talento alternativo non può fungere da prerequisito per nessun altro talento. Iniziativa Migliorata è un ottimo talento alternativo). Il DM può stabilire che, se il numero di giocatori è inferiore a cinque, i personaggi che hanno scelto il talento Autorità possono portare con loro i propri gregari. Se il numero di giocatori è cinque o più, i giocatori che possiedono il talento Autorità non possono portare i loro gregari, ma acquisiscono in cambio i benefici del talento alternativo per la sessione.

Questo è un meccanismo che può funzionare ottimamente, se il DM specifica le condizioni d'uso dei gregari contingenti prima che i personaggi scelgano il talento Autorità.

FAMIGLI

Pochi investimenti producono ricchezze maggiori del tempo e dell'oro spesi per acquisire un famiglio. Un compagno per tutta la vita, una guardia, una spia o un servitore sono il miglior amico di ogni incantatore e il confidente più fidato. I cambiamenti alle regole sui famigli nel *Manuale del Giocatore* sono interamente a discrezione del DM. Qui vengono presentate alcune possibilità, a cominciare dal talento variante Famiglio Migliorato.

Famiglio Migliorato [Generale]

Questo talento permette all'incantatore di acquisire un nuovo famiglio da una lista non standard, ma soltanto nel momento in cui potrebbe acquisire un nuovo famiglio (vedi pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Prerequisiti: Capacità di acquisire un nuovo famiglio, allineamento compatibile, livello sufficientemente alto (vedi oltre).

Beneficio: Quando sceglie un famiglio, l'incantatore può disporre anche delle creature sotto elencate. L'incantatore può scegliere un famiglio con un allineamento che differisce al massimo di un grado su ciascuno degli assi dell'allineamento (da legale a caotico, da buono a malvagio). Ad esempio, un incantatore caotico buono può acquisire un famiglio neutrale. Un incantatore legale neutrale può acquisire un famiglio neutrale buono.

Famiglio	Allineamento	Livello dell'incantatore arcano
Lucertola folgorante	Neutrale	5°
Uccello stigeo	Neutrale	5°
Formian lavoratore	Legale neutrale	7°
Imp	Legale malvagio	7°
Pseudodrago	Neutrale buono	7°
Quasit	Caotico malvagio	7°

Per il resto i famigli migliorati utilizzano le regole a pagina 56 del *Manuale del Giocatore*, con due eccezioni. Se il tipo di creatura è differente da animale, il suo tipo non cambia; e i famigli migliorati non guadagnano la capacità di parlare con le altre creature della loro specie (anche se molti di loro possiedono già la capacità di comunicare).

La lista nella tabella soprastante presenta soltanto alcuni dei possibili famigli migliorati. Praticamente qualunque creatura della stessa taglia e dello stesso potere di quelle presenti nella lista è adatta ad essere un famiglio. E l'allineamento del padrone non è l'unica categorizzazione possibile. Ad esempio, i famigli migliorati possono essere assegnati a seconda del tipo o sottotipo di creatura del padrone, come è indicato sotto.

Famiglio	Tipo/Sottotipo	Livello dell'incantatore arcano
Falco celestiale[1]	Bene	3°
Vipera Minuscola immonda[2]	Male	3°
Elementale dell'aria, Piccolo	Aria	5°
Elementale della terra, Piccolo	Terra	5°
Elementale del fuoco, Piccolo	Fuoco	5°
Elementale dell'acqua, Piccolo	Acqua	5°
Lucertola folgorante	Elettricità	5°
Omuncolo[3]	Non morto	7°
Mephit del ghiaccio	Freddo	7°

1 O un altro animale celestiale della lista dei famigli standard.
2 O un altro animale immondo della lista dei famigli standard.
3 Il padrone deve prima creare l'omuncolo, sostituendo l'icore o un'altra parte del corpo del padrone per il sangue, se necessario.

Le statistiche seguenti presuppongono un padrone del minimo livello richiesto senza bonus addizionali ai tiri per colpire o ai tiri salvezza dovuti alla classe o alla razza.

Capacità concesse: Oltre alle loro qualità speciali, tutti i famigli forniscono ai loro padroni il talento Allerta, il beneficio di un legame empatico, e la capacità di condividere incantesimi con il famiglio. Vedi pagina 56 del *Manuale del Giocatore* per i dettagli.

Eludere migliorato (Str): Quando è soggetto ad un attacco che normalmente concede un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, il famiglio non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e danni dimezzati se il tiro salvezza fallisce.

Elementale dell'acqua Piccolo, famiglio: GS -; elementale Piccolo (acqua, extraplanare); DV 5; pf 1/2 del padrone; Iniz +0; Vel 6 m, nuotare 27 m; CA 20, contatto 11, colto alla sprovvista 20; Att base +1; Lotta -3; Att +4 in mischia (1d6+3, schianto); Att comp +4 in mischia (1d6+3, schianto); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS padronanza dell'acqua, bagnare, vortice; QS trasmettere incantesimi a contatto, tipo elementale, eludere migliorato, parlare con il padrone, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +4; For 14, Des 10, Cos 13, Int 8, Sag 11, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +5 (o il punteggio del pa-

drone, se migliore); Attacco Poderoso.

Padronanza dell'acqua (Str): Bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni se lui e il suo avversario toccano entrambi l'acqua, penalità di -4 ai tiri per colpire e per i danni contro avversari sulla terraferma.

Bagnare (Str): Il tocco dell'elementale spegne torce, fuochi da campo, lanterne esposte, e altre fiamme aperte di origine non magica di taglia Grande o inferiore. Può dissolvere i fuochi magici che tocca come un *dissolvi magie*, 5° livello dell'incantatore.

Vortice (Sop): Una volta ogni 10 minuti se è in acqua, si trasforma in un gorgo per 1 round; 1,5 metri di base, fino a 9 metri in cima, profondo 3-6 metri. Si muove alla velocità di nuoto.

Le creature Minuscole o più piccole devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 11 o subire 1d4 danni, e un secondo tiro salvezza sui Riflessi con CD 11 per evitare di essere catturate e trattenute. Una creatura che nuota può tentare un tiro salvezza sui Riflessi per fuggire (ma subisce lo stesso il danno). L'elementale può rilasciare le creature trasportate in qualsiasi momento.

Se la base tocca il terreno, crea una nube vorticante di detriti centrata sull'elementale, del diametro pari alla metà dell'altezza del vortice, che oscura tutte le visioni (inclusa la scurovisione) oltre 1,5 metri. Le creature lontane 1,5 metri beneficiano di occultamento, mentre quelle più lontane beneficiano di occultamento totale. Coloro che vengono avvolti dalla nube devono superare una prova di Concentrazione con CD 11 per lanciare incantesimi.

Tipo elementale: Immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi, e allo stordimento; non soggetto a colpi critici o ad attacchi ai fianchi.

Elementale dell'aria Piccolo, famiglio: GS -; elementale Piccolo (aria, extraplanare); DV 5; pf 1/2 del padrone; Iniz +7; Vel volare 30 m (perfetta); CA 20, contatto 14, colto alla sprovvista 17; Att base +1; Lotta -3; Att +5 in mischia (1d4, schianto); Att comp +5 in mischia (1d4, schianto); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS padronanza dell'aria, turbine; QS trasmettere incantesimi a contatto, tipo elementale, eludere migliorato, parlare con il padrone, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +0, Rifl +6, Vol +0; For 10, Des 17, Cos 10, Int 8, Sag 11, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +3 (o il punteggio del padrone, se migliore); Arma Accurata, Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata.

Padronanza dell'aria (Str): Le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e per i danni contro un elementale dell'aria.

Turbine (Sop): Una volta ogni 10 minuti, si trasforma in un turbine per 1 round; 1,5 metri di base, fino a 9 metri in cima, alto 3-6 metri . Si muove alla velocità di volo.

Le creature Minuscole o più piccole devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 11 o subire 1d4 danni, e un secondo tiro salvezza sui Riflessi con CD 11 per evitare di essere sollevate e trattenute. Una creatura volante può tentare un tiro salvezza sui Riflessi per fuggire (ma subisce lo stesso il danno). L'elementale può rilasciare le creature trasportate in qualsiasi momento.

Se la base tocca il terreno, crea una nube turbinante di detriti centrata sull'elementale, del diametro pari alla metà dell'altezza del turbine, che oscura tutte le visioni (inclusa la scurovisione) oltre 1,5 metri. Le creature lontane 1,5 metri beneficiano di occultamento, mentre quelle più lontane hanno un occultamento totale. Coloro che vengono avvolti dalla nube devono superare una prova di Concentrazione con CD 11 per lanciare incantesimi.

Tipo elementale: Immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi, e allo stordimento; non soggetto a colpi critici o ad attacchi ai fianchi.

Elementale del fuoco Piccolo, famiglio: GS -; elementale Piccolo (fuoco, extraplanare); DV 5; pf 1/2 del padrone; Iniz +5; Vel 15 m; CA 18, contatto 12, colto alla sprovvista 17; Att base +1; Lotta -3; Att +3 in mischia (1d4 più 1d4 fuoco, schianto); Att comp +3 in mischia (1d4 più 1d4 fuoco, schianto); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS bruciare; QS trasmettere incantesimi a contatto, tipo elementale, sottotipo fuoco, eludere migliorato, parlare con il padrone, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +0, Rifl +4, Vol +0; For 10, Des 13, Cos 10, Int 8, Sag 11, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +3 (o il punteggio del padrone, se migliore); Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Schivare.

Bruciare (Str): Coloro che vengono colpiti dall'attacco di schianto dell'elementale del fuoco, o che lo colpiscono con un'arma naturale o con attacchi senz'armi, devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 11 o prendere fuoco. Le fiamme ardono per 1d4 round (vedi "Prendere fuoco", pagina 304). Una creatura in fiamme può compiere un'azione di movimento per spegnere le fiamme.

Tipo elementale: Immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi, e allo stordimento; non soggetto a colpi critici o ad attacchi ai fianchi.

Sottotipo fuoco: Immune ai danni da fuoco. Subisce la metà di danni in più (+50%) del normale dal freddo, che sia concesso o no il tiro salvezza o che il tiro abbia successo o meno.

Elementale della terra Piccolo, famiglio: GS -; elementale Piccolo (terra, extraplanare); DV 5; pf 1/2 del padrone; Iniz -1; Vel 6 m; CA 20, contatto 10, colto alla sprovvista 20; Att base +1; Lotta +0; Att +5 in mischia (1d6+4, schianto); Att comp +5 in mischia (1d6+4, schianto); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS padronanza della terra, spinta; QS trasmettere incantesimi a contatto, tipo elementale, eludere migliorato, parlare con il padrone, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +4, Rifl -1, Vol +0; For 17, Des 8, Cos 13, Int 8, Sag 11, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Osservare +2 (o il punteggio del padrone, se migliore); Attacco Poderoso.

Padronanza della terra (Str): Bonus di +1 ai tiri per colpire e per i danni se lui e il suo avversario toccano entrambi il terreno, penalità di -4 ai tiri per colpire e per i danni contro avversari in aria o in acqua.

Spinta (Str): Può cominciare una spinta senza provocare un attacco di opportunità. I modificatori di combattimento forniti sopra per la padronanza della terra si applicano anche alle prove contrapposte di Forza dell'elementale.

Tipo elementale: Immune al veleno, al *sonno*, alla paralisi, e allo stordimento; non soggetto a colpi critici o ad attacchi ai fianco.

Falco celestiale, famiglio: GS -; bestia magica Minuscola; DV 3; pf 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 3 m, volare 18 m (media); CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 16; Att base +0; Lotta -10; Att +5 in mischia (1d4-2, artigli); Att comp +5 in mischia (1d4-2, artigli); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS punire il male; QS scurovisione 18 m, trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, resistenza all'acido 5, al freddo 5, e all'elettricità 5, resistenza agli incantesimi 8, capacità concesse; AL qualsiasi buono; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +2; For 6, Des 17, Cos 10, Int 7, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +14; Arma Accurata.

Punire il male (Sop): Una volta al giorno, può effettuare un normale attacco in mischia per infliggere +1 danno contro un avversario malvagio.

Formian lavoratore, famiglio: GS -; esterno Piccolo (legale, extraplanare); DV 7; pf 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 12 m; CA 21, contatto 13, colto alla sprovvista 19; Att base +1; Lotta -2; Att +3 in mischia (1d4+1, morso); Att comp +3 in mischia (1d4+1, morso); QS scurovisione 18 m, trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, immunità ai veleni, alla pietrificazione e al freddo, resistenza all'elettricità 10, al fuoco 10 e sonora 10, parlare con il padrone, capacità concesse; AL LN; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +2; For 13, Des 14, Cos 13, Int 9, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Artigianato (uno qualsiasi) +5, Scalare +10; Abilità Focalizzata (Artigianato).

Imp, famiglio: GS -; esterno Minuscolo (malvagio, legale, extraplanare); DV 7; pf 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 6 m, volare 15 m (perfetta); CA 24, contatto 15, colto alla sprovvista 21; Att base +3; Lotta -5; Att +8 in mischia (1d4 più veleno, pungiglione); Att comp +8 in mischia (1d4 più veleno, pungiglione); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS veleno, capacità magiche; QS forma alternativa, scurovisione 18 m, trasmettere incantesimi a contatto, riduzione del danno 5/buono o argento, guarigione rapida 2, immunità al veleno, eludere migliorato, resistenza al fuoco 5, parlare con il padrone, capacità concesse; AL LM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +4; For 10, Des 17, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Cercare +6, Conoscenze (una qualsiasi) +6, Diplomazia +8, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +17, Osservare +7, Sapienza Magica +6, Sopravvivenza +1; Arma Accurata, Schivare.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 13, danno iniziale 1d4 Des, danno secondario 2d4 Des.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità* (solo su se stesso); 1 volta al giorno: *suggestione*;

6° livello dell'incantatore; CD del tiro salvezza 10 + livello dell'incantesimo. Una volta alla settimana un imp può usare *comunione* per rivolgere sei domande (a parte ciò gli effetti sono come quelli dell'incantesimo lanciato da un chierico di 12° livello).

Forma alternativa (*Sop*): Come *metamorfosi*, 12° livello dell'incantatore, eccetto che un imp può assumere soltanto una o due forme non più grandi di Medie. Le forme comuni includono ragno mostruoso, corvo, topo e cinghiale.

Lucertola folgorante, famiglio: GS -; bestia magica Piccola; DV 5; pf 1/2 del padrone; Iniz +6; Vel 12 m, scalare 6 m, nuotare 6m; CA 19, contatto 13, colto alla sprovvista 17; Att base +2; Lotta -2; Att +3 in mischia (1d4, morso); Att comp +3 in mischia (1d4, morso); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS scarica stordente, scarica letale; QS scurovisione 18 m, trasmettere incantesimi a contatto, percezione elettrica, immunità all'elettricità, eludere migliorato, visione crepuscolare, parlare con il padrone, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +1; For 10, Des 15, Cos 13, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi +11, Nuotare +10, Osservare +4 (o il punteggio del padrone, se migliore), Saltare +3, Scalare +11; Iniziativa Migliorata.

Scarica stordente (*Sop*): Una volta a round, infligge 2d8 danni non letali ad un avversario vivente in un quadretto adiacente (Riflessi CD 12 per dimezzare).

Scarica letale (*Sop*): Due o più lucertole folgoranti entro 7,5 metri l'una dall'altra possono collaborare per creare una scarica letale; 7,5 metri di raggio, centrata su una qualunque delle lucertole contribuenti; 2d8 danni per lucertola contribuente (max 12d8). Le creature nell'area possono subire danni dimezzati se superano un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + il numero delle lucertole contribuenti).

Percezione elettrica (*Str*): Individua automaticamente qualsiasi scarica elettrica entro 30 metri.

Mephit del ghiaccio, famiglio: GS -; esterno Piccolo (aria, freddo, extraplanare); DV 7; pf 1/2 del padrone; Iniz +7; Vel 9 m, volare 15 m (perfetta); CA 22, contatto 14, colto alla sprovvista 19; Att base +3; Lotta -1; Att +4 in mischia (1d3 più 2 freddo, artiglio); Att comp +4 in mischia (1d3 più 2 freddo, 2 artigli); AS arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*; QS sottotipo freddo, scurovisione 18 m, trasmettere incantesimi a contatto, riduzione del danno 5/magia, guarigione rapida 2, eludere migliorato, parlare con il padrone, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +3; For 10, Des 17, Cos 10, Int 12, Sag 11, Car 15.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +9, Ascoltare +6, Camuffare +2, Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +6, Raggirare +8, Utilizzare Corde +3; Iniziativa Migliorata, Schivare.

Arma a soffio (*Sop*): Utilizzabile una volta ogni 1d4 round. Cono di frammenti di ghiaccio, 3 metri, 1d4 danni, Riflessi CD 12 per dimezzare o subisce una penalità di -4 alla CA e -2 ai tiri per colpire per 3 round.

Capacità magiche: 1 volta all'ora: *dardo incantato*, 3° livello dell'incantatore; 1 volta al giorno: *gelare il metallo*, 6° livello dell' incantatore; Volontà CD 14 nega (oggetto).

Evoca mephit (*Sop*): Una volta al giorno, può evocare un altro mephit del ghiaccio come se lanciasse l'incantesimo *evoca mostri*, ma con una probabilità di successo solo del 25%. Le creature evocate tornano automaticamente da dove erano venute dopo 1 ora. Un mephit che è stato appena evocato non può usare la sua capacità di evocare per 1 ora.

Sottotipo freddo: Immune ai danni da freddo. Subisce la metà di danni in più (+50%) del normale fuoco, che sia concesso o no il tiro salvezza o che il tiro abbia successo o meno.

Guarigione rapida (*Str*): Riguadagna 2 punti ferita per round se tocca un pezzo di ghiaccio di taglia almeno Minuscola o se la temperatura dell'ambiente è di 0° o meno.

Omuncolo, famiglio: GS -; costrutto Minuscolo; DV 7; pf 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 6 m, volare 15 m (buona); CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 16; Att base +1; Lotta -8; Att +2 in mischia (1d4-1 più veleno, morso); Att comp +2 in mischia (1d4-1 più veleno, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS veleno; QS tipo costrutto, trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, parlare con il padrone, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +0, Rifl +4, Vol +1; For 8, Des 15, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi +14, Osservare +4; Riflessi Fulminei.

Veleno (*Str*): Ferimento, Tempra CD 11, danni iniziali sonno per 1 minuto, danni secondari sonno per altri 5d6 minuti.

Tipo costrutto: Immune agli effetti di influenza mentale, al veleno, alle malattie, ed effetti simili. Non soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio d'energia, o morte per danno massiccio.

Pseudodrago, famiglio: GS -; drago Minuscolo; DV 7; pf 1/2 del padrone; Iniz +0; Vel 4,5 m, volare 18 m (buona); CA 22, contatto 14, colto alla sprovvista 20; Att base +2; Lotta -8; Att +4 in mischia (1d3-2 più veleno, pungiglione); Att comp +4 in mischia (1d3-2 più veleno, pungiglione) e +0 in mischia (1, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm (1,5 m con la coda); AS veleno; QS percezione cieca 18 m, trasmettere incantesimi a contatto, tipo drago, eludere migliorato, parlare con il padrone, telepatia, capacità concesse; AL NB; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +6; For 11, Des 11, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +2, Nascondersi +16/+24 in aree coperte di vegetazione o foreste, Osservare +5, Sopravvivenza +3; Allerta.

Percezione cieca (*Str*): Può individuare creature entro 18 metri con metodi non visivi.

Tipo drago: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, immunità agli effetti di *sonno* e paralisi.

Veleno (*Str*): Ferimento, Tempra CD 12, danni iniziali sonno per 1 minuto, danni secondari sonno per 1d3 giorni.

Telepatia (*Sop*): Comunica telepaticamente con le creature entro 18 m che parlano il Comune o il Silvano.

Quasit, famiglio: GS -; esterno Piccolo (caotico, malvagio, extraplanare); DV 7; pf 1/2 del padrone; Iniz +7; Vel 6 m, volare 15 m (perfetta); CA 22, contatto 15, colto alla sprovvista 19; Att base +3; Lotta -6; Att +8 in mischia (1d3-1 più veleno, artiglio); Att comp +8 in mischia (1d3-1 più veleno, 2 artigli) e +3 in mischia (1d4-1, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS veleno, capacità magiche; QS forma alternativa, scurovisione 18 m, trasmettere incantesimi a contatto, riduzione del danno 5/ferro freddo o bene, guarigione rapida 2, immunità al veleno, eludere migliorato, resistenza al fuoco 10, parlare con il padrone, capacità concesse; AL CM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +4; For 8, Des 17, Cos 10, Int 10, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Camuffare +0 (+2 recitare), Cercare +6, Conoscenze (una qualsiasi) +6, Diplomazia +2, Intimidire +2, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +17, Osservare +6 (o il punteggio del padrone, se migliore), Raggirare +6, Sapienza Magica +6, Arma Accurata, Iniziativa Migliorata.

Veleno (*Str*): Ferimento, Tempra CD 13, danni iniziali 1d4 Des, danni secondari 2d4 Des.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità* (solo su se stesso); 1 volta al giorno: *incuti paura* (come per l'incantesimo, ma in un raggio di 9 metri, tiro salvezza CD 11); 6° livello dell'incantatore. Una volta a settimana un quasit può usare *comunione* per rivolgere sei domande (a parte ciò gli effetti sono come quelli dell'incantesimo lanciato da un chierico del 12° livello).

Forma alternativa (*Sop*): Come *metamorfosi*, 12° livello dell'incantatore, eccetto che un quasit può assumere soltanto una o due forme non più grandi di Medie. Le forme comuni includono pipistrello, millepiedi mostruoso, rospo e lupo.

Uccello stigeo, famiglio: GS -; bestia magica Minuscola; DV 5; pf 1/2 del padrone; Iniz +4; Vel 3 m, volare 12 m (media); CA 19, contatto 16, colto alla sprovvista 15; Att base +1; Lotta -11 (+1 quando attaccato); Att +7 in mischia (1d3-4, contatto); Att comp +7 in mischia (1d3-4, contatto); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS attaccarsi, risucchio di sangue; QS scurovisione 18 m, trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, parlare con il padrone, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +6, Vol +1; For 3, Des 19, Cos 10, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi +14, Osservare +4 (o il punteggio del padrone, se migliore); Allerta, Arma Accurata.

Attaccarsi (*Str*): Se un uccello stigeo colpisce con il suo attacco di contatto, si attacca al corpo dell'avversario (CA 12 quando attaccato).

Risucchio di sangue (*Str*): Un uccello stigeo attaccato infligge 1d4 dan-

ni alla Costituzione per ogni round. Dopo che ha risucchiato 4 punti di Costituzione, si stacca e non può più succhiare sangue per 8 ore.

Vipera Minuscola immonda, famiglio: GS -; bestia magica Minuscola; DV 3; pf 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 4,5 m, scalare, 4,5 m, nuotare 4,5 m; CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 16; Att base +0; Lotta -11; Att +5 in mischia (veleno, morso); Att comp +5 in mischia (veleno, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS veleno, punire il bene; QS scurovisione 18m, trasmettere incantesimi a contatto, resistenza al freddo 5, al fuoco 5, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 8, capacità concesse; AL qualsiasi malvagio; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +1; For 4, Des 17, Cos 11, Int 7, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Equilibrio +11, Nascondersi +15, Nuotare +5, Osservare +6 (o il punteggio del padrone, se migliore), Scalare +11; Arma Accurata.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 11, danni iniziali e secondari 1d6 Cos.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, può effettuare un normale attacco in mischia per infliggere +1 danno contro un avversario buono.

FAMIGLI ALTERNATIVI SECONDO LA TAGLIA DEL PADRONE

I famigli suggeriti nel *Manuale del Giocatore* presuppongono un padrone di taglia da Piccola a Grande. I padroni al di fuori di queste taglie possono avere dei famigli più grandi o più piccoli, adatti alla loro taglia.

Padroni Minuscoli o più piccoli

I padroni più piccoli delle taglie usuali possono avere dei famigli proporzionalmente più piccoli, come indicato nella tabella sotto.

Famiglio	Speciale
Barbagianni	Il padrone riceve un bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente
Furetto	Il padrone riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi
Pipistrello	-
Riccio	Il padrone riceve un bonus di armatura naturale +1
Rospo	Il padrone riceve +3 punti ferita
Topo	Il padrone riceve un bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente
Tordo	Parla un linguaggio

Le statistiche seguenti presuppongono un padrone di 1° livello senza bonus addizionali ai tiri per colpire o ai tiri salvezza dovuti alla classe o alla razza.

Capacità concesse: Oltre alle loro qualità speciali, tutti i famigli forniscono ai loro padroni il talento Allerta, il beneficio di un legame empatico, e la capacità di condividere incantesimi con il famiglio. Vedi pagina 56 del *Manuale del Giocatore* per i dettagli.

Eludere migliorato (Str): Quando è soggetto ad un attacco che normalmente concede un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, il famiglio non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e danni dimezzati se il tiro salvezza fallisce.

Barbagianni, famiglio: GS -; bestia magica Minuta; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 3 m, volare 9 m (media); CA 18, contatto 17, colto alla sprovvista 15; Att base +0; Lotta -15; Att +7 in mischia (1d2-3, artigli); Att comp +7 in mischia (1d2-3, artigli); Spazio/Portata 30 cm/0 cm; AS -; QS eludere migliorato, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +2; For 4, Des 17, Cos 10, Int 6, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Muoversi Silenziosamente +20, Osservare +8; Arma Accurata.

Furetto, famiglio: GS -; bestia magica Minuta; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m; CA 17, contatto 16, colto alla sprovvista 15; Att base +0; Lotta -16; Att +6 in mischia (1d2-4, morso); Att comp +6 in mischia (1d2-4, morso); Spazio/Portata 30 cm/0 cm; AS attaccarsi; QS eludere migliorato, olfatto acuto, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +1; For 3, Des 15, Cos 10, Int 6, Sag 2, Car 5.

Abilità e talenti: Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +14, Scalare +11; Arma Accurata.

Attaccarsi (Str): Se colpisce con l'attacco del suo morso, infligge automaticamente i danni da morso per ogni round (CA 15 quando attaccato).

Pipistrello, famiglio: GS -; bestia magica Minuta; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 1,5 m, volare 12 m (buona); CA 17, contatto 16, colto alla sprovvista 15; Att base +0; Lotta -17; Att -; Att comp -; Spazio/Portata 30 cm/0 cm; AS -; QS percezione cieca 6 m, eludere migliorato, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +2; For 1, Des 15, Cos 10, Int 6, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +14, Osservare +8; Allerta.

Percezione cieca (Str): Si accorge delle creature entro 6 metri ed è in grado di localizzarle. Aggiunge +4 alle prove di Osservare e Ascoltare (già incluso sopra).

Riccio, famiglio: GS -; bestia magica Minuta; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +0; Vel 4,5 m; CA 17, contatto 15, colto alla sprovvista 16; Att base +0; Lotta -16; Att +5 in mischia (1d3-4, morso); Att comp +5 in mischia (1d3-4, morso); Spazio/Portata 30 cm/0 cm; AS veleno; QS palla difensiva, eludere migliorato, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +1; For 3, Des 12, Cos 10, Int 6, Sag 12, Car 5.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Nascondersi +17, Osservare +5; Arma Accurata.

Veleno (Str): Quando è in palla difensiva (vedi oltre), gli aculei avvelenano gli avversari che toccano il riccio; ferimento, Tempra CD 10, danni iniziali e secondari 1d2 Des.

Palla difensiva (Str): Si arrotola in una palla come azione standard, ottenendo un bonus di circostanza +2 ai tiri salvezza ed alla CA. Srotolarsi è un'azione gratuita.

Rospo, famiglio: GS -; bestia magica Minuta; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +1; Vel 1,5 m; CA 16, contatto 15, colto alla sprovvista 15; Att base +0; Lotta -17; Att -; Att comp -; Spazio/Portata 30 cm/0 cm; AS -; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +2; For 1, Des 12, Cos 11, Int 6, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi +21, Osservare +4; Allerta.

Topo, famiglio: GS -; bestia magica Piccolissima; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +0; Vel 3 m, scalare 3 m; CA 19, contatto 18, colto alla sprovvista 19; Att base +0; Lotta -21; Att -; Att comp -; Spazio/Portata 15 cm/0 cm; AS -; QS eludere migliorato, olfatto acuto, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +2, Vol +1; For 1, Des 11, Cos 10, Int 6, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Equilibrio +8, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +20, Scalare +10.

Tordo, famiglio: GS -; bestia magica Minuta; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 3 m, volare 12 m (media); CA 17, contatto 16, colto alla sprovvista 15; Att base +0; Lotta -17; Att -; Att comp-; Spazio/Portata 30 cm/0 cm; AS -; QS eludere migliorato, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +2; For 1, Des 15, Cos 10, Int 6, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Osservare +8; Allerta.

Padroni Enormi o più grandi

I padroni più grandi delle taglie usuali possono avere dei famigli proporzionalmente più grandi, come mostrato sotto.

Famiglio	Speciale
Corvo (Piccolo)	Parla un linguaggio
Ghiottone	Il padrone riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi
Gufo (Medio)	Il padrone riceve un bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente
Leopardo	Il padrone riceve un bonus di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente
Lucertola varano	Il padrone riceve +3 punti ferita
Topo crudele	Il padrone riceve un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra
Vipera (Media)	-

Le statistiche seguenti presuppongono un padrone di 1° livello senza bonus addizionali ai tiri per colpire o ai tiri salvezza dovuti alla classe o alla razza.

Capacità concesse: Oltre alle loro qualità speciali, tutti i famigli forniscono ai loro padroni il talento Allerta, il beneficio di un legame empatico, e la capacità di condividere incantesimi con il famiglio. Vedi pagina 56 del *Manuale del Giocatore* per i dettagli.

Eludere migliorato (Str): Quando è soggetto ad un attacco che normalmente concede un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, il famiglio non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e danni dimezzati se il tiro salvezza fallisce.

Corvo Piccolo, famiglio: GS -; bestia magica Piccola; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +1; Vel 3 m, volare 12 m (media); CA 13, contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att base +0; Lotta -7; Att +2 in mischia (1d3-3, artigli); Att comp +2 in mischia (1d3-3, artigli); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS -; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +3, Rifl +3, Vol +2; For 5, Des 13, Cos 12, Int 6, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6; Arma Accurata.

Ghiottone, famiglio: GS -; bestia magica Media; DV 3; pf 25 o 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 9 m, scavare 3 m, scalare 3 m; CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 13; Att base +2; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d4+2, artiglio); Att comp +4 in mischia (1d4+2, 2 artigli) e -1 in mischia (1d6+1, morso); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS ira; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +2; For 14, Des 15, Cos 19, Int 6, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6, Scalare +10; Allerta, Robustezza, Seguire Tracce.

Ira (Str): Se subisce danni in combattimento, nel round successivo il ghiottone riceve +4 a For, +4 a Cos e -2 alla CA. A differenza di un normale ghiottone, questo famiglio può terminare volontariamente la sua ira come azione gratuita.

Gufo Medio, famiglio: GS -; bestia magica Media; DV 2; pf 13 o 1/2 del padrone; Iniz +1; Vel 3 m, volare 18 m (media); CA 14, contatto 11, colto alla sprovvista 13; Att base +1; Lotta +3; Att +2 in mischia (1d4+2, artigli); Att comp +2 in mischia (1d4+2, artigli) e +0 in mischia (1d6+1, morso); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS -; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +2; For 14, Des 13, Cos 12, Int 6, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Muoversi Silenziosamente +19, Osservare +14; Multiattacco (vedi *Manuale dei Mostri*).

Leopardo, famiglio: GS -; bestia magica Media; DV 3; pf 19 o 1/2 del padrone; Iniz +4; Vel 12 m, scalare 6 m; CA 16, contatto 14, colto alla sprovvista 12; Att base +2; Lotta +5; Att +6 in mischia (1d6+3, morso); Att comp +6 in mischia (1d6+3, morso) e +1 in mischia (1d3+1, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS afferrare migliorato, balzo, speroni 1d3+1; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +2; For 16, Des 19, Cos 15, Int 6, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +9 (+17 nell'erba alta o nel sottobosco fitto) Osservare +6, Saltare +7, Scalare +11; Allerta, Arma Accurata.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il leopardo deve colpire con il suo attacco con il morso. Se vince la prova di lottare, può usare gli speroni.

Balzo (Str): Se un leopardo carica un nemico, può effettuare un attacco completo, inclusi i due attacchi con gli speroni.

Speroni (Str): Bonus di attacco +6 in mischia, 1d3+1 danni.

Topo crudele, famiglio: GS -; bestia magica Piccola; DV 1; pf 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 12 m, scalare 6 m; CA 16, contatto 14, colto alla sprovvista 13; Att base +0; Lotta -4; Att +4 in mischia (1d4 più malattia, morso); Att comp +4 in mischia (1d4 più malattia, morso); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS malattia; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +3; For 10, Des 17, Cos 12, Int 6, Sag 12, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +8, Osservare +4, Scalare +11; Allerta, Arma Accurata.

Malattia (Str): Febbre lurida; morso, Tempra CD 12, periodo d'incubazione 1d3 giorni, danni 1d3 Des e 1d3 Cos (vedi "Malattie", pagina 293).

Lucertola varano, famiglio: GS -; bestia magica Media; DV 3; pf 22 o 1/2 del padrone; Iniz +2; Vel 9 m, nuotare 9 m; CA 16, contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta +5; Att +5 in mischia (1d8+4, morso); Att comp +5 in mischia (1d8+4, morso); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +3; For 17, Des 15, Cos 17, Int 6, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +7 (+15 in aree coperte di vegetazione o foreste), Osservare +4, Scalare +9; Allerta, Tempra Possente.

Vipera Media, famiglio: GS -; bestia magica Media; DV 2; pf 9 o 1/2 del padrone; Iniz +3; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 14; Att base +1; Lotta +0; Att +4 in mischia (1d4+1 più veleno, morso); Att comp +4 in mischia (1d4 più veleno, morso); Spazio/Portata 1,5 m/1,5 m; AS veleno; QS eludere migliorato, olfatto acuto, capacità concesse; AL qualsiasi; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +1; For 8, Des 17, Cos 11, Int 6, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Equilibrio +11, Nascondersi +12, Nuotare +7, Osservare +5, Scalare +11; Arma Accurata.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 11, danni iniziali e secondari 1d6 Cos.

CAVALCATURE

Prendersi cura, nutrire, difendere e dare rifugio ad un animale che viene cavalcato solo per andare e per tornare dalle avventure può diventare oneroso. Se un personaggio impiega troppo tempo per le faccende che riguardano la propria cavalcatura, gli altri membri del gruppo potrebbero risentire del tempo e delle energie spese per occuparsi di un cavallo. Una soluzione a questo problema può essere quella di ingaggiare un piccolo numero di mercenari, anche uno solo, che fungano da stallieri e guardie per le cavalcature mentre i personaggi esplorano i dungeon (vedi Tabella 4-1: "Prezzi per servizi dei mercenari", pagina 105).

CAVALCATURE INSOLITE

Se i PG intraprendono più avventure nelle terre selvagge rispetto alle esplorazioni dei dungeon, le cavalcature possono essere parte integrante del gruppo, e il DM potrebbe ricevere richieste di cavalcature diverse dai semplici cavalli. I druidi e i ranger possono attrarre dei compagni animali abbastanza grandi da poter essere usati come cavalcature. I paladini potrebbero desiderare qualcosa di più robusto del loro tipico cavallo da guerra pesante o pony da guerra.

Cavalcature appropriate: L'ultima parola su cosa sia adeguato o meno come cavalcatura spetta al DM. Basilarmente, queste sono le caratteristiche che una cavalcatura dovrebbe possedere:

- In grado e disposta a trasportare il suo padrone in maniera appropriata (un cammello è in grado e disposto al trasporto. Una tigre potrebbe essere in grado ma non disposta al trasporto. Un gigante potrebbe essere disposto, ma non in grado di trasportare un personaggio).
- Almeno di una categoria di taglia più grande rispetto al personaggio. Inoltre, una cavalcatura volante non può trasportare più di un carico leggero in aria.
- Il GS della cavalcatura non deve essere inferiore di più di 3 punti rispetto al livello del cavaliere. Se la cavalcatura può volare, allora il suo GS non deve essere inferiore di più di 4 punti rispetto al livello di personaggio di chi la cavalca.

Le tabelle seguenti (una per i cavalieri di taglia Media e una per quelli di taglia Piccola) forniscono le caratteristiche basilari di creature che possono essere usate come cavalcature.

Se la cavalcatura è per un paladino, essa può ricevere delle capacità speciali ad un ritmo differente da quello di un cavallo da guerra o di un pony da guerra. Inoltre alcune cavalcature insolite sono disponibili per i paladini solo ai livelli più alti.

Un paladino di 6° livello o superiore può usare un cavallo da guerra pesante celestiale, un lupo crudele, un ippogrifo, un ragno mo-

Cavalcatura (Cavaliere Medio)	For	Vola?	Carico
Cammello	18	No	450 kg
Cavallo da guerra, pesante	18	No	450 kg
Cavallo da guerra, leggero	16	No	345 kg
Cavallo da guerra celestiale, pesante	18	No	450 kg
Cavallo da guerra immondo, leggero	16	No	345 kg
Lupo crudele	25	No	1.200 kg
Ippogrifo[1]	18	30 m(media)	150 kg
	18	No	450 kg
Ragno mostruoso, Grande	15	No	300 kg
Squalo, Grande[2]	17	No	260 kg
Unicorno[3]	20	No	600 kg
Cinghiale crudele	27	No	1.560 kg
Ghiottone crudele	22	No	780 kg
Aquila gigante	18	24 m (media)	100 kg
Gufo gigante	18	21 m (media)	100 kg
Pegaso[1]	18	36 m (media)	150 kg
	18	No	450 kg
Rinoceronte	26	No	1.380 kg
Gatto del mare[2]	19	No	350 kg
Leone crudele	25	No	1.200 kg
Grifone	18	24 m (media)	100 kg

struoso Grande, uno squalo Grande, un unicorno, un pony da guerra celestiale, un pipistrello crudele, un tasso crudele, una donnola crudele o una lucertola gigante come cavalcatura.

Al 7° livello, può essere disponibile un cinghiale crudele, un ghiottone crudele, un'aquila gigante, un gufo gigante, un pegaso, un rinoceronte e un gatto del mare.

All'8° livello un paladino può usare un leone crudele o un grifone come cavalcatura.

Vedi la tabella soprastante per determinare quando la cavalcatura insolita di un paladino guadagna delle capacità speciali. Se l'Intelligenza naturale o l'armatura naturale della cavalcatura sono più alte del valore fornito dalla tabella, si utilizza l'Intelligenza naturale o l'armatura naturale della cavalcatura (vedi oltre, "Cavalcature intelligenti"). Se la cavalcatura dispone normalmente di una resistenza agli incantesimi, essa non perde la sua resistenza prima che il paladino raggiunga il livello in cui tutte le cavalcature insolite ricevono la resistenza agli incantesimi, e la cavalcatura continua ad usare la sua resistenza agli incantesimi naturale da quel livello in poi se il suo valore è più alto.

Livello del paladino, secondo la disponibilità della cavalcatura	DV Bonus	Mod. di armatura naturale	Mod. alla For	Int
Da Livello a Livello +2	+2	+4	+1	6
Da Livello +3 a Livello +5	+4	+6	+2	7
Da Livello +6 a Livello +9	+6	+8	+3	8
Da Livello +10 in su	+8	+10	+4	9

L'espressione nella colonna a sinistra della tabella si riferisce al livello attuale del paladino in relazione al livello al quale diventa disponibile un certo tipo di cavalcatura. Ad esempio, il cinghiale crudele diventa disponibile come cavalcatura quando un paladino raggiunge il 7° livello, quindi quando il paladino è di 7°, 8° o 9° livello si applica a tale cavalcatura l'informazione della riga "da Livello a Livello +2". Quando raggiunge il 10° livello, si applica l'informazione della riga successiva.

Un altro esempio: Un halfling paladino di 15° livello possiede una lucertola gigante come cavalcatura. La tabella delle cavalcature per i cavalieri Piccoli stabilisce che la lucertola è disponibile dal 6° livello, quindi, in base alla tabella soprastante, il paladino è considerato a livello +9. Controllando la riga corrispondente sulla tabella, si ottiene che la lucertola gigante del paladino di 15° livello possiede i seguenti attributi: +6 DV, +8 armatura naturale, modificatore alla Forza +2, e Int 8.

La cavalcatura di un paladino possiede altre capacità speciali oltre a quelle menzionate nella tabella sopra; vedi "Cavalcatura del paladino", a pagina 50 del *Manuale del Giocatore* per i dettagli.

Addestrare una cavalcatura insolita

Il *Manuale del Giocatore* descrive l'addestramento degli animali nella descrizione dell'abilità Addestrare Animali (pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). La descrizione dice anche che le bestie magiche di Intelligenza 1 o 2 possono essere addestrate utilizzando questa abilità. Il

Cavalcatura (Cavaliere Piccolo)	For	Vola?	Carico
Ragno Mostruoso, Medio	11	-	57,5 kg
Focena[2]	11	-	57,5 kg
Cane da galoppo	15	-	150 kg
Squalo, Medio[2]	13	-	75 kg
Pony da guerra	15	-	150 kg
Cane da galoppo immondo	15	-	150 kg
Pony da guerra celestiale	15	-	150 kg
Pipistrello crudele	17	12 m (buona)	86 kg
Tasso crudele	14	-	131 kg
Donnola crudele	14	-	131 kg
Lucertola varano	17	-	195 kg

1 Una creatura in grado di volare oltre che di muoversi sul terreno usa la capacità di carico alla prima linea del suo valore se sta volando. Se non sta volando, si applica la capacità di carico alla seconda linea del suo valore.

2 Solo per personaggi acquatici.

3 Tradizionalmente gli unicorni si lasciano cavalcare soltanto da femmine umane o elfiche.

For: Il punteggio di Forza tipico (minimo) della cavalcatura, dal *Manuale dei Mostri*. Le creature di taglia maggiore (Grandi, Enormi o Mastodontiche) possiedono un punteggio di Forza più alto, e perciò una capacità di carico maggiore.

Vola?: La velocità di volo della cavalcatura, se è in grado di volare.

Carico: Il peso del carico più pesante che una cavalcatura è in grado di trasportare: il limite di carico leggero per una cavalcatura volante, o il carico massimo (limite di carico pesante) per una che non vola.

DM può decidere se l'abilità si applica anche alle altre creature con questa intelligenza.

In altri casi, come per i parassiti, il DM dovrà organizzarsi in modo diverso per permettere che queste creature possano essere usate come cavalcature. Può decidere che i goblin allevino e addestrino uno tipo speciale di ragni mostruosi in grado di fungere da cavalcature. Può creare un oggetto magico che permetta ai parassiti di fungere da cavalcatura quando viene indossato. Oppure può decidere che tutti i parassiti utilizzati come cavalcature siano immondi (i giocatori potrebbero avere i brividi all'idea di un parassita celestiale).

CAVALCATURE INTELLIGENTI

Le cavalcature con un punteggio d'Intelligenza di 5 o più verranno considerate più dei PNG che delle cavalcature tradizionali. Di conseguenza i personaggi dovranno utilizzare delle prove di Diplomazia per determinare ciò che la cavalcatura è disposta o meno a fare (vedi "Influenzare l'atteggiamento dei PNG", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*). Una volta che il personaggio e la sua cavalcatura si sono messi d'accordo, devono comunque addestrarsi assieme. Il tempo d'addestramento è riportato nella descrizione dell'abilità Addestrare Animali (pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). Le cavalcature intelligenti possono pretendere delle cure speciali, come un mercenario dedicato a quella cavalcatura in particolare, del cibo speciale, o persino di condividere il tesoro del gruppo.

AUTORITÀ E CAVALCATURE

I personaggi più astuti possono tentare di utilizzare il talento Autorità per attrarre un gregario da utilizzare come cavalcatura. Questo talento non può attrarre una cavalcatura con un Intelligenza inferiore a 4. Se il personaggio possiede già una cavalcatura speciale, un famiglio o un compagno animale, subisce una penalità di -2 al suo punteggio di Autorità. La tabella nella sezione "Gregari speciali" (pagina 199) include alcuni gregari che possono essere utilizzati come cavalcature; può essere utilizzata per alcune indicazioni se si desidera aggiungere altri esempi.

COMPAGNI ANIMALI

I druidi possono cominciare il gioco con dei compagni animali, che sono piuttosto simili ai gregari, e i ranger li possono ottenere durante la loro carriera. Vengono utilizzate le seguenti regole pratiche per giudicare le eventuali situazioni che possono venire a crearsi quando un personaggio dispone di un compagno animale.

Anche se le descrizioni delle classi nel *Manuale del Giocatore* elencano gli animali disponibili come compagni, questi elenchi presuppongono che il personaggio trascorra gran parte del suo tempo nel

territorio degli animali e che si comporti bene nei loro confronti. Se trascorre buona parte del tempo in mare, in città o in altri posti che gli animali non amano, probabilmente gli animali lo abbandoneranno. Va ricordato che queste creature sono amici leali, ma non animali da compagnia o servitori. Non rimarranno leali a lungo se la loro amicizia nei confronti del personaggio diventa troppo onerosa.

L'animale resta sempre un animale. Non è una bestia magica, come un famiglio o la cavalcatura di un paladino. Anche se può aver imparato qualche comando, non è più intelligente degli altri animali della sua razza, e conserva tutti i suoi istinti bestiali. A differenza dei seguaci intelligenti o dei gregari, gli animali non possono seguire delle istruzioni complesse, come "Attacca lo gnoll con la bacchetta". Un personaggio può esprimere un semplice comando verbale, come "Attacca" o "Vieni", come azione gratuita, a condizione che tale comando appartenga ai comandi imparati dall'animale. Un'istruzione più complessa, come dire ad un animale di attaccare e di scegliere un bersaglio specifico, è considerata un'azione standard. Gli animali non sono adatti a gestire delle situazioni inusuali, come i combattimenti con un avversario invisibile, e solitamente esiteranno ad attaccare delle creature strane e innaturali, come i beholder e le melme.

Se lasciato a se stesso, un animale seguirà il personaggio e attaccherà le creature che lo attaccano (o che attaccano l'animale stesso). Per fare più di questo, ha bisogno di imparare dei comandi come viene descritto nell'abilità Addestrare Animali, a pagina 67 del *Manuale del Giocatore*.

PERSONAGGI EPICI

Qualunque sia il metodo usato per raggiungere il 21° livello, una volta che un personaggio raggiunge un tale stadio viene considerato un personaggio epico. I personaggi epici (quei personaggi il cui livello del personaggio è pari o superiore al 21°) vengono gestiti in modo leggermente differente rispetto ai personaggi non epici. Anche se continuano a ricevere buona parte dei normali benefici che si ottengono aumentando di livello, alcuni benefici vengono rimpiazzati da vantaggi alternativi.

Nonostante il limite del 20° livello indicato nel *Manuale del Giocatore*, una classe può avanzare oltre il 20° livello utilizzando le regole in questo volume. Persino una classe di prestigio del 10° livello può avanzare oltre il 10° livello di classe, ma soltanto se il livello del personaggio è già pari o superiore a 20. Non si può avanzare di livello in una classe con meno di dieci livelli oltre il massimo descritto per quella classe, malgrado il livello del personaggio.

Bonus ai tiri salvezza epici: Il bonus ai tiri salvezza base di un personaggio non aumenta dopo che il suo livello del personaggio ha raggiunto il 20°. Egli riceve tuttavia un bonus epico cumulativo di +1 a tutti i tiri salvezza per ogni livello pari dopo il 20°, come viene mostrato nella Tabella 6-18: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici". In altre parole, un personaggio epico riceve un bonus epico di +1 a tutti i tiri salvezza al 22° livello, un bonus epico di +2 a tutti i tiri salvezza al 24°, e così via.

Bonus di attacco epico: Allo stesso modo, il bonus di attacco base di un personaggio non aumenta dopo che il suo livello del personaggio raggiunge il 20°. Egli riceve tuttavia un bonus epico cumulativo di +1 a tutti i tiri per colpire per ogni livello pari dopo il 20°, come viene mostrato nella Tabella 6-18: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici".

Punti esperienza: Questa colonna della Tabella 6-19: "Benefici derivanti dall'esperienza e dai livelli epici" mostra i punti esperienza totali necessari per raggiungere un dato livello del personaggio. Per un personaggio multiclasse, i punti esperienza determinano il livello complessivo del personaggio, non i livelli di classe individuali.

Anche se la Tabella 6-19 mostra i punti esperienza totali soltanto fino al 30° livello, è possibile calcolare i punti esperienza necessari per raggiungere il 31° livello e quelli superiori. È sufficiente aggiungere 1.000 PE moltiplicati per il livello attuale del personaggio ai punti esperienza necessari per raggiungere il livello attuale del personaggio. Ad esempio, per raggiungere il 31° livello saranno necessari 30 x 1.000 PE (o 30.000 PE) + 435.000 PE, per un totale di 465.000 PE.

Gradi massimi di abilità di classe: Il grado massimo che un personaggio può avere in un'abilità di classe è pari al suo livello del personaggio +3.

Gradi massimi di abilità di classe incrociata: Per un'abilità di classe incrociata, il grado massimo è pari a metà del grado massimo di abilità di classe.

Talenti: Ogni personaggio riceve un talento ad ogni livello divisibile per tre (21°, 24°, 27°, e così via). Da notare che questi talenti sono in aggiunta ai talenti bonus forniti nelle descrizioni delle classi in seguito in questo capitolo.

Aumento dei punteggi di caratteristica: Al raggiungimento di qualsiasi livello divisibile per quattro (20°, 24°, 28°, e così via), un personaggio aumenta uno dei suoi punteggi di caratteristica di 1 punto. Il giocatore può scegliere quale caratteristica aumentare.

Per i personaggi multiclasse, i talenti e gli aumenti delle caratteristiche si ottengono a seconda del livello complessivo del personaggio, non del livello di classe. Perciò un mago di 13° livello/guerriero di 11° livello è complessivamente un personaggio di 24° livello e riceve sia un talento che un aumento delle caratteristiche.

Tabella 6-18: Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici

Livello del personaggio	Bonus ai tiri salvezza epici	Bonus di attacco epico	Livello del personaggio	Bonus ai tiri salvezza epici	Bonus di attacco epico
21°	+0	+1	26°	+3	+3
22°	+1	+1	27°	+3	+4
23°	+1	+2	28°	+4	+4
24°	+2	+2	29°	+4	+5
25°	+2	+3	30°	+5	+5

Tabella 6-19: Benefici derivanti dall'esperienza e dai livelli epici

Livello del personaggio	PE	Gradi massimi di abilità di classe	Grado massimi di abilità di classe incrociata	Talenti	Aumento dei punteggi di caratteristica
21°	210.000	24	12	8°	-
22°	231.000	25	12-1/2	-	-
23°	253.000	26	13	-	-
24°	276.000	27	13-1/2	9°	6°
25°	300.000	28	14	-	-
26°	325.000	29	14-1/2	-	-
27°	351.000	30	15	10°	-
28°	378.000	31	15-1/2	-	7°
29°	406.000	32	16	-	-
30°	435.000	33	16-1/2	11°	-
+1	+1.000 PE x livello attuale	+1	+1/2	+1 ogni 3	+1 ogni 4

PRIVILEGI DI CLASSE EPICI

Dato che il *Manuale del Giocatore* contiene le informazioni relative all'avanzamento solo fino al 20° livello in qualsiasi classe, questo libro espande oltre il 20° livello la progressione di ogni classe dei privilegi di classe.

Molti privilegi di classe, anche se non tutti, continuano ad accumularsi dopo il 20° livello. Le indicazioni seguenti descrivono il funzionamento della progressione delle classi epiche in questa sezione.

- Come già sottolineato, i bonus ai tiri salvezza base e il bonus di attacco base relativi alla classe non aumentano dopo il 20° livello. Perciò queste tabelle di classe non contengono nessuna colonna per i bonus ai tiri salvezza base o per i bonus di attacco base. Si utilizza invece la Tabella 6-18: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici" per determinare il bonus ai tiri salvezza e agli attacchi di un personaggio epico.
- Un personaggio continua a ricevere normalmente Dadi Vita e punti abilità dopo il 20° livello.
- In generale, qualsiasi privilegio di classe che utilizza il livello di classe del personaggio come parte di una formula matematica, come la capacità di imposizione delle mani di un paladino, la CD per resistere al pugno stordente di un monaco, o la prova di conoscenze bardiche di un bardo, continua ad aumentare utilizzando nella formula il livello di classe del personaggio. Un paladino di 22° livello con un Carisma di 20 può imporre le mani per (22 x 5) 110 punti ferita al giorno. La CD per resistere all'attacco stordente di un monaco di 24° livello sarà pari a 10 + 12 (1/2 del livello del monaco) + il modificatore di Sag del monaco. Un bardo di 30° livello aggiungerà al suo modificatore d'Intelligenza + 30 alle prove di conoscenze bardiche.
- Qualsiasi privilegio di classe di prestigio che calcola una CD per un tiro salvezza utilizzando il livello di classe (come l'attacco mortale di un assassino) dovrebbe aggiungere soltanto la metà dei livelli di classe del personaggio oltre il 10°. Perciò l'attacco mortale di un assassino di 24° livello avrà una CD al tiro salvezza pari a 27

+ il modificatore di Intelligenza (10 + il livello di classe fino al 10° +1/2 dei livelli di classe oltre il 10°).

- Per gli incantatori, il livello dell'incantatore continua ad aumentare dopo il 20° livello. Perciò un mago di 23° livello lancia incantesimi come un personaggio di 23° livello, mentre il livello dell'incantatore di un paladino di 24° livello è 12 (metà del suo livello di classe). Tuttavia gli incantesimi al giorno di un personaggio non aumentano dopo il 20° livello.
- I poteri dei famigli, delle cavalcature speciali e dei servitori immondi continuano ad aumentare assieme al livello del loro padrone, se sono basati su una qualsiasi formula che include il livello del personaggio.
- Qualsiasi privilegio di classe che aumenta o che si accumula secondo con un ordine costante (come l'attacco furtivo di un ladro o il numero di volte al giorno in cui un barbaro può usare ira) continua similmente ad aumentare o accumularsi dopo il 20° livello allo stesso ritmo. Al 27° livello un ladro aggiunge +14d6 danni al suo attacco furtivo. Al 32° livello un barbaro può usare l'ira nove volte al giorno. Un'eccezione a questa regola è rappresentata da qualsiasi progressione di talenti bonus ricevuta come privilegio di classe. Se un personaggio ottiene un talento bonus come privilegio di classe (come i talenti ricevuti dai guerrieri e dai maghi), questi non aumentano con i livelli epici. Queste classi ricevono invece una nuova progressione dei talenti bonus (contenuta nella descrizione delle classi indicata sotto).
- Oltre ai privilegi di classe mantenuti dai livelli precedenti, ogni classe riceve un talento bonus per ogni due, tre, quattro o cinque livelli dopo il 20°. Questo beneficio aumenta la progressione dei privilegi di classe di ogni classe, dal momento che non tutte le classi aumentano i privilegi di classe in altro modo dopo il 20° livello. Questi talenti bonus sono cumulativi ai talenti che i personaggi ricevono ogni tre livelli (come mostrato nella Tabella 3-2: "Benefici derivanti dall'esperienza e dal livello", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*).
- Un personaggio non riceve nuovi privilegi di classe oltre il 20° livello. I privilegi di classe con una progressione che rallenta o si ferma prima del 20° livello (come il danno senz'armi dei monaci) e i privilegi che hanno un elenco limitato di possibilità (come le capacità speciali dei ladri) non aumentano al crescere dei livelli epici di un personaggio. Allo stesso modo i privilegi di classe ottenuti ad un preciso livello (come il movimento veloce dei barbari) non aumentano.

Aggiungere una seconda classe

Quando un personaggio epico dotato di livelli in una sola classe avanza di livello, può scegliere di aumentare il livello della sua classe attuale o di acquisire una nuova classe al 1° livello. Le regole standard per i personaggi multiclasse nel *Manuale del Giocatore* (pagina 59) si applicano ancora, ma i personaggi epici devono considerare le regole per gli avanzamenti epici.

Un personaggio epico riceve le abilità, le competenze con le armi, le competenze con le armature, gli incantesimi e gli altri privilegi di classe della nuova classe, oltre ai Dadi Vita appropriati. Inoltre il personaggio riceve i normali punti abilità della nuova classe. Come per i normali personaggi multiclasse, aggiungere una nuova classe non conferisce nessuno dei benefici di un personaggio di 1° livello, incluso il massimo dei punti ferita per il primo Dado Vita, il quadruplo dei punti abilità per il livello, l'equipaggiamento iniziale, l'oro di partenza o un compagno animale.

Un personaggio epico non riceve il normale bonus di attacco base e il bonus ai tiri salvezza base che si ottengono normalmente acquisendo una seconda classe. Il personaggio utilizza invece la progressione dei bonus ai tiri salvezza e di attacco epici mostrata nella Tabella 6-18: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco epici".

BARBARO EPICO

Il barbaro epico è terrificante a vedersi. È l'incarnazione stessa dell'ira, un combattente furioso che può fare a pezzi i suoi avversari con una facilità intimidatoria.

Dado Vita: d12.

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

Ira barbarica: Il barbaro epico riceve un uso dell'ira al giorno ogni quattro livelli oltre il 20° (7 volte al giorno al 24°, 8 volte al giorno al 28°, e così via).

Percepire trappole (Str): Il bonus di un barbaro epico aumenta di +1 per ogni tre livelli oltre il 18° (+7 al 21°, +8 al 24°, e così via).

Riduzione del danno (Str): La riduzione del danno di un barbaro epico aumenta di 1 punto per ogni tre livelli oltre il 19° (6/- al 22°, 7/- al 25°, e così via).

Talenti bonus: Il barbaro epico riceve un talento bonus ogni quattro livelli oltre il 20° (24°, 28°, e così via).

BARDO EPICO

La musica del bardo epico è in grado di toccare il cuore anche della creatura più crudele e spietata, o di infondere nei suoi alleati vette di potenza e di coraggio mai raggiunte prima.

Dado Vita: d6.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore di un bardo è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno di un bardo non aumenta dopo il 20° livello. Il bardo non impara incantesimi addizionali.

Musica bardica: Il bardo non riceve nuovi effetti di musica bardica dai suoi gradi di Intrattenere.

Conoscenze bardiche: Il bardo aggiunge normalmente il suo li-

DIETRO IL SIPARIO: UN LIMITE AGLI ATTACCHI E AI TIRI SALVEZZA

Perché i bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza base non aumentano dopo il 20° livello? In ultima analisi, si tratta di una questione di giocabilità.

Se i bonus di attacco base continuassero a incrementare, ogni personaggio finirebbe per avere così tanti attacchi per round che il gioco rallenterebbe fino a diventare ingiocabile. Ma soprattutto, soltanto i primi attacchi avrebbero un significato, dal momento che l'ordine decrescente dei bonus di attacco farebbe sì che gli attacchi successivi avessero poche o addirittura nessuna possibilità di colpire. Per questo motivo, le regole stabiliscono un tetto massimo di bonus di attacco base, dal momento che il bonus di attacco base stabilisce il numero di attacchi per round che un personaggio può effettuare. Dopo il 20° livello, il bonus di attacco base non migliora ulteriormente. Il personaggio ottiene bonus epici e di altro tipo da applicare ai suoi tiri per colpire, ma il bonus di attacco base non incrementa ulteriormente e quindi il personaggio non acquisisce attacchi aggiuntivi.

Questo limite non viene applicato al bonus di attacco base derivato esclusivamente dai Dadi Vita di un mostro. Ad esempio, un titano con 21 DV che facesse uso delle regole di avanzamento descritte nel *Manuale dei Mostri* avrebbe un bonus di attacco base pari a +21. Quindi viene applicato un altro limite: un bonus di attacco base alto non può conferire a una creatura più di quattro attacchi con una qualsiasi arma, usando l'opzione di attacco completo. Altri effetti (come armi dotate della capacità speciale di velocità, certi talenti e alcune capacità di classe come la progressione di attacco speciale senz'armi del monaco) possono conferire azioni o attacchi che superino questo limite. Ma indipendentemente dal valore del bonus che è applicabile all'attacco base di una creatura, non è mai possibile ottenere più di quattro attacchi con un'arma facendo uso di un'azione di attacco completo.

Anche il limite ai bonus ai tiri salvezza base sono dovuti a una questione di giocabilità. I bonus ai tiri salvezza fino al 20° livello avanzano secondo un ritmo diverso (tiri salvezza "più alti" contro "più bassi"; vedi la Tabella 3-1 a pagina 22 del *Manuale del Giocatore*). Se tale progressione continuasse, la differenza tra i bonus ai tiri salvezza base di un personaggio si farebbe così ampia, che due diverse situazioni che richiedessero una stessa CD da superare presenterebbero due minacce di entità troppo diversa. La differenza tra i bonus ai tiri salvezza più alti e quelli più bassi per un personaggio di 60° livello, ad esempio, sarebbe di 12 punti (+32 contro +20). Se si aggiungono eventuali bonus dovuti agli alti punteggi di caratteristica e agli oggetti magici, la differenza si farà ancora più drastica. Questo genera situazioni in cui un personaggio potrebbe superare un tiro salvezza sulla Tempra ottenendo un tiro del dado pari a 2 o superiore, ma potrebbe avere bisogno di un 20 con il tiro del dado per superare un tiro salvezza sui Riflessi della stessa CD. È per questo motivo che i bonus ai tiri salvezza base non aumentano dopo il 20° livello, mentre i bonus ai tiri salvezza epici aumentano a un ritmo costante per tutti i personaggi epici.

vello di classe + il modificatore di Intelligenza a tutte le prove di conoscenze bardiche.

Talenti bonus: Il bardo epico riceve un talento bonus ogni tre livelli oltre il 20° (23°, 26°, e così via).

Ispirare coraggio (Sop): Il bonus del bardo epico quando usa questa capacità aumenta di +1 ogni sei livelli oltre il 20° (26°, 32°, e così via).

CHIERICO EPICO

Normalmente, il chierico epico si erge come uno dei servitori prescelti della propria divinità. In un gruppo di avventurieri deve anche costituire il fulcro del gruppo, e fornire potere e assistenza a tutti i suoi compagni.

Dado Vita: d8.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore di un chierico è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno di un chierico non aumenta dopo il 20° livello.

Scacciare o intimorire non morti: Il livello di classe del chierico viene usato normalmente per determinare il non morto più potente influenzato da una prova di scacciare o intimorire e i danni di scacciare.

Talenti bonus: Il chierico epico riceve un talento bonus ogni tre livelli oltre il 20° (23°, 26°, e così via).

DRUIDO EPICO

Il druido epico è un possente simbolo del potere del mondo naturale, in grado di concentrare in sé le forze primordiali degli elementi e di piegarle al suo comando.

Dado Vita: d8.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore di un druido è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno di un druido non aumenta dopo il 20° livello.

Compagno animale: Il druido può avere un numero massimo di compagni animali pari al doppio del suo livello di classe.

Forma selvatica (Sop): Il druido può usare questa capacità per prendere la forma di un animale una volta in più al giorno ad ogni quattro livelli oltre il 18° (7 volte al giorno al 22°, 8 volte al giorno al 26°, e così via). La capacità di un druido di assumere la forma selvatica di un elementale non migliora.

Talenti bonus: Il druido epico riceve un talento bonus ogni quattro livelli oltre il 20°.

GUERRIERO EPICO

Il guerriero epico è una macchina da guerra, un maestro di grandi manovre da battaglia, superiore a qualsiasi altro personaggio nel gioco. Il guerriero epico è ben più di una semplice spada turbinante: è in grado di surclassare qualsiasi avversario in qualsiasi arena.

Dado Vita: d10.

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

Talenti bonus: Il guerriero epico riceve un talento bonus ogni due livelli oltre il 20° (22°, 24°, e così via).

LADRO EPICO

Il ladro epico è uno scassinatore e un ingannatore provetto, è tanto abile nell'individuare trappole quanto nel creare storie attorno alla sua figura. Le sue abilità sono leggendarie, e i racconti delle sue mirabolanti imprese lo sono ancora di più. A credere alle sue storie, non esiste nulla che il ladro epico non sia in grado di fare.

Dado Vita: d6.

Punti abilità ad ogni livello aggiuntivo: 8 + modificatore di Int.

Attacco furtivo: Il danno dell'attacco furtivo di un ladro epico aumenta di +1d6 ogni livello dispari (+11d6 al 21°, +12d6 al 23°, e così via).

Capacità speciali: Il ladro non riceve altre capacità speciali dopo il 19° livello, ma può scegliere una capacità speciale da ladro dal *Manuale del Giocatore* (colpo menomante, attutire il colpo, eludere migliorato, opportunismo, padronanza dell'abilità e mente sfuggente) al posto di un talento bonus.

Talenti bonus: Il ladro epico riceve un talento bonus ogni quattro livelli oltre il 20° (24°, 28°, e così via).

MAGO EPICO

Per il mago epico, la conoscenza è potere, e la ricerca di nuove conoscenze non ha mai fine. I segreti più profondi della magia e la creazione di nuovi artefatti sono una forte tentazione per il mago epico, che va in cerca di questi segreti anche su altri piani.

Dado Vita: d4.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore di un mago è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno di un mago non aumenta dopo il 20° livello. Ogni volta che il mago avanza di livello, apprende due nuovi incantesimi di qualsiasi livello che è in grado di lanciare (a seconda del suo nuovo livello).

Famiglio: Il famiglio di un mago epico continua a crescere di potere. Ogni due livelli oltre il 20° (22°, 24°, e così via) il bonus di armatura naturale e l'Intelligenza del famiglio aumentano di +1. La resistenza agli incantesimi del famiglio è pari al livello del padrone +5. Al 21° livello e ogni dieci livelli oltre il 21°, il famiglio riceve il beneficio del talento epico Incantesimo del Famiglio per un incantesimo a scelta del padrone.

Talenti bonus: Il mago epico riceve un talento bonus ogni tre livelli oltre il 20° (23°, 26°, e così via).

MONACO EPICO

Il monaco epico ha raggiunto una tranquillità interiore che gli altri personaggi non riescono nemmeno a immaginare. Nessun altro mortale può eguagliare la sua velocità, la sua potenza, la sua grazia e la sua forza di volontà.

Dado Vita: d8.

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

Bonus alla CA (Str): Il bonus alla Classe Armatura del monaco quando non indossa armature aumenta di +1 ogni cinque livelli oltre il 20° (+5 al 25°, +6 al 30°, e così via).

Colpo senz'armi: Il danno per un colpo senza armi di un monaco non aumenta dopo il 16° livello.

Attacco stordente: Il monaco utilizza normalmente il suo livello di classe per determinare la CD per resistere a questo attacco.

Bonus di velocità senza armatura: La velocità di un monaco epico quando non indossa alcuna armatura aumenta di 3 metri per ogni tre livelli oltre il 18° (+21 m al 21°, +24 m al 24°, e così via).

Colpo *ki*: La capacità del colpo *ki* di un monaco non aumenta automaticamente con il livello di classe dopo il 16° livello.

Integrità del corpo (Sop): Il monaco epico è in grado di curare fino al doppio del suo livello di classe in punti ferita ogni giorno.

Passo abbondante (Sop): Il monaco utilizza normalmente il suo livello di classe per determinare il livello effettivo dell'incantatore di questa abilità.

Anima adamantina (Str): La resistenza agli incantesimi di un monaco epico è uguale al suo livello di classe +10.

Palmo tremante (Sop): Il monaco utilizza normalmente il suo livello di classe per determinare la CD per resistere a questo attacco.

Corpo vuoto (Sop): Il monaco utilizza normalmente il suo livello di classe per determinare la durata di questo effetto.

Talenti bonus: Il monaco epico riceve un talento bonus ogni cinque livelli oltre il 20° (25°, 30°, e così via).

PALADINO EPICO

Il paladino epico si erge in prima fila nella lotta contro il caos e contro il male nel mondo, risplendendo come un faro di speranza per coloro che lottano per la causa del bene.

Dado Vita: d10.

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

Imposizione delle mani (Sop): Ogni giorno il paladino epico è in grado di curare un numero totale di punti ferita pari al suo bonus di Carisma (se ne ha uno) moltiplicato per il suo livello di classe.

Punire il male (Sop): Il paladino epico aggiunge normalmente il suo livello di classe ai danni di qualsiasi attacco di punire il male. È in grado di punire una volta in più al giorno per ogni cinque livelli oltre il 20° (6 volte al giorno al 25°, 7 volte al giorno al 30°, e così via).

Scacciare non morti (Sop): Il paladino scaccia non morti come un chierico di due livelli in meno.

Incantesimi: Il livello dell'incantatore di un paladino è pari a metà del suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno di un paladino non aumenta dopo il 20° livello.

Cavalcatura speciale: La cavalcatura speciale di un paladino epico continua a crescere di potere. Ogni cinque livelli oltre il 20° (25°, 30°, 35°, e così via), la cavalcatura speciale riceve un bonus di +2 ai Dadi Vi-

ta, la sua armatura naturale aumenta di +2, il suo modificatore di Forza aumenta di +1, e la sua Intelligenza aumenta di +1. La resistenza agli incantesimi della cavalcatura è pari al livello di classe del paladino +5.

Rimuovi malattia (Mag): Il paladino epico può usare *rimuovi malattia* una volta in più alla settimana per ogni tre livelli oltre il 18° (7 volte alla settimana al 21°, 8 volte alla settimana al 24°, e così via).

Talenti bonus: Il paladino epico riceve un talento bonus ogni tre livelli oltre il 20° (23°, 26°, 29°, e così via).

RANGER EPICO

Che si tratti di un astuto protettore delle terre selvagge o un cacciatore a sangue freddo delle creature più deboli, il ranger epico è tutt'uno col mondo selvaggio, in grado di muoversi nel mondo della natura con grazia letale e con mente acuta.

Dado Vita: d8.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore di un ranger è pari a metà del suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno di un paladino non aumenta dopo il 20° livello.

Nemico prescelto (Str): Il ranger epico riceve un nemico prescelto in più, e il suo bonus contro una categoria di nemici prescelti aumenta di +2, per ogni cinque livelli oltre il 20° (6° nemico al 25°, 7° nemico al 30°, e così via).

Talenti bonus: Il ranger epico riceve un talento bonus ogni tre livelli oltre il 20° (23°, 26°, e così via).

STREGONE EPICO

Lo stregone epico ha affinato la sua capacità arcana naturale portandola a livelli mitici, ma la sete di raggiungere ulteriori livelli di potere non si estingue mai.

Dado Vita: d4.

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

Incantesimi: Il livello dell'incantatore di uno stregone è pari al suo livello di classe. Il numero di incantesimi al giorno di uno stregone non aumenta dopo il 20° livello. Lo stregone non apprende altri incantesimi.

Famiglio: Il famiglio di uno stregone epico continua a crescere di potere. Ogni due livelli oltre il 20° (22°, 24°, e così via) il bonus di armatura naturale e l'Intelligenza del famiglio aumentano di +1. La resistenza agli incantesimi del famiglio è pari al livello del padrone +5. Al 21° livello e ogni dieci livelli oltre il 21°, il famiglio riceve il beneficio del talento epico Incantesimo del Famiglio per un incantesimo a scelta del padrone.

Talenti bonus: Lo stregone epico riceve un talento bonus ogni tre livelli oltre il 20° (23°, 26°, e così via).

CREARE PERSONAGGI OLTRE IL 20° LIVELLO

Se si desidera creare (o permettere ai giocatori di creare) dei personaggi oltre il 20° livello, va utilizzata la tabella sottostante per assegnare un valore all'equipaggiamento iniziale di tali personaggi.

Limitare gli oggetti magici: Così come quando si crea (o si permette ai personaggi di creare) dei personaggi oltre il 1° livello (vedi pagina 199), potrebbe essere necessario introdurre la regola in base alla quale un personaggio oltre il 20° livello dispone di una selezione limitata di oggetti magici da cui scegliere, o può spendere soltanto una certa parte della sua ricchezza iniziale su un qualsiasi singolo oggetto.

Ad esempio, si potrebbe decidere che un personaggio appena creato possa scegliere un qualsiasi singolo oggetto magico che ha un valore non superiore del 25% della ricchezza iniziale del personaggio, e non più di tre oggetti addizionali ognuno del valore massimo pari al 10% della sua ricchezza iniziale. Perciò un personaggio appena creato di 22° livello, con ben 1.200.000 mo da spendere, può avere un qualsiasi singolo oggetto del valore non maggiore di 300.000 mo e fino a tre altri oggetti ognuno dei quali del valore massimo di 120.000 mo.

Livello del personaggio	Ricchezza	Livello del personaggio	Ricchezza
21°	975.000 mo	31°	4.900.000 mo
22°	1.200.000 mo	32°	5.600.000 mo
23°	1.500.000 mo	33°	6.300.000 mo
24°	1.800.000 mo	34°	7.000.000 mo
25°	2.100.000 mo	35°	7.900.000 mo
26°	2.500.000 mo	36°	8.800.000 mo
27°	2.900.000 mo	37°	9.900.000 mo
28°	3.300.000 mo	38°	11.000.000 mo
29°	3.800.000 mo	39°	12.300.000 mo
30°	4.300.000 mo	40°	13.600.000 mo

MOSTRI COME PERSONAGGI EPICI

Le regole epiche in questa sezione funzionano anche per i mostri dotati di livelli del personaggio, utilizzando il livello effettivo di personaggio della creatura (LEP) invece di suoi semplici livelli di classe. Ad esempio, un bugbear (3 DV e un modificatore di livello di +2) che sia anche un guerriero di 14° livello/guardia nera di 3° livello ha un LEP pari a 22, e quindi ha diritto ai bonus di attacco e ai tiri salvezza epici.

Il *Manuale dei Mostri* contiene i modificatori di livello di molti mostri che possono adeguatamente essere utilizzati come personaggi. Si usino quei modificatori per stimare i modificatori appropriati per altre razze di PG diverse da quelle standard che il DM potrebbe voler includere.

TALENTI EPICI

I talenti seguenti sono disponibili soltanto per i personaggi epici. Ogni volta che un personaggio epico acquisisce un nuovo talento, può sceglierlo tra quelli indicati nel *Manuale del Giocatore* o tra quelli sottostanti.

Attacco Furtivo Migliorato [Epico]

Gli attacchi furtivi del personaggio sono più letali rispetto al normale.

Prerequisito: Attacco furtivo +8d6.

Beneficio: Il personaggio aggiunge +1d6 ai danni del suo attacco furtivo.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Capienza di Incantesimi Migliorata [Epico]

Il personaggio può preparare incantesimi anche oltre i normali limiti imposti agli incantatori.

Prerequisito: La capacità di lanciare incantesimi al normale livello massimo di incantesimi in una classe di incantatore.

Beneficio: Quando il personaggio sceglie questo talento, ottiene uno slot incantesimo al giorno in più, di un qualsiasi livello entro il livello massimo di incantesimo che il personaggio è in grado di lanciare più uno. Ad esempio, se un mago di 21° livello sceglie questo talento, otterrà uno slot incantesimo aggiuntivo per un qualsiasi livello di incantesimo entro il 10°. Il personaggio deve comunque essere dotato del punteggio di caratteristica richiesto (10 + il livello dell'incantesimo) al fine di poter lanciare un qualsiasi incantesimo assegnato a questo slot. Se dispone di un modificatore di caratteristica sufficientemente alto da ottenere uno o più incantesimi bonus per quel livello di incantesimi, otterrà anche gli incantesimi bonus disponibili per quel livello.

Il personaggio deve usare questo talento in quanto membro di una classe che già dispone della capacità di lanciare incantesimi al normale livello massimo. (Ad esempio, un ranger di 5° livello/stregone di 22° livello non potrebbe aggiungere uno slot incantesimo come ranger, in quanto non è ancora in grado di lanciare incantesimi al normale livello massimo di un ranger. Potrebbe invece farlo con i suoi incantesimi da stregone).

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte.

Conoscenza di Incantesimi [Epico]

Il personaggio aggiunge due incantesimi arcani addizionali al suo repertorio.

Prerequisiti: La capacità di lanciare incantesimi del normale livello massimo di una classe di incantatore arcano.

Beneficio: Il personaggio impara due nuovi incantesimi arcani di qualsiasi livello entro il livello massimo che gli è consentito lanciare. Questo talento non conferisce nessuno slot incantesimo aggiuntivo.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte.

Critico Soverchiante [Epico]

Il personaggio sceglie un tipo di arma da mischia, come la spada lunga o l'ascia bipenne. Quando mette a segno un colpo critico con quell'arma, infligge danni aggiuntivi.

Prerequisiti: For 23, Arma Focalizzata (relativo all'arma scelta), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (relativo all'arma scelta), Incal-

zare, Incalzare Potenziato.

Beneficio: Quando il personaggio usa il tipo di arma scelto, infligge +1d6 danni con un colpo critico messo a segno. Se il moltiplicatore critico dell'arma è x3, si aggiungono invece +2d6 danni, e se il moltiplicatore è x4, si aggiungono +3d6 danni. (Le creature immuni ai colpi critici non subiscono l'effetto di questo talento).

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che il talento viene scelto, il suo effetto viene applicato a un tipo di arma diverso.

Forma Selvatica Elementale Migliorata [Epico]

Il personaggio è in grado di assumere la forma di una più vasta gamma di creature elementali rispetto al normale.

Prerequisiti: Sag 25, la capacità di trasformarsi in un elementale.

Benefici: La capacità del personaggio di trasformarsi in un elementale si estende ora fino ad includere tutte le creature elementali (non soltanto gli elementali di aria, acqua, terra e fuoco) di qualsiasi taglia a lui disponibile quando usa forma selvatica per diventare un animale. Ad esempio, se il personaggio normalmente può utilizzare forma selvatica per diventare un animale Enorme, ora potrà usarla anche per diventare una creatura elementale Enorme. Il personaggio ottiene tutte le capacità straordinarie e soprannaturali dell'elementale di cui assume la forma.

Normale: Senza questo talento, il personaggio può solo diventare un elementale dell'acqua , dell'aria, del fuoco o della terra di taglia Piccola, Media o Grande.

Incantesimo del Famiglio [Epico]

Il famiglio del personaggio può lanciare un incantesimo.

Prerequisito: Int 25 (se le capacità di incantatore del personaggio dipendono dall'Intelligenza) o Car 25 (se le capacità di incantatore del personaggio dipendono dal Carisma).

Beneficio: Il personaggio sceglie un incantesimo di 8° livello o inferiore che conosce, come *catena di fulmini* o *cerchio di morte*. Il suo famiglio potrà usare tale incantesimo una volta al giorno come capacità magica, a un livello dell'incantatore pari al livello dell'incantatore del suo padrone. Il personaggio non può conferire al suo famiglio un incantesimo che abbia un costo in componenti materiali superiore a 1 mo o che abbia un costo in PE.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che il talento viene scelto, si assegna al famiglio una capacità magica diversa o un ulteriore uso al giorno della stessa capacità magica.

Ira Terrificante [Epico]

Quando il personaggio è in preda all'ira, i suoi avversari cadono in preda al panico.

Prerequisiti: Intimidire 25 gradi, ira 5 volte al giorno.

Beneficio: Quando il personaggio ricorre alla sua ira, qualunque avversario che lo stia guardando deve superare un tiro salvezza sulla Volontà contrapposto alla sua prova di Intimidire, o cade in preda al panico (se ha meno Dadi Vita rispetto al livello di personaggio) o diventa scosso (se ha un numero di Dadi Vita pari o entro il doppio del livello di personaggio) per 4d6 round. Qualsiasi nemico con più Dadi Vita del doppio del livello del personaggio non viene influenzato da questo talento.

Ispirazione Duratura [Epico]

Le canzoni del personaggio continuano a ispirare i suoi alleati anche dopo che le sue parole hanno smesso di echeggiare.

Prerequisiti: Intrattenere (uno qualsiasi) 25 gradi, privilegio di classe di musica bardica.

Beneficio: Gli effetti di ispirazione della musica bardica del personaggio hanno una durata pari a dieci volte la durata normale dopo che il personaggio ha smesso di cantare. Questo talento non ha alcun effetto su quelle capacità di ispirazione che non hanno durata posteriore al momento in cui il personaggio smette di cantare (come ad esempio ispirare competenza).

Metamagia Migliorata [Epico]

Il personaggio può lanciare incantesimi facendo uso dei vari talenti di metamagia con più facilità.

Prerequisiti: Quattro talenti di metamagia, Sapienza Magica 30 gradi.

Beneficio: Lo slot incantesimo per tutti i talenti di metamagia del personaggio viene ridotto di un livello (fino a un minimo di un livello in più rispetto al normale). Ad esempio, il personaggio potrebbe lanciare un incantesimo rapido come un incantesimo di tre livelli superiori, invece che di quattro.

Questo talento non ha alcun effetto sui talenti di metamagia che richiedono l'uso di uno slot incantesimo superiore di un solo livello o pari.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi, sebbene non sia possibile ridurre lo slot incantesimo dei talenti di metamagia a un valore inferiore a un livello.

Nemico Prescelto Migliorato [Epico]

Prerequisiti: Cinque o più nemici prescelti.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare, Sopravvivenza e ai tiri per i danni effettuati contro i suoi nemici prescelti.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Punire Possente [Epico]

Gli attacchi per punire del personaggio sono più potenti del normale.

Prerequisiti: Car 25, capacità di punire (come privilegio di classe o come potere concesso di un dominio).

Beneficio: Quando il personaggio mette a segno un attacco per punire, aggiunge ai danni il doppio del livello appropriato (invece del semplice livello in questione).

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi. (Va ricordato che un secondo raddoppio equivale, in totale, al triplo del bonus base, e così via).

Pugno Stordente Migliorato [Epico]

Prerequisiti: Des 19, Sag 19, Colpo Senz'Armi Migliorato, Pugno Stordente.

Beneficio: Il personaggio aggiunge +2 alla CD del suo attacco stordente.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Scacciare Planare [Epico]

Il personaggio è in grado di scacciare (o di intimorire) gli esterni.

Prerequisiti: Sag 25, Car 25, capacità di scacciare o di intimorire non morti.

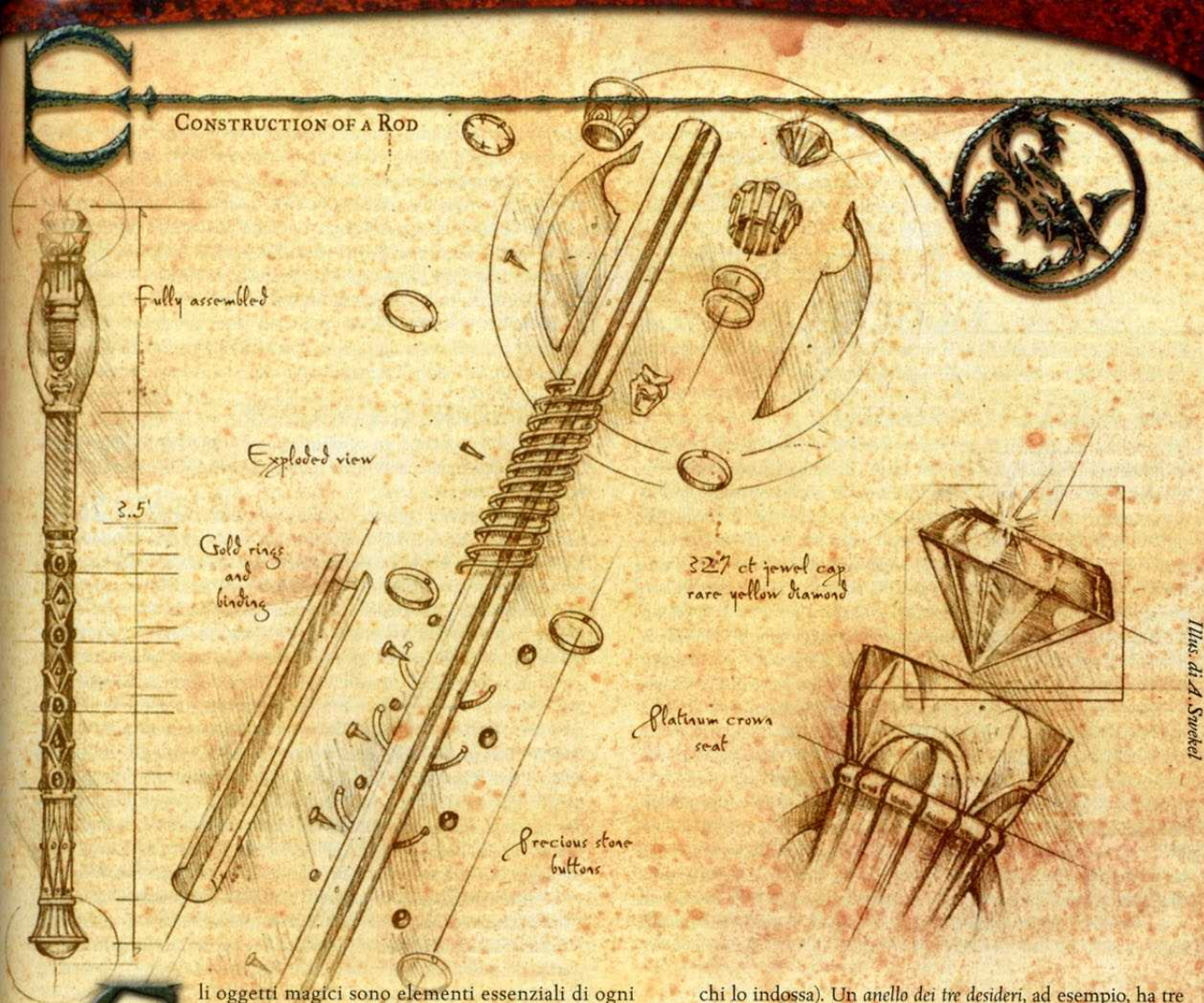
Beneficio: Il personaggio è in grado di scacciare o intimorire gli esterni come se fossero non morti. Un esterno ha una resistenza effettiva di scacciare pari a metà della sua resistenza agli incantesimi (arrotondando per difetto).

Se il personaggio è in grado di scacciare i non morti, potrà scacciare (o distruggere) tutti gli esterni malvagi e intimorire (o comandare) tutti gli esterni non malvagi. Se il personaggio è in grado di intimorire non morti, potrà intimorire (o comandare) tutti gli esterni malvagi e scacciare (o distruggere) tutti gli esterni non malvagi.

DIETRO IL SIPARIO: PROGRESSIONE EPICA

Le classi di D&D sono equilibrate dal 1° al 20° livello, ma limitandosi a proseguire nell'incremento di potenza oltre il 20° livello creerebbe grossi squilibri nel sistema di gioco. Questo perché non tutti i privilegi di classe continuano a migliorare o ad accumularsi dopo il 20° livello. Ad esempio, molte delle capacità speciali di un monaco vengono acquisite soltanto a un certo livello e dopo quel punto non migliorano più.

Ecco perché ogni classe ottiene una progressione dei talenti bonus in aggiunta ad alcuni privilegi di classe che invece continuano a migliorare o ad accumularsi. In alcune classi, come il guerriero, la progressione dei talenti bonus è l'unico privilegio di classe disponibile ai livelli epici, e quindi è molto rapida (un talento ogni due livelli). In altre classe, come il monaco o il ladro, la progressione dei talenti è solo una parte dei benefici di classe ottenuti, e quindi è molto più lenta (un talento ogni quattro livelli).



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 magiche (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 magiche vengono create con vari poteri da combattimento e quasi sempre migliorano i tiri per colpire e per i danni di chi le impugna. Un'*ascia da guerra nanica gelida*+3 aggiunge un +3 ai tiri per colpire e per i danni e infligge in più ulteriori 1d6 danni da freddo.

Pozioni: Una pozione è un elisir infuso 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 congelata. 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, un ariete o altro ancora.

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.

Bastoni: Un bastone è incantato in modo da lanciare un numero di incantesimi diversi (spesso correlati tra loro). Il *bastone dell'illuminazione* è una lunga asta d'argento, decorata con l'effige del sole. Ha la capacità di produrre luce sotto diverse forme, da un lieve effetto di *luci danzanti* all'intensa luce dell'incantesimo *esplosione solare*. Un bastone appena creato possiede 50 cariche, e ogni uso del bastone consuma una o più di queste cariche.

Bacchette: Una bacchetta è un bastoncino in cui è stato infuso il potere di lanciare un incantesimo specifico. La *bacchetta dei dardi incantati* è un'arma assai utile per un mago o uno stregone. Appena creata possiede 50 cariche e ogni uso della bacchetta consuma una di queste cariche.

Oggetti meravigliosi: Questa categoria comprende gioielli, strumenti, libri, vestiti magici e al-

tro ancora. Passano da un oggetto innocuo come il *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 PG non ottengono oggetti magici a sufficienza, non diventeranno mai abbastanza potenti da poter affrontare le sfide equilibrate per personaggi del loro livello. Le tabelle del tesoro (pagine 52-53) sono state progettate appunto per questo (vedi "Oggetti magici casuali", pagina 216). 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 capo 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 come tesori recuperati dai PG. 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 delle ragnatele* 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", a fianco) 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.

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 saltare*, 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 con 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) con 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 *individuazione del magico*. L'incantesimo può anche essere usato per scoprire qualche informazione in più dell'oggetto. Quando viene focalizzato su un oggetto, l'incantesimo può determinare la scuola dell'incantesimo o gli incantesimi racchiusi al suo interno, oltre alla forza dell'aura dell'oggetto (basata sul livello dell'incantatore). Quando un personaggio impiega *individuazione del magico* su di un oggetto magico, 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 *individuazione del magico* sul *Manuale del Giocatore*, 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 corta+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, pergamena o bacchetta o al prerequisito necessario per l'oggetto. La descrizione di ogni oggetto fornisce la forza della sua aura e la scuola a cui appartiene.

Per gli oggetti creati dal DM, 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 standard che non provoca attacchi di opportunità. Al contrario, gli oggetti a completamento 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:

Completamento 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 completamento 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 238, per le possibili conseguenze). Attivare un oggetto a completamento di incantesimo è un'azione standard e provoca attacchi di opportunità proprio come il lancio di un normale incantesimo.

Attivazione di incantesimo: L'attivazione di incantesimo è simile al completamento 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 necessità di nessun'altra conoscenza speciale.

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.

A volte la parola di comando per attivare un oggetto viene incisa sopra l'oggetto stesso. Occasionalmente potrebbe essere nascosta all'interno di una trama o un disegno scolpiti, incisi o riprodotti 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 una corona scolpita 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 con CD 30 sarà necessaria per estrapolare la parola vera e propria. Se la prova fallisce, un secondo tentativo con 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 ad 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 non è un'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 è un'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.

Taglia delle armi e delle armature: Le armi e le armature rinvenute casualmente hanno una possibilità del 30% di essere Piccole (01-30), del 60% di essere Medie (31-90), e del 10% di essere di una taglia a scelta del DM (91-100).

LIMITE AGLI OGGETTI MAGICI INDOSSATI

Molti oggetti magici devono essere indossati da un personaggio che voglia impiegarli o beneficiare delle loro capacità. Per una creatura umanoide è possibile indossare fino a dodici oggetti magici alla volta. Ognuno di questi oggetti deve essere indossato sopra una parte specifica del corpo.

Un corpo di forma umanoide può portare addosso equipaggiamento magico consistente di un oggetto per ognuno dei gruppi seguenti, legato alla parte del corpo sulla quale viene indossato l'oggetto.

- Un diadema, cappello, fascia o elmo in testa
- Un paio di lenti o occhiali sopra o sugli occhi
- Un amuleto, collana, fermaglio, medaglione, scarabeo o talismano intorno al collo
- Una camicia, veste o vestito sul torso
- Un'armatura o tunica di protezione sul corpo (sopra una camicia, veste o vestito)
- Una cintura intorno alla vita (sopra un'armatura o tunica di protezione)
- Una cappa, mantello o manto intorno alle spalle (sopra un'armatura o tunica di protezione)
- Un paio di bracciali o braccialetti sulle braccia o i polsi
- Un guanto, paio di guanti o guanti d'arme sulle mani
- Un anello su ogni mano (o due anelli su una mano)
- Un paio di scarpe o stivali sui piedi

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.

Alcuni oggetti, come una *collana delle palle di fuoco*, possono essere indossati o trasportati senza occupare spazio sul corpo del personaggio. La descrizione di un oggetto indica quando l'oggetto possiede questa proprietà.

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.

I bastoni sono un'eccezione a questa regola. Trattare i tiri salvezza da loro imposti come se fosse il possessore a lanciare l'incantesimo, considerando il suo livello dell'incantatore e tutti i suoi modificatori alla CD. Per esempio, se Gimble il bardo attivasse uno *charme su persone* da un *bastone dello charme*, imporrebbe un tiro salvezza con CD 14 dato che il Carisma di Gimble è 17. Se Mialee la maga attivasse *charme su persone* dallo stesso bastone, la sua CD sarebbe 16 grazie alla sua Intelligenza di 18 e il talento Incantesimi Focalizzati (ammaliamento).

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 difficile determinare rapidamente il suo livello).

DANNEGGIARE GLI OGGETTI MAGICI

Un oggetto magico non deve compiere un tiro salvezza a meno che non sia incustodito, sia il bersaglio specifico dell'effetto, o il suo possessore ottenga un 1 naturale al suo tiro salvezza. Gli oggetti magici hanno sempre diritto a un tiro salvezza contro qualcosa che potrebbe danneggiarli, anche quando un oggetto normale dello stesso tipo non avrebbe alcuna possibilità di effettuare un tiro salvezza. 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 5° livello dell'incantatore ha un bonus al tiro salvezza sui Riflessi +4 se viene investita da una *palla di fuoco* o un bonus al tiro salvezza sulla Tempra +4 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 oggetti normali dello stesso tipo. Un oggetto magico danneggiato continua a funzionare lo stesso, ma se viene distrutto, tutto il potere magico viene perduto.

RIPARARE GLI OGGETTI MAGICI

Alcuni oggetti magici (in particolare le armi e gli scudi magici) subiscono danni nel corso delle avventure. Per riparare un oggetto magico con l'abilità Artigianato il costo è lo stesso del riparare un oggetto normale dello stesso tipo. L'incantesimo *rendere integro* ripara gli oggetti magici danneggiati (ma non quelli completamente distrutti).

OGGETTI INTELLIGENTI

Alcuni oggetti magici, in particolare le armi, hanno una propria intelligenza. Solo gli oggetti magici permanenti (a differenza di quelli a singolo uso o con cariche) possono essere intelligenti; ciò significa che pozioni, pergamene e bacchette, ad esempio, non possono mai essere intelligenti.

In generale, meno dell'1% degli oggetti magici sono dotati di intelligenza. Impiegateli con parsimonia nelle vostre campagne, dato che richiedono molto più lavoro da parte di giocatori e DM.

Vedi "Oggetti intelligenti", pagina 268, per maggiori informazioni.

OGGETTI MALEDETTI

Alcuni oggetti sono maledetti: costruiti nel modo sbagliato o corrotti da forze esterne. Gli oggetti maledetti possono risultare particolarmente 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 272, per ulteriori informazioni.

CARICHE, DOSI 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.

VARIANTE: 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.

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'utilità 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 può imbattere 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 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.

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 7-33: "Calcolare il valore dell'oggetto magico in monete d'oro", pagina 285). 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 sotto forma di nota subito dopo la descrizione.

- **Aura:** La maggior parte delle volte, un incantesimo *individuazione del magico* rivelerà la scuola di magia associata all'oggetto magico e la forza dell'aura emessa dall'oggetto. Questa informazione (quando applicabile) viene fornita all'inizio delle voci annotate dell'oggetto nella forma di una frase come ad esempio "Trasmutazione forte". Vedere la descrizione dell'incantesimo *individuazione del magico* sul *Manuale del Giocatore* per i dettagli.
- **Livello dell'incantatore:** La voce successiva nelle note indica il livello dell'incantatore dell'oggetto, a misura del suo potere relativo (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. Questa informazione viene fornita nella forma "LI x", dove "LI" è un'abbreviazione di livello dell'incantatore e "x" è un numero ordinale che indica il livello dell'incantatore.

  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 3 minuti), 4 (4 minuti) oppure 5 (5 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 più elevato 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. I prerequisiti per la creazione di un oggetto vengono forniti immediatamente dopo il livello dell'incantatore dell'oggetto.

  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 completamento di incantesimo, o ancora da una capacità magica che produca l'effetto dell'incantesimo richiesto. Per ogni giorno dedicato al processo di creazione il creatore deve spendere un oggetto a completamento 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). Il personaggio indicato come creatore paga i PE richiesti per la realizzazione dell'oggetto.

  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 un *desiderio* o un *miracolo* oltre al talento Forgiare Anelli.
- **Prezzo di mercato:** Il prezzo richiesto nel caso un personaggio voglia acquistare l'oggetto, espresso in monete d'oro, indicato dopo la parola "Prezzo". 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:** La voce successiva nelle note di un oggetto magico rappresenta il costo in mo e in PE per creare l'oggetto, indicato dopo la parola "Costo". 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:** Le note di molti oggetti meravigliosi finiscono con un valore che indica il peso dell'oggetto. Quando il peso non viene indicato, 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 che si limitano a contenere incantesimi (principalmente le pozioni e le bacchette) hanno nomi che riflettono l'incantesimo racchiuso all'interno, come *bacchetta delle palle di fuoco* o *pozione della velocità*. Nel mondo di gioco, questi nomi potrebbero essere sostituiti da altri più sofisticati o evocativi. 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*.

Tabella 7-1: Generazione casuale degli oggetti magici

Minore	Medio	Maggiore	Oggetto
01-04	01-10	01-10	Armature e scudi (Tabella 7-2)
05-09	11-20	11-20	Armi (Tabella 7-9)
10-44	21-30	21-25	Pozioni (Tabella 7-17)
45-46	31-40	26-35	Anelli (Tabella 7-18)
–	41-50	36-45	Verghe (Tabella 7-19)
47-81	51-65	46-55	Pergamene (Tabella 7-20)
–	66-68	56-75	Bastoni (Tabella 7-25)
82-91	69-83	76-80	Bacchette (Tabella 7-26)
92-100	84-100	81-100	Oggetti meravigliosi (Tabelle 7-27, 7-28 e 7-29).

OGGETTI MAGICI CASUALI

Gli avventurieri hanno ucciso il malvagio lich e ora ne stanno saccheggiando l'antica tomba. Quali meraviglierà conterrà? Il DM ha già usato la Tabella 3-5: "Tesori" (pagina 52) e alcuni dei risultati lo hanno rimandato alla Tabella 7-1: "Generazione casuale degli oggetti magici" più sopra (una buona ragione per preparare sempre la lista dei contenuti di un tesoro in anticipo). Il Capitolo 3 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 3-5 indica un tesoro magico minore, medio o maggiore, si fa uso della Tabella 7-1: "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 7-31: "Oggetti maledetti specifici" 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 o bacchette: Se l'oggetto è una bacchetta o un bastone, un risultato di 01-31 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.

Armature, scudi, anelli, verghe o oggetti meravigliosi: Se l'oggetto è una verga, 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 e usi multipli", pagina 214).

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.

ARMATURE

L'armatura magica è un tipo di oggetto comune ma di vitale importanza. Normalmente protegge chi la indossa meglio di quanto potrebbe fare una qualsiasi armatura normale. I bonus di armatura magica vengono chiamati bonus di potenziamento, non possono essere mai superiori a +5 e sono cumulativi a quelli di armatura regolari (oltre che ai bonus di scudo e ai bonus di potenziamento 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 +1.

Un'armatura o scudo potrebbero essere fatti di qualche materiale insolito. Tirare un d%: 01-95 indica che l'oggetto è di normale fattura e 96-100 indica che è fatto di un sostanza speciale, come l'adamantio o il mithral (vedi "Materiali speciali", pagina 283).

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.

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 pesante di metallo+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 attaccare. La capacità speciale *da sfondamento*, tuttavia, conferisce un bonus di +1 agli attacchi e ai danni (vedi la descrizione della capacità). 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. Ad esempio, un *buckler+1 con chiodature per scudo+1* costerebbe 3.475 mo (15 mo per il buckler base, 150 per renderlo perfetto, 1.000 per il bonus di +1 alla CA, 10 mo per le chiodature, 300 per renderle perfette, e 2.000 per rendere le chiodature un'arma +1).

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: Ogni +1 di bonus di potenziamento aggiunge anche 2 alla durezza e 10 ai punti ferita dello scudo. (Vedi Tabella 8-10, pagina 159 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

Tabella 7-2: Armature e scudi

Minore	Medio	Maggiore	Oggetto	Prezzo base
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*[1]	+36.000 mo
-	-	-	*scudo/armatura+7*[1]	+49.000 mo
-	-	-	*scudo/armatura+8*[1]	+64.000 mo
-	-	-	*scudo/armatura+9*[1]	+81.000 mo
-	-	-	*scudo/armatura+10*[1]	+100.000 mo
88-89	58-60	58-60	Armatura specifica[2]	-
90-91	61-63	61-63	Scudo specifico[3]	-
92-100	64-100	64-100	Capacità speciale e tirare ancora[4]	-

1 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* che sia dotata anche della capacità speciale fortificazione leggera (modificatore +1) viene considerata un'*armatura+6* al fine di stabilirne il prezzo, che risulta di 36.000 mo.
2 Usare la Tabella 7-7: "Armature specifiche".
3 Usare la Tabella 7-8: "Scudi specifici".
4 Usare la Tabella 7-5: "Capacità speciali delle armature" e la Tabella 7-6: "Capacità speciali degli scudi".

Tabella 7-3: Tipo di armatura casuale

d%	Armatura	Costo dell'armatura[1]
01	Imbottita	+155 mo
02	Cuoio	+160 mo
03-17	Cuoio borchiato	+175 mo
18-32	Giaco di maglia	+250 mo
38-42	Pelle	+165 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

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-2: "Armature e scudi" per determinare il prezzo di mercato totale.
Tutte le armature magiche sono armature perfette (hanno una penalità di armatura alla prova minore di 1 rispetto al normale).

Tabella 7-4: Tipo di scudo casuale

d%	Scudo	Costo dello scudo[1]
01-10	Buckler	+165 mo
11-15	Scudo leggero di legno	+153 mo
16-20	Scudo leggero di metallo	+159 mo
21-30	Scudo pesante di legno	+157 mo
31-95	Scudo pesante di metallo	+170 mo
96-100	Scudo torre	+180 mo

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-2: "Armature e scudi" per determinare il prezzo di mercato totale.
Tutti gli scudi magici sono scudi perfetti (hanno una penalità di armatura alla prova minore di 1 rispetto al normale).

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 7-2: "Armature e scudi" e poi sulla Tabella 7-3: "Tipo di armatura casuale" o sulla Tabella 7-4: "Tipo di scudo casuale" come indicato. Le tabelle 7-5: "Capacità speciali delle armature", 7-6: "Capacità speciali degli scudi", 7-7: "Armature specifiche" e 7-8: "Scudi specifici" vengono usate nei casi ulteriori richiesti. Ad esempio, se si usa la Tabella 7-2 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 7-5: "Capacità speciali delle armature" e tirando un 64, si ottiene la resistenza all'elettricità. Infine, un tiro di 44 sulla Tabella 7-3: "Tipo di armatura casuale" indica una cotta di maglia, quindi il risultato finale è una *cotta di maglia di resistenza all'elettricità+2*.

Armature per creature insolite: Il costo dell'armatura per le creature non umanoidi, così come per le creature che non sono né Medie né Piccole, è diverso dal valore indicato nelle Tabelle 7-3 e 7-4, come riportato nel riquadro "Armature per creature insolite" a pagina 123 del *Manuale del Giocatore*. Il costo della qualità perfetta e di qualsiasi potenziamento magico rimane lo stesso.

Descrizione delle capacità speciali delle armature e degli scudi

Gran parte delle armature e degli scudi magici hanno solo bonus di potenziamento, ma certi possiedono 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 una luce accecante per un massimo di due volte al giorno su comando di chi lo impugna. Tutti coloro che si trovano entro 6 metri dallo scudo, eccetto chi lo impugna, devono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 o restare accecati per 1d4 round.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *luce incandescente*; Prezzo bonus +1.

Tabella 7-5: Capacità speciali delle armature

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo base
01-25	01-05	01-03	Mascheramento	+2.700 mo
26-32	06-08	04	Fortificazione, leggera	Bonus +1[1]
33-52	09-11	-	Scivolosa	+3.750 mo
53-72	12-14	-	Ombra	+3.750 mo
73-92	15-17	-	Movimento silenzioso	+3.750 mo
93-96	18-19	-	Resistenza agli incantesimi (13)	Bonus +2[1]
97	20-29	05-07	Scivolosa, migliorata	+15.000 mo
98	30-39	08-10	Ombra, migliorata	+15.000 mo
99	40-49	11-13	Movimento silenzioso, migliorato	+15.000 mo
-	50-54	14-16	Resistenza all'acido	+18.000 mo
-	55-59	17-19	Resistenza al freddo	+18.000 mo
-	60-64	20-22	Resistenza all'elettricità	+18.000 mo
-	65-69	23-25	Resistenza al fuoco	+18.000 mo
-	70-74	26-28	Resistenza al suono	+18.000 mo
-	75-79	29-33	Tocco fantasma	Bonus +3[1]
-	80-84	34-35	Invulnerabilità	Bonus +3[1]
-	85-89	36-40	Fortificazione, moderata	Bonus +3[1]
-	90-94	41-42	Resistenza agli incantesimi (15)	Bonus +3[1]
-	95-99	43	Selvatica	Bonus +3[1]
-	-	44-48	Scivolosa, superiore	+33.750 mo
-	-	49-53	Ombra, superiore	+33.750 mo
-	-	54-58	Movimento silenzioso, superiore	+33.750 mo
-	-	59-63	Resistenza all'acido, migliorata	+42.000 mo
-	-	64-68	Resistenza al freddo, migliorata	+42.000 mo
-	-	69-73	Resistenza all'elettricità, migliorata	+42.000 mo
-	-	74-78	Resistenza al fuoco, migliorata	+42.000 mo
-	-	79-83	Resistenza al suono, migliorata	+42.000 mo
-	-	84-88	Resistenza agli incantesimi (17)	Bonus +4[1]
-	-	89	Forma eterea	+49.000 mo
-	-	90	Controllo dei morti	+49.000 mo
-	-	91-92	Fortificazione, pesante	Bonus +5[1]
-	-	93-94	Resistenza agli incantesimi (19)	Bonus +5[1]
-	-	95	Resistenza all'acido, superiore	+66.000 mo
-	-	96	Resistenza al freddo, superiore	+66.000 mo
-	-	97	Resistenza all'elettricità, superiore	+66.000 mo
-	-	98	Resistenza al fuoco, superiore	+66.000 mo
-	-	99	Resistenza al suono, superiore	+66.000 mo
100	100	100	Tirare ancora due volte[2]	-

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-2: "Armature e scudi" per determinare il prezzo di mercato totale.
2 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 7-6: Capacità speciali degli scudi

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo base
01-20	01-10	01-05	Attirare frecce	Bonus +1[1]
21-40	11-20	06-08	Sfondamento	Bonus +1[1]
41-50	21-25	09-10	Accecante	Bonus +1[1]
51-75	26-40	11-15	Fortificazione, leggera	Bonus +1[1]
76-92	41-50	16-20	Deviazione delle frecce	Bonus +2[1]
93-97	51-57	21-25	Animato	Bonus +2[1]
98-99	58-59	-	Resistenza agli incantesimi (13)	Bonus +2[1]
-	60-63	26-28	Resistenza all'acido	+18.000 mo
-	64-67	29-31	Resistenza al freddo	+18.000 mo
-	68-71	32-34	Resistenza all'elettricità	+18.000 mo
-	72-75	35-37	Resistenza al fuoco	+18.000 mo
-	76-79	38-40	Resistenza al suono	+18.000 mo
-	80-85	41-46	Tocco fantasma	Bonus +3[1]
-	86-95	47-56	Fortificazione, moderata	Bonus +3[1]
-	96-98	57-58	Resistenza agli incantesimi (15)	Bonus +3[1]
-	99	59	Selvatico	Bonus +3[1]
-	-	60-64	Resistenza all'acido, migliorata	+42.000 mo
-	-	65-69	Resistenza al freddo, migliorata	+42.000 mo
-	-	70-74	Resistenza all'elettricità, migliorata	+42.000 mo
-	-	75-79	Resistenza al fuoco, migliorata	+42.000 mo
-	-	80-84	Resistenza al suono, migliorata	+42.000 mo
-	-	85-86	Resistenza agli incantesimi (17)	Bonus +4[1]
-	-	87	Controllo dei morti	+49.000 mo
-	-	88-91	Fortificazione, pesante	Bonus +5[1]
-	-	92-93	Riflettente	Bonus +5[1]
-	-	94	Resistenza agli incantesimi (19)	Bonus +5[1]
-	-	95	Resistenza all'acido, superiore	+66.000 mo
-	-	96	Resistenza al freddo, superiore	+66.000 mo
-	-	97	Resistenza all'elettricità, superiore	+66.000 mo
-	-	98	Resistenza al fuoco, superiore	+66.000 mo
-	-	99	Resistenza al suono, superiore	+66.000 mo
100	100	100	Tirare ancora due volte[2]	-

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-2: "Armature e scudi" per determinare il prezzo di mercato totale.

2 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.

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. Un personaggio con uno scudo animato continua a subire qualsiasi penalità legata all'uso dello scudo, come la penalità di armatura alla prova, la probabilità di fallimento incantesimi arcani e la mancanza di competenza.

Trasmutazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *animare oggetti*; Prezzo bonus +2.

Attirare frecce: Uno scudo dotato di questa capacità attrae su di sé le armi a distanza. È dotato di un bonus di deviazione +1 contro le armi a distanza in quanto le armi da lancio o da tiro virano verso di esso. Inoltre ogni arma da lancio o da tiro diretta verso un bersaglio che si trova entro 1,5 metri da chi impugna lo scudo devia dal suo bersaglio per dirigersi invece verso il portatore dello scudo. (Se chi impugna lo scudo gode di copertura totale rispetto all'attaccante, l'arma da lancio o da tiro non viene deviata). Inoltre, coloro che attaccano chi impugna lo scudo con armi a distanza ignorano le probabilità di mancare che verrebbero normalmente applicate. Le armi da lancio e da tiro che hanno un bonus di potenziamento superiore al bonus di CA base dello scudo non vengono deviate verso chi impugna lo scudo (ma il bonus incrementato di CA dello scudo viene comunque applicato contro queste armi). Chi impugna lo scudo attiva e disattiva questa capacità con una parola di comando.

Abiurazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *scudo entropico*; Prezzo bonus +1.

Controllo dei non morti: Chi indossa un'armatura o uno scudo con questa proprietà può controllare fino a 26 DV di non morti al giorno, come l'incantesimo *controllare non morti*. All'alba di ogni giorno, colui che indossa l'armatura perde il controllo su qualsiasi non morto ancora ai suoi ordini. Le armature e gli scudi con questa capacità sembrano fatti d'ossa; questa peculiarità è puramente decorativa e non ha nessun altro effetto sull'armatura.

Necromanzia forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *controllare non morti*; Prezzo +49.000 mo.

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 con 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.

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *scudo*; Prezzo bonus +2.

Forma eterea: A comando, questo incantamento permette a chi indossa l'armatura di diventare etereo (come per 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.

Trasmutazione forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *transizione eterea*; Prezzo +49.000 mo.

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 venga invece tirato normalmente:

Tipo di fortificazione	Probabilità di danni normali	Modificatore al prezzo base
Leggera	25%	Bonus +1
Moderata	75%	Bonus +3
Pesante	100%	Bonus +5

Abiurazione forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *desiderio limitato* o *miracolo*; Prezzo variabile (vedi sopra).

Invulnerabilità: Questa armatura garantisce a chi la indossa una riduzione del danno di 5/magia.

Abiurazione forte e forse invocazione (se viene utilizzato *miracolo*); LI 18°; Creare Armi e Armature Magiche, *pelle di pietra*, *desiderio* o *miracolo*; Prezzo 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.

Illusione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *camuffare se stesso* o *miracolo*; Prezzo +2.700 mo.

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 competenza +5 alle prove di Muoversi Silenziosamente di chi la indossa. (La penalità di armatura alla prova si applica normalmente).

Illusione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *silenzio*; Prezzo +3.750 mo.

Movimento silenzioso, migliorata: Come movimento silenzioso, ma fornisce un bonus di competenza +10 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Illusione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *silenzio*; Prezzo +15.000 mo.

Movimento silenzioso, superiore: Come movimento silenzioso, ma fornisce un bonus di competenza +15 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Illusione moderata; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *silenzio*; Prezzo +33.750 mo.

Ombra: Questo tipo di armatura è completamente nero e rende chi la indossa sfuocato ogni volta che tenta di nascondersi, fornendo un bonus di competenza +5 alle sue prove di Nascondersi. (La penalità di armatura alla prova si applica normalmente).

Illusione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *invisibilità*; Prezzo +3.750 mo.

Ombra, migliorata: Come ombra, ma fornisce un bonus di competenza +10 alle prove di Nascondersi.

Illusione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *invisibilità*; Prezzo +15.000 mo.

Ombra, superiore: Come ombra, ma fornisce un bonus di competenza +15 alle prove di Nascondersi.

Illusione moderata; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *invisibilità*; Prezzo +33.750 mo.

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 attacco che chi la indossa normalmente subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere all'energia*).

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +18.000 mo.

Resistenza all'acido, migliorata: Come resistenza all'acido solo che assorbe i primi 20 danni da acido per attacco.

Abiurazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +42.000 mo.

Resistenza all'acido, superiore: Come resistenza all'acido solo che assorbe i primi 30 danni da acido per attacco.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +66.000 mo.

Resistenza all'elettricità: 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 attacco che chi la indossa normalmente subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere all'energia*).

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +18.000 mo.

Resistenza all'elettricità, migliorata: Come resistenza all'elettricità solo che assorbe i primi 20 danni da elettricità per attacco.

Abiurazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +42.000 mo.

Resistenza all'elettricità, superiore: Come resistenza all'elettricità solo che assorbe i primi 30 danni da elettricità per attacco.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +66.000 mo.

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 attacco che chi la indossa normalmente subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere all'energia*).

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +18.000 mo.

Resistenza al freddo, migliorata: Come resistenza al freddo solo che assorbe i primi 20 danni da freddo per attacco.

Abiurazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +42.000 mo.

Resistenza al freddo, superiore: Come resistenza al freddo solo che assorbe i primi 30 danni da freddo per attacco.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +66.000 mo.

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 fuoco per attacco che chi la indossa normalmente subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere all'energia*).

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +18.000 mo.

Resistenza al fuoco, migliorata: Come resistenza al fuoco solo che assorbe i primi 20 danni da fuoco per attacco.

Abiurazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +42.000 mo.

Resistenza al fuoco, superiore: Come resistenza al fuoco solo che assorbe i primi 30 danni da fuoco per attacco.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +66.000 mo.

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.

Abiurazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistenza agli incantesimi*; Prezzo bonus +2 (RI 13), bonus +3 (RI 15), bonus +4 (RI 17) o bonus +5 (RI 19).

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 attacco che chi la indossa normalmente subirebbe (in maniera analoga all'incantesimo *resistere all'energia*).

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +18.000 mo.

Resistenza al suono, migliorata: Come resistenza al suono solo che assorbe i primi 20 danni sonori per attacco.

Abiurazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +42.000 mo.

Resistenza al suono, superiore: Come resistenza al suono solo che assorbe i primi 30 danni sonori per attacco.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere all'energia*; Prezzo +66.000 mo.

Riflettente: Questo scudo è simile a uno specchio. La sua superficie riflette perfettamente le immagini. Una volta al giorno può essere usato per riflettere un incantesimo contro l'incantatore che l'ha lanciato esattamente allo stesso modo di *riflettere incantesimo*.

Abiurazione forte; LI 14°; Creare Armi e Armature Magiche, *riflettere incantesimo*; Prezzo bonus +5.

Scivolosa: Un'armatura scivolosa sembra perennemente rivestita da una sottile patina di grasso. Fornisce un bonus di competenza +5 alle prove di Artista della Fuga di chi la indossa. (La penalità di armatura alla prova si applica normalmente).

Evocazione debole; LI 4°; Creare Armi e Armature Magiche, *unto*; Prezzo +3.750 mo.

Scivolosa, migliorata: Come scivolosa, ma fornisce un bonus di competenza +10 alle prove di Artista della Fuga.

Evocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *unto*; Prezzo +15.000 mo.

Scivolosa, superiore: Come scivolosa, ma fornisce un bonus di competenza +15 alle prove di Artista della Fuga.

Evocazione moderata; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *unto*; Prezzo +33.750 mo.

Selvatica: Chi indossa un'armatura o uno scudo con questa capacità conserva il bonus di armatura (e qualsiasi bonus di potenziamento) anche in forma selvatica. Le armature e gli scudi con questa capacità sembrano di solito ricoperti di foglie. Mentre chi la indossa è in forma selvatica, l'armatura non è visibile.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi funesta*; Prezzo bonus +3.

Sfondamento: Questo scudo è fatto per effettuare un attacco con lo scudo. Uno scudo da sfondamento infligge danni come se fosse un'arma di due categorie di taglia più grande (uno scudo leggero Medio quindi infliggerebbe 1d6 danni e uno scudo pesante Medio infliggerebbe 1d8 danni). Lo scudo agisce come un'*arma+1* quando viene usato per compiere attacchi con lo scudo. (Solo gli scudi leggeri e pesanti possono acquisire questa capacità).

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *forza del toro*; Prezzo bonus +1.

Tocco fantasma: Questa armatura o scudo sembrano quasi trasparenti. 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.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *forma eterea*; Prezzo bonus +3.

Armature specifiche

Le seguenti armature specifiche normalmente vengono precostruite già dotate delle qualità sotto descritte.

Armatura celestiale: Questa scintillante *cotta di maglia+3* 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, pesa 10 kg, e permette a chi la indossa di

Tabella 7-7: Armature specifiche

Minore	Medio	Maggiore	Armatura specifica	Prezzo di mercato
01-50	01-25	-	Giaco di maglia in mithral	1.100 mo
51-80	26-45	-	Armatura di scaglie di drago	3.300 mo
81-100	46-57	-	Cotta di maglia elfica	4.150 mo
-	58-67	-	*Pelle di rinoceronte*	5.165 mo
-	68-82	01-10	Corazza di piastre in adamantio	10.200 mo
-	83-97	11-20	Armatura completa nanica	16.500 mo
-	98-100	21-32	*Corazza di bande della fortuna*	18.900 mo
-	-	33-50	*Armatura celestiale*	22.400 mo
-	-	51-60	*Armatura completa delle profondità*	24.650 mo
-	-	61-75	*Corazza di piastre del comando*	25.400 mo
-	-	76-90	Armatura in mithral della velocità	26.500 mo
-	-	91-100	*Armatura demoniaca*	52.260 mo

volare a comando (come l'incantesimo omonimo) una volta al giorno.

Trasmutazione debole [buono]; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere buono, *volare*; Prezzo 22.400 mo; Costo 12.550 mo + 1.004 PE.

Armatura completa nanica: Questa armatura completa è fatta di adamantio e dà a chi la indossa una riduzione del danno 3/-.

Nessuna aura (non è magica); Prezzo 16.500 mo.

Armatura completa delle profondità: Questa *armatura completa+1* è decorata con disegni di pesci e di onde. Chi la indossa 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.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *libertà di movimento, respirare sott'acqua, linguaggi*; Prezzo 24.650 mo; Costo 17.150 mo + 600 PE.

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 danni, colpiscono come armi +1 e hanno sul bersaglio lo stesso effetto dell'incantesimo *contagio* (tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 per negare gli effetti). Per usare il *contagio* è necessario un normale attacco in mischia con gli artigli. Gli "artigli" sono incorporati negli avambracci e nei guanti d'arme dell'armatura.

L'armatura infligge un livello negativo a qualsiasi creatura di allineamento non malvagio che la indossi. 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.

Necromanzia forte [male]; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *contagio*; Prezzo 52.260 mo; Costo 26.130 mo + 2.090 PE.

Armatura in mithral della velocità: Come azione gratuita, chi indossa questa elegante *armatura completa in mithral+1* può attivarla, permettendole di agire come se sotto l'effetto di un incantesimo *velocità* fino a 10 round al giorno. La durata dell'effetto di *velocità* non deve essere distribuita in round consecutivi.

La velocità mentre si indossa un'armatura completa di mithral è 6 metri per le creature Medie o 4,5 metri per le creature Piccole. L'armatura ha una probabilità di fallimento incantesimi arcani del 25%, un bonus di Destrezza massimo di +3, e una penalità di armatura alla prova di –3. Viene considerata un'armatura media (vedi Mithral, pagina 284) e pesa 12,5 kg.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *velocità*; Prezzo 26.500 mo.



Cotta di maglia elfica

Armatura di scaglie di drago: Quest'armatura completa è fatta di pelle di drago, invece che di metallo, cosa che permette anche ad un druido di indossarla. Altrimenti è identica ad un'armatura completa perfetta.

Nessuna aura (non è magica); Prezzo 3.300 mo.

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 ripetere il tiro per colpire prima che venga effettuato il tiro per i danni.

Ammaliamento forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *benedizione*; Prezzo 18.900 mo; Costo 10.150 mo + 700 PE.

Corazza di piastre in adamantio: Questa corazza di piastre non magica è fatta di adamantio che dà a chi la indossa una riduzione del danno 2/-.

Nessuna aura (non è magica); Prezzo 10.200 mo.

Corazza di piastre del comando: Questa *corazza di piastre +2* finemente forgiata emana una potente aura magica. Conferisce un'aura di dignità e di comando a chi la indossa, che ottiene un bonus di competenza +2 a tutte le prove di Carisma, comprese le prove di abilità che hanno il Carisma come caratteristica chiave e le prove di scacciare non morti. Chi la indossa guadagna anche un bonus di competenza +2 al suo punteggio di Autorità (vedi pagina 106). Le truppe alleate nel raggio di 108 metri da chi la indossa diventano più coraggiose del normale (sono maggiormente 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.

Ammaliamento forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *charme mostri di massa*; Prezzo 25.400 mo; Costo 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 10 kg.

Nessuna aura (non è magica); Prezzo 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 284) e pesa 5 kg.

Nessuna aura (non è magica); Prezzo 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 infligge 2d6 danni addizionali ad ogni attacco in carica riuscito compiuto da chi lo indossa, compresa una carica a cavallo.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *forza del toro*; Prezzo 5.165 mo; Costo 2.665 mo + 200 PE.

Scudi specifici

I seguenti scudi specifici normalmente vengono precostruiti già dotati delle qualità sotto descritte.

Buckler in legnoscuro: Questo scudo leggero di legno non magico è stato realizzato in legnoscuro ed è spesso il preferito di maghi e ladri. Non ha bonus di potenziamento, ma il materiale di cui è fatto lo rende più

Tabella 7-8: Scudi specifici

Minore	Medio	Maggiore	Scudo specifico	Prezzo di mercato
01-30	01-20	-	Buckler in legnoscuro	205 mo
31-80	21-45	-	Scudo in legnoscuro	257 mo
81-95	46-70	-	Scudo pesante in mithral	1.020 mo
96-100	71-85	01-20	*Scudo dell'incantatore*	3.153 mo
-	86-90	21-40	*Scudo di spine*	5.580 mo
-	91-95	41-60	*Scudo del leone*	9.170 mo
-	96-100	61-90	*Scudo alato*	17.257 mo
-	-	91-100	*Scudo assorbente*	50.170 mo

leggero di un normale scudo di legno. Pesa 1,25 kg e non ha penalità di armatura alla prova.

Nessuna aura (non è magico); Prezzo 205 mo.

Scudo alato: Questo rotondo scudo pesante di legno ha un bonus di potenziamento +3 e il suo bordo è decorato con piccoli ciuffi di piume. Una volta al giorno, a comando, può *volare* (come l'incantesimo omonimo) trasportando con sé chi lo indossa. Lo scudo può sollevare fino a 66,5 kg e muoversi di 18 metri per round, o sollevare fino a 133 kg e spostarsi fino a 12 metri per round.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *volare*; Prezzo 17.257 mo; Costo 8.628 mo e 5 ma + 690 PE.

Scudo assorbente: Questo *scudo pesante di metallo+1* è di colore nero opaco e sembra assorbire la luce. Una volta ogni due giorni, a comando, può attivare un effetto di *disintegrazione* su di un oggetto che entri in contatto con la sua superficie, come l'incantesimo omonimo, ma che richiede un attacco di contatto riuscito in mischia.

Trasmutazione forte; LI 17°; Creare Armi e Armature Magiche, *disintegrazione*; Prezzo 50.170 mo; Costo 25.170 mo + 2.000 PE.

Scudo dell'incantatore: Questo *scudo leggero 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 materie prime dimezzato (vedi pagina 287), mentre i costi in punti esperienza e in componenti rimangono immutati. La striscia di pelle non può contenere incantesimi di livello superiore al 3° ed è riutilizzabile.

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).

Uno *scudo dell'incantatore* ha una probabilità di fallimento incantesimi arcani del 5%.

Abiurazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, Scrivere Pergamene, il creatore deve essere almeno di 6° livello; Prezzo 3.153 mo (più il valore dell'incantesimo da pergamena se ve n'è uno attualmente scritto); Costo 1.653 mo + 120 PE.

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 un normale scudo di legno. Pesa 2,5 kg e non ha penalità di armatura alla prova.

Nessuna aura (non è magico); Prezzo 257 mo.

Scudo del leone: Questo *scudo pesante di metallo+2* è stato forgiato in modo da rappresentare la testa di un leone ruggente. Tre volte al giorno con un'azione gratuita, a 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) infliggendo 2d6 danni. Questo attacco è in aggiunta a eventuali azioni intraprese da chi lo usa.

Evocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *evoca alleato naturale IV*; Prezzo 9.170 mo; Costo 4.670 mo + 360 PE.

Scudo pesante in mithral: Questo scudo pesante è fatto di mithral e quindi è molto più leggero di un normale scudo di metallo. Ha una probabilità di fallimento incantesimi arcani del 5% e non ha alcuna penalità di armatura alla prova. Pesa 2,5 kg.

Nessuna aura (non è magico); Prezzo 1.020 mo.

Scudo di spine: Questo *scudo pesante di metallo+1* è ricoperto di spine. Funziona come un normale scudo chiodato, ma a comando, fino a tre volte al giorno, chi lo usa può sparare una delle spine dello scudo. Una spina così tirata ha un bonus di potenziamento +1, un incremento di gittata di 36 metri e infligge 1d10 danni (19-20/x2). Le spine sparate si rigenerano ogni giorno.

Invocazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *dardo incantato*; Prezzo 5.580 mo; Costo 2.740 mo + 223 PE.

ARMI

Tra tutti gli oggetti magici, le armi magiche sono uno degli elementi fondamentali di tutte le campagne. Le armi magiche hanno dei bonus di potenziamento che variano 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.

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.

Un'arma o delle munizioni potrebbero essere fatte di qualche materiale insolito. Tirare un d%: 01-95 indica che l'oggetto è di normale fattura e 96-100 indica che è fatto di un sostanza speciale, come l'argento alchemico o il ferro freddo (vedi "Materiali speciali", pagina 283).

Livello dell'incantatore per le armi: Il livello dell'incantatore di un'arma dotata di una capacità speciale viene riportato nella descrizione 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 potenziamento delle armi a distanza e i bonus di potenziamento delle munizioni non sono cumulativi tra loro. Si applica solo il più alto dei due bonus di potenziamento.

Le munizioni sparate da armi magiche con un bonus di potenziamento +1 o superiore sono trattate come armi magiche ai fini della riduzione del danno. Per esempio, una pietra da fionda scagliata da una *fionda+1* è considerata un'arma magica. Allo stesso modo, le munizioni sparate da un'arma a proiettili con un allineamento (come un *arco lungo sacro+1* o una balestra perfetta sotto l'effetto dell'incantesimo *allineare arma*) guadagna l'allineamento dell'arma a proiettili (in aggiunta a qualsiasi allineamento possa già possedere). Per esempio, una *freccia sacrilega+1* sparata da un *arco corto anarchico+2* sarebbe un'arma malvagia e caotica (una perché parte della sua capacità speciale sacrilega, l'altra grazie all'arco corto).

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.

Emanazione di luce: Il 30% delle armi magiche emanano una luce intensa quanto quella di un incantesimo *luce* (illuminazione intensa in un raggio di 6 metri e fioca in un raggio di 12 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 Tabella 8-10, pagina 159 del *Manuale del Giocatore* per la durezza e i punti ferita delle armi comuni).

Attivazione: Normalmente un personaggio sfrutta un'arma ma-

gica 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).

Armi magiche e colpi critici: Alcune qualità delle armi, e alcune armi specifiche hanno un ulteriore effetto sui colpi critici. Un'arma dell'esplosione di fiamme, per esempio, infligge danni da fuoco aggiuntivi con un colpo critico. Questo effetto speciale agisce anche contro creature che ignorano i colpi critici come non morti, elementali e costrutti. Quando si combatte contro queste creature, determinare un colpo critico alla stessa maniera che contro un umanoide o una creatura soggetta ai colpi critici. Con un tiro critico riuscito, applicare l'effetto speciale ma non moltiplicare il normale danno dell'arma. Per esempio, se Jozan ottenesse un 20 naturale al suo tiro per colpire contro un golem di ferro, quando fa uso della *mazza della punizione*, può tirare di nuovo. Se il secondo tiro è sufficientemente alto da colpire di nuovo la CA del golem, egli non infliggerà danni raddoppiati, ma distruggerà il costrutto.

Generazione casuale: Per generare un'arma magica casualmente, prima si tira sulla Tabella 7-9: "Armi" e poi sulla Tabella 7-10: "Determinare il tipo di arma". Le Tabelle 7-14: "Capacità speciali delle armi da mischia", 7-15: "Capacità speciali delle armi a distanza" o 7-16: "Armi specifiche" vengono usate se così è indicato dal tiro sulla Tabella 7-9.

Armature per creature insolite: Il costo delle armi per le creature che non sono né Medie né Piccole, è diverso dal valore indicato nelle Tabelle 7-11, 7-12 e 7-13, come riportato in "Caratteristiche delle armi" a pagina 114 del *Manuale del Giocatore*. Il costo della qualità perfetta e di qualsiasi potenziamento magico rimane lo stesso.

Tabella 7-9: Armi

Minore	Medio	Maggiore	Bonus dell'arma	Prezzo base[1]
01-70	01-10	-	+1	2.000 mo
71-85	11-29	-	+2	8.000 mo
-	30-58	01-20	+3	18.000 mo
-	59-62	21-38	+4	32.000 mo
-	-	39-49	+5	50.000 mo
-	-	-	+6[2]	72.000 mo
-	-	-	+7[2]	98.000 mo
-	-	-	+8[2]	128.000 mo
-	-	-	+9[2]	162.000 mo
-	-	-	+10[2]	200.000 mo
86-90	63-68	50-63	Arma specifica[3]	-
91-100	69-100	64-100	Capacità speciale e tirare ancora[4]	-

1 Prezzo relativo a 50 frecce, quadrelli da balestra o proiettili da fionda.
2 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 7-14: "Capacità speciali delle armi da mischia") viene considerato ai fini del prezzo come un *pugnale+7* per un costo di 98.000 mo.
3 Vedi Tabella 7-16: "Armi specifiche"
4 Vedi Tabella 7-14: "Capacità speciali delle armi da mischia" per le armi da mischia o la Tabella 7-15: "Capacità speciali delle armi a distanza" per le armi a distanza.

Tabella 7-10: Determinare il tipo di arma

d%	Tipo di arma
01-70	Arma da mischia comune (vedi Tabella 7-11)
71-80	Arma non comune (vedi Tabella 7-12)
81-100	Arma a distanza comune (vedi Tabella 7-13)

Tabella 7-11: Armi da mischia comuni

d%	Arma	Costo dell'arma[1]
01-11	Ascia da guerra nanica	+330 mo
12-21	Ascia bipenne	+320 mo
22-24	Bastone ferrato[2]	+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

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-9: "Armi" per determinare il prezzo di mercato totale.
2 Le armi doppie perfette hanno un prezzo doppio in quanto devono essere considerate 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 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. Tutte le armi magiche sono armi perfette.

Tabella 7-12: Armi non comuni

d%	Arma	Costo dell'arma[1]
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[2]	+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
45-47	Lancia da cavaliere	+310 mo
48-50	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[2]	+620 mo
61-63	Mazzafrusto doppio[2]	+690 mo
64-67	Mazzafrusto	+308 mo
68-72	Mazzafrusto pesante	+315 mo
73-75	Morning star	+308 mo
76-78	Piccone leggero	+304 mo
79-80	Piccone pesante	+308 mo
81-82	Pugnale da mischia	+302 mo
83-84	Randello	+300 mo
85-86	Randello pesante	+305 mo
87-88	Rete	+320 mo
89-90	Sai	+301 mo
91-92	Shuriken	+301 mo
93-95	Spada a due lame[2]	+700 mo
96-97	Tridente	+315 mo
98-100	Urgrosh nanico[2]	+650 mo

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-9: "Armi" per determinare il prezzo di mercato totale.
2 Le armi doppie perfette hanno un prezzo doppio in quanto devono essere considerate 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 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. Tutte le armi magiche sono armi perfette.

Tabella 7-13: Armi a distanza comuni

d%	Arma	Costo dell'arma[1]
01-10	Munizioni (Tirare nuovamente)	
	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 (bonus For +0)	+375 mo
52-56	Arco corto composito (bonus For +1)	+450 mo
57-61	Arco 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 lungo composito (bonus For +1)	+500 mo
86-90	Arco lungo composito (bonus For +2)	+600 mo
91-95	Arco lungo composito (bonus For +3)	+700 mo
96-100	Arco lungo composito (bonus For +4)	+800 mo

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-9: "Armi" per determinare il prezzo di mercato totale.
Tutte le armi magiche sono armi perfette.

Tabella 7-14: Capacità speciali delle armi da mischia

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo base[1]
01-10	01-06	01-03	Anatema	Bonus +1
11-17	07-12	-	Difensiva	Bonus +1
18-27	13-19	04-06	Infuocata	Bonus +1
28-37	20-26	07-09	Gelida	Bonus +1
38-47	27-33	10-12	Folgorante	Bonus +1
48-56	34-38	13-15	Tocco fantasma	Bonus +1
57-67	39-44	-	Affilata[2]	Bonus +1
68-71	45-48	16-19	Focalizza *ki*	Bonus +1
72-75	49-50	-	Pietosa	Bonus +1
76-82	51-54	20-21	Incalzare rafforzato	Bonus +1
83-87	55-59	22-24	Accumula incantesimi	Bonus +1
88-91	60-63	25-28	Lancio	Bonus +1
92-95	64-65	29-32	Tonante	Bonus +1
96-99	66-69	33-36	Immorale	Bonus +1
-	70-72	37-41	Anarchica	Bonus +2
-	73-75	42-46	Assiomatica	Bonus +2
-	76-78	47-49	Distruzione[3]	Bonus +2
-	79-81	50-54	Esplosione di fiamme	Bonus +2
-	82-84	55-59	Esplosione di ghiaccio	Bonus +2
-	85-87	60-64	Sacra	Bonus +2
-	88-90	65-69	Esplosione folgorante	Bonus +2
-	91-93	70-74	Sacrilega	Bonus +2
-	94-95	75-78	Ferimento	Bonus +2
-	-	79-83	Velocità	Bonus +3
-	-	84-86	Energia luminosa	Bonus +4
-	-	87-88	Danzante	Bonus +4
-	-	89-90	Vorpal[2]	Bonus +5
100	96-100	91-100	Tirare ancora due volte[4]	-

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-9: "Armi" per determinare il prezzo di mercato totale.
2 Solo armi taglienti e perforanti. Nel caso di un'arma contundente generata casualmente, ritirare.
3 Solo armi contundenti. Nel caso di un'arma perforante o tagliente generata casualmente, tirare di nuovo.
4 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.

Qualità speciali: Tirare un d%. Se l'oggetto è un'arma da mischia, un risultato di 01-30 indica che l'oggetto emana luce, 31-45 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 46-100 non indica alcuna qualità speciale.

Se l'oggetto è un'arma a distanza, un risultato di 01-15 indica che qualcosa (un disegno, un'iscrizione ecc.) fornisce qualche indizio sulla sua funzione, mentre un risultato di 16-100 non indica alcuna qualità speciale.

Tabella 7-15: Capacità speciali delle armi a distanza

Minore	Medio	Maggiore	Capacità speciale	Modificatore al prezzo base[1]
01-12	01-08	01-04	Anatema	Bonus +1
13-25	09-16	05-08	Distanza	Bonus +1
26-40	17-28	09-12	Infuocata	Bonus +1
41-55	29-40	13-16	Gelida	Bonus +1
56-60	41-42	-	Pietosa	Bonus +1
61-68	43-47	17-21	Ritornante	Bonus +1
69-83	48-59	22-25	Folgorante	Bonus +1
84-93	60-64	26-27	Ricercante	Bonus +1
94-99	65-68	28-29	Tonante	Bonus +1
-	69-71	30-34	Anarchica	Bonus +2
-	72-74	35-39	Assiomatica	Bonus +2
-	75-79	40-49	Esplosione di fiamme	Bonus +2
-	80-82	50-54	Sacra	Bonus +2
-	83-87	55-64	Esplosione di ghiaccio	Bonus +2
-	88-92	65-74	Esplosione folgorante	Bonus +2
-	93-95	75-79	Sacrilega	Bonus +2
-	-	80-84	Velocità	Bonus +3
-	-	85-90	Energia luminosa	Bonus +4
100	96-100	91-100	Tirare ancora due volte[2]	-

1 Da aggiungere al bonus di potenziamento della Tabella 7-9: "Armi" per determinare il prezzo di mercato totale.
2 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

In aggiunta ai bonus di potenziamento, le armi possono anche avere alcune 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 fino al 3° livello nell'arma. (L'incantesimo deve avere un tempo di lancio di 1 azione standard). Ogni volta che l'arma colpisce una creatura, quest'ultima 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, un 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.

Invocazione forte (più l'aura dell'incantesimo contenuto); LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere almeno di 12° livello; Prezzo bonus +1.

Affilata: Questa capacità raddoppia l'intervallo di minaccia dell'arma. Ad esempio, se collocato su una spada lunga (che normalmente ha un intervallo di minaccia pari a 19-20), l'arma diventa una spada lunga affilata con un intervallo di minaccia pari a 17-20. Solo le armi taglienti o perforanti possono essere affilate. (Se si ottiene questa capacità per un'arma inadeguata, si tira di nuovo). Questo beneficio non è cumulabile con altri effetti che espandono l'intervallo di minaccia di un'arma (come l'incantesimo *estremità affilata* o il talento Critico Migliorato).

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *arma affilata*; Prezzo bonus +1.

Anarchica: Un'arma anarchica è di allineamento caotico e ribol-

le del potere che il caos le ha infuso che rende l'arma allineata con il caos e le fa ignorare la riduzione del danno corrispondente. Infligge 2d6 danni extra 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.

Invocazione moderata [caotico]; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *martello del caos*, il creatore deve essere caotico; Prezzo bonus +2.

Anatema: Un'arma ad anatema eccelle nell'attaccare un determinato tipo o sottotipo di creatura. Contro il nemico giurato, il suo bonus di potenziamento effettivo aumenta di +2 rispetto al normale (così una *spada lunga+1* diventa una *spada lunga+3* contro il nemico giurato). L'arma, inoltre, infligge +2d6 danni bonus contro questo tipo di nemico. Per determinare casualmente il nemico giurato dell'arma, usare la tabella seguente:

d%	Nemico giurato
01-05	Aberrazioni
06-09	Animali
10-14	Bestie magiche
15-21	Costrutti
22-27	Draghi
28-32	Elementali
33	Esterni, acqua
34	Esterni, aria
35-37	Esterni, buoni
38-40	Esterni, caotici
41	Esterni, fuoco
42-44	Esterni, legali
45-47	Esterni, malvagi
48	Esterni, terra
49-53	Folletti
54-60	Giganti
61-62	Melme
63-70	Non morti
71-72	Parassiti
73-77	Umanoidi mostruosi
78	Umanoidi, acquatici
79-80	Umanoidi, elfi
81	Umanoidi, gnoll
82	Umanoidi, gnomi
83-85	Umanoidi, goblinoidi
86	Umanoidi, halfling
87-88	Umanoidi, nani
89-91	Umanoidi, orchi
92-94	Umanoidi, rettili
95-98	Umanoidi, umani
99-100	Vegetali

Evocazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I*; Prezzo bonus +1.

Assiomatica: Si tratta di un'arma di allineamento legale, infusa del potere conferitogli dalla legge che rende l'arma allineata con la legge e le fa ignorare la riduzione del danno corrispondente. Infligge 2d6 danni extra 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.

Invocazione moderata [legale]; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *ira dell'ordine*, il creatore deve essere legale; Prezzo bonus +2.

Danzante: Come azione standard, un'arma danzante può essere lasciata libera 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 a terra. Mentre danza l'arma non può compiere attacchi di opportunità e la persona che l'ha rilasciata non è considerato armato con quell'arma, ma in tutti gli altri casi viene considerata impugnata o custodita dalla creatura per determinare tutte le manovre e gli effetti mirati contro un oggetto (come l'azionedi spezzare o un incantesimo *riscaldare metallo*). Mentre danza, occupa lo stesso spazio del personaggio che l'ha attivata e può attaccare i nemici adiacenti (le armi con portata possono attaccare gli avversari fino a 3 metri di distanza). Rimane sempre accanto a chi l'ha liberata, che essa si sposti con mezzi fisici o magici. 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 danzare (attaccare da sola) prima di altri 4 round.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *animare oggetti*; Prezzo 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 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.

Abiurazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *scudo* o *scudo della fede*; Prezzo bonus +1.

Distanza: Questo incantamento può essere lanciato solo su armi a distanza, raddoppiandone l'incremento di gittata.

Divinazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *chiaroudienza/chiaroveggenza*; Prezzo 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 con CD 14 o venire 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).

Evocazione forte; LI 14°; Creare Armi e Armature Magiche, *guarigione*; Prezzo bonus +2.

Energia luminosa: La parte principale 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. Questa proprietà può essere applicata solo ad armi da mischia, armi da lancio e munizioni.

Trasmutazione forte; LI 16°; Creare Armi e Armature Magiche, *forma gassosa, fiamma perenne*; Prezzo 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 extra da fuoco per ogni colpo critico andato a segno oltre al danno dell'arma infuocata (vedi sotto). L'arma infligge 2d10 danni extra da fuoco se ha un moltiplicatore x3 ai colpi critici e 3d10 danni extra da fuoco, se ha un moltiplicatore x4 ai colpi critici. Archi, balestre e fionde incantati in questo modo trasferiscono questa capacità alle proprie munizioni. Anche se la capacità infuocata non è attiva, l'arma infligge comunque il danno extra da fuoco con un colpo critico andato a segno.

Invocazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *lama infuocata, colpo infuocato* o *palla di fuoco*; Prezzo bonus +2.

Esplosione folgorante: Quest'arma funziona come un'arma folgorante, ma provoca anche un'esplosione elettrica, quando mette a segno un colpo critico. L'elettricità non danneggia le mani di chi la impugna e l'esplosione elettrica infligge 1d10 danni extra da elettricità se si mette a segno un colpo critico oltre al danno dell'arma folgorante (vedi sotto). L'arma infligge 2d10 danni extra da elettricità se ha un moltiplicatore x3 ai colpi critici e 3d10 danni extra 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. Anche se la capacità folgorante non è attiva,

l'arma infligge comunque il danno extra da elettricità con un colpo critico andato a segno.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *invocare il fulmine* o *fulmine*; Prezzo bonus +2.

Esplosione di ghiaccio: Un'arma come questa funziona come un'arma gelida e in più causa un'esplosione di ghiaccio quando mette a segno un colpo critico. Il freddo non danneggia le mani di chi la impugna e l'esplosione di ghiaccio infligge 1d10 danni extra da freddo per ogni colpo critico andato a segno oltre al danno dell'arma gelida (vedi sotto). L'arma infligge 2d10 danni extra da freddo, se ha un moltiplicatore x3 ai colpi critici e 3d10 danni extra 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. Anche se la capacità gelida non è attiva, l'arma infligge comunque il danno extra da freddo con un colpo critico andato a segno.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *gelare il metallo* o *tempesta di ghiaccio*; Prezzo bonus +2.

Ferimento: Un'arma di questo tipo infligge 1 danno di Costituzione per perdita di sangue quando colpisce una creatura. Un colpo critico non aumenta la perdita di Costituzione. Le creature immuni ai colpi critici (come i vegetali e i costrutti) sono immuni ai danni alla Costituzione inflitti da quest'arma.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *spada di Mordenkainen*; Prezzo bonus +2.

Focalizza *ki*: L'arma magica serve per incanalare il *ki* del possessore, permettendogli di impiegare i suoi attacchi speciali *ki* tramite l'arma come se fossero attacchi senz'armi. Questi attacchi comprendono il colpo *ki* e il palmo tremante del monaco, oltre al talento Pugno Stordente. Solo le armi da mischia possono avere la capacità focalizza *ki*.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere un monaco; Prezzo bonus +1.

Folgorante: A comando, l'arma si ricopre di energia elettrica, che non danneggia le mani di chi la impugna e ogni colpo andato a segno infligge 1d6 danni extra da elettricità. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato. Archi, balestre e fionde incantati in questo modo trasferiscono la carica folgorante alle loro munizioni.

Invocazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *invocare il fulmine* o *fulmine*; Prezzo 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 extra da freddo. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato. Archi, balestre e fionde trasferiscono questa capacità alle proprie munizioni.

Invocazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *gelare il metallo* o *tempesta di ghiaccio*; Prezzo bonus +1.

Immorale: Quando un'arma immorale colpisce un avversario, produce un lampo di energia distruttiva che riecheggia tra chi la impugna e il suo bersaglio. L'energia infligge 2d6 danni extra all'avversario e 1d6 danni a chi la impugna. Solo le armi da mischia possono essere immorali.

Necromanzia moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *debilitazione*; Prezzo 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.

Invocazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche, *potere divino*; Prezzo bonus +1.

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 extra da fuoco per ogni colpo andato a segno. L'effetto rimane attivo finché non viene disattivato. Archi, balestre e fionde trasferiscono questa capacità alle proprie munizioni.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *lama infuocata*, *colpo infuocato* o *palla di fuoco*; Prezzo bonus +1.

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.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *pietra magica*; Prezzo bonus +1.

Livello dell'incantatore: 5°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche; *pietra magica*; *Prezzo di mercato:* bonus +1.

Pietosa: L'arma infligge 1d6 danni extra ma tutto il danno è non letale. A comando, l'arma disattiva questa capacità fino a quando non gli viene ordinato di riattivarla. Archi, balestre e fionde trasferiscono questa capacità alle proprie munizioni.

Evocazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *cura ferite leggere*; Prezzo bonus +1.

Ricercante: Solo le armi a distanza possiedono questa capacità. l'arma vira verso il suo bersaglio, negando qualsiasi probabilità di mancarlo che si potrebbe applicare, come quella dovuta all'occultamento. (Il possessore deve comunque mirare l'arma nel quadretto giusto. Le frecce sparate per errore in uno spazio vuoto, per esempio, non virano per colpire gli avversari invisibili, se ce n'è qualcuno nelle vicinanze).

Divinazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *visione del vero*; Prezzo bonus +1.

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 appena prima che inizi il turno successivo della creatura che ha compiuto il lancio, e in questo modo è pronta per essere usata di nuovo in quel turno.

Riprendere un'arma ritornante mentre torna indietro è un'azione gratuita. Se il personaggio non può afferrarla, o se il personaggio si è spostato dopo averla lanciata, l'arma cade a terra nel quadretto da quale è stata lanciata.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *telecinesi*; Prezzo bonus +1.

Sacra: Un'arma sacra è di allineamento buono ed è benedetta con potere sacro che rende l'arma allineata con il bene e le fa ignorare la riduzione del danno corrispondente. Infligge 2d6 danni extra 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.

Invocazione moderata [bene]; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *punire il male*, il creatore deve essere buono; Prezzo bonus +2.

Sacrilega: Un'arma sacrilega è di allineamento malvagio e infusa di potere sacrilego che rende l'arma allineata con il male e le fa ignorare la riduzione del danno corrispondente. Infligge 2d6 danni extra 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.

Invocazione moderata [male]; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *influenza sacrilega*, il creatore deve essere malvagio; Prezzo 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.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *spostamento planare*; Prezzo bonus +1.

Tonante: Un'arma come questa 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 e infligge

1d8 danni extra sonori per ogni colpo critico andato a segno. L'arma infligge 2d8 danni extra sonori se ha un moltiplicatore x3 ai colpi critici, e 3d8 danni extra 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 con CD 14 o restare sordo in modo permanente.

Necromanzia debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *cecità/sordità*; Prezzo bonus +1.

Velocità: Quando compie un'azione di attacco completo, il possessore di un'arma di velocità può compiere un attacco extra con l'arma. L'attacco impiega il pieno bonus di attacco base di chi la impugna, più qualsiasi modificatore appropriato alla situazione. (Questo beneficio non è cumulabile con effetti simili, come l'incantesimo *velocità*).

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *velocità*; Prezzo bonus +3.

Vorpal: Questa temuta e potente capacità permette all'arma di tagliare la testa di coloro che colpisce. Dopo aver ottenuto un 20 naturale (e aver confermato il colpo critico), l'arma stacca la testa dell'avversario (se ne ha una) dal corpo. Alcune creature, come molte aberrazioni 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).

Necromanzia e trasmutazione forte; LI 18°; Creare Armi e Armature Magiche, *cerchio di morte*, *estremità affilata*; Prezzo bonus +5.

Armi specifiche

Le seguenti armi di solito sono precostruite con le qualità descritte qui di seguito.

Arco del giuramento: Questo *arco lungo composito+2* (bonus For +2) 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 "Rapida morte a coloro che mi hanno fatto torto." Contro questo nemico giurato l'arco ha un bonus di potenziamento +5 e le frecce tirate infliggono 2d6 danni extra (e danni critici x4, anziché il normale x3). Tuttavia, l'arco viene considerato come un semplice arco perfetto contro tutti i nemici diversi dal nemico giurato, e chi lo impugna subisce una penalità di –1 ai tiri per colpire con qualsiasi arma diversa dall'*arco del giuramento*. Questi bonus e penalità durano per sette giorni o finché il nemico giurato non viene ucciso o distrutto da chi impugna l'*arco del giuramento*, quale dei due eventi si verifichi prima.

L'*arco del giuramento* può avere un solo nemico giurato alla volta. Una volta che chi lo impugna giura di uccidere un bersaglio, non può compiere un nuovo giuramento finché non ucciderà il nemico giurato o siano passati sette giorni. Anche se chi lo impugna uccide il nemico giurato nello stesso giorno in cui compie il giuramento, non può attivare il potere speciale dell'*arco del giuramento* prima che siano passate 24 ore dal momento in cui ha compiuto il primo giuramento.

Invocazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere un elfo; Prezzo 25.600 mo; Costo 13.100 mo + 1.000 PE.

Ascia da battaglia in adamantio: Quest'ascia non magica è stata forgiata in adamantio. Come arma perfetta gode di un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire.

Nessuna aura (non è magica); Prezzo 3.010 mo.

Freccia assassina: Questa *freccia+1* è tarata su un particolare tipo o sottotipo di creatura: quando lo colpisce, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con 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 o sottotipo di creatura, si usa la tabella seguente.

d%	Nemico giurato
01-05	Aberrazioni
06-09	Animali
10-14	Bestie magiche
15-21	Costrutti
22-27	Draghi
28-32	Elementali
33	Esterni, acqua
34	Esterni, aria
35-37	Esterni, buoni
38-40	Esterni, caotici
41	Esterni, fuoco
42-44	Esterni, legali
45-47	Esterni, malvagi
48	Esterni, terra
49-53	Folletti
54-60	Giganti
61-62	Melme
63-70	Non morti
71-72	Parassiti
73-77	Umanoidi mostruosi
78	Umanoidi, acquatici
79-80	Umanoidi, elfi
81	Umanoidi, gnoll
82	Umanoidi, gnomi
83-85	Umanoidi, goblinoidi
86	Umanoidi, halfling
87-88	Umanoidi, nani
89-91	Umanoidi, orchi
92-94	Umanoidi, rettili
95-98	Umanoidi, umani
99-100	Vegetali

Una *freccia assassina superiore* funziona come una *freccia assassina*, ma la CD per evitare l'effetto mortale è 23.

Necromanzia forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *dito della morte* (*freccia assassina*) o *dito della morte* intensificato (*freccia assassina superiore*); Prezzo 2.282 mo (*freccia assassina*) o 4.057 mo (*freccia assassina superiore*); Costo 1.144 mo e 5 ma + 91 PE (*freccia assassina*) o 2.032 mo + 162 PE (*freccia assassina superiore*).

Freccia del sonno: Questa *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 non letali (nella stessa quantità dei danni normali) e costringe la vittima a superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 11 per non cadere addormentata.

Ammaliamento debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *sonno*; Prezzo 132 mo; Costo 69 mo e 5 ma + 5 PE.

Giavellotto del fulmine: Questo giavellotto diventa un *fulmine* da 5d6 quando scagliato (tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 per dimezzare). Viene consumato dall'attacco.

Invocazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *fulmine*; Prezzo 1.500 mo; Costo 750 mo + 30 PE.

Lama della fortuna: Questa *spada corta+2* dona a chi la impugna un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza. Inoltre il suo possessore guadagna il potere della buona sorte, utilizzabile una volta al giorno. Questa capacità straordinaria permette al suo possessore di effettuare nuovamente un tiro appena fatto. Egli deve però accettare il risultato del secondo tiro, anche se è peggiore del primo. Inoltre, l'arma può contenere fino a 3 incantesimi *desiderio* (quando viene determinata casualmente, una *lama della fortuna* contiene 1d4-1 *desiderio*, minimo 0). Quando l'ultimo *desiderio* viene usato, l'arma diventa una *spada corta+2*, ma continua comunque a fornire un bonus di fortuna +1 e il suo potere di ritirare i dadi.

Invocazione forte; LI 17°; Creare Armi e Armature Magiche, *desiderio* o *miracolo*; Prezzo 22.060 mo (0 *desideri*), 62.360 (1 *desiderio*), 102.660 (2 *desideri*), 142.960 (3 *desideri*); Costo 11.030 mo + 882 PE (0 *desideri*), 31.180 mo + 2.494 PE (1 *desiderio*), 51.330 mo + 4.106 PE (2 *desideri*), 71.480 mo + 5.718 PE (3 *desideri*).

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

Tabella 7-16: Armi specifiche

Minore	Medio	Maggiore	Arma specifica	Prezzo di mercato
01-15	-	-	*Freccia del sonno*	132 mo
16-25	-	-	*Quadrello urlante*	267 mo
26-45	-	-	Pugnale d'argento perfetto	322 mo
46-65	-	-	Spada lunga di ferro freddo perfetta	330 mo
66-75	01-09	-	*Giavellotto del fulmine*	1.500 mo
76-80	10-15	-	*Freccia assassina*	2.282 mo
81-90	16-24	-	Pugnale in adamantio	3.002 mo
91-100	25-33	-	Ascia da battaglia in adamantio	3.010 mo
-	34-37	-	*Freccia assassina (superiore)*	4.057 mo
-	38-40	-	*Spina frantumante*	4.315 mo
-	41-46	-	*Pugnale avvelenato*	8.302 mo
-	47-51	-	*Tridente dell'avvertimento*	10.115 mo
-	52-56	01-03	*Sventura del mutaforma*	12.780 mo
-	57-62	04-07	*Pugnale dell'assassino*	18.302 mo
-	63-66	08-09	*Tridente del comando dei pesci*	18.650 mo
-	67-74	10-13	*Spada lingua di fuoco*	20.715 mo
-	75-79	14-17	*Lama della fortuna (0 desideri)*	22.060 mo
-	80-86	18-24	*Spada della furtività*	22.310 mo
-	87-91	25-31	*Spada dei Piani*	22.315 mo
-	92-95	32-37	*Spada ruba nove vite*	23.057 mo
-	96-98	38-42	*Spada del furto vitale*	25.715 mo
-	99-100	43-46	*Arco del giuramento*	25.600 mo
-	-	47-51	*Mazza del terrore*	38.552 mo
-	-	52-57	*Prosciuga-vita*	40.320 mo
-	-	58-62	*Scimitarra silvana*	47.315 mo
-	-	63-67	*Stocco pungente*	50.320 mo
-	-	68-73	*Lama del sole*	50.335 mo
-	-	74-79	*Spadone del gelo*	54.475 mo
-	-	80-84	*Martello nanico da lancio*	60.312 mo
-	-	85-91	*Lama della fortuna (1 desiderio)*	62.360 mo
-	-	92-95	*Mazza della punizione*	75.312 mo
-	-	96-97	*Lama della fortuna (2 desideri)*	102.660 mo
-	-	98-99	*Sacro vendicatore*	120.630 mo
-	-	100	*Lama della fortuna (3 desideri)*	142.960 mo

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 come se vi fosse competente. Alla stessa maniera anche i talenti Arma Focalizzata e Arma Specializzata (per spada corta o spada bastarda) sono utilizzabili insieme a quest'arma, ma i benefici che ne derivano non sono cumulabili.

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 dell'Energia Negativa o 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 roteare 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 rotearla, 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.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *luce diurna*, il creatore deve essere buono; Prezzo 50.335 mo; Costo 25.335 mo + 2.000 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 ottiene la capacità speciale ritornante. Può quindi essere lanciata con un incremento di gittata di 9 metri. Quando viene lanciata infligge 1d8 danni extra o 2d8 danni extra contro i giganti.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, il creatore deve essere un nano di almeno 10° livello; Prezzo 60.312 mo; Costo 30.312 mo + 2.400 PE.

Mazza della punizione: Questa *mazza pesante in adamantio+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 salvezza concesso). Inoltre, un colpo critico messo a segno contro un esterno infligge danni critici x4, anziché x2.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *disintegrazione*; Prezzo 75.312 mo; Costo 39.312 mo + 2.880 PE.

Mazza del terrore: Questa *mazza pesante+2* possiede una potente capacità magica che quando attivata concede a chi la impugna di circondarsi di un'aura di terrore, per cui i vestiti e l'aspetto di chi la impugna vengono trasformati in una illusione di orrore puro, e tutti coloro nel raggio di 9 metri che lo vedono entrano in panico come sotto l'effetto di un incantesimo *paura* (tiro salvezza sulla Volontà CD 16 parziale). Essi subiscono una penalità di morale –2 ai tiri salvezza, e scappano davanti a chi la impugna. Chi la impugna può utilizzare questa capacità fino a tre volte al giorno.

Necromanzia forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *paura*; Prezzo 38.552 mo; Costo 19.276 mo + 1.542 PE.

Prosciuga-vita: Quest'*ascia bipenne+1* è l'arma preferita di non morti e costrutti che non ne subiscono gli effetti dannosi. Essa 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 con CD 16 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 per 1 ora.

Necromanzia forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *debilitazione*; Prezzo 40.320 mo; Costo 20.320 mo + 1.600 PE.

Pugnale in adamantio: Questo pugnale non magico è stato forgiato in adamantio. Come arma perfetta gode di un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire.

Nessuna aura (non è magica); Prezzo 3.002 mo.

Pugnale d'argento perfetto: Questo pugnale non magico è stato forgiato con l'argento alchemico. Come arma perfetta gode di un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire.

Nessuna aura (non è magica); Prezzo 322 mo.

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.

Necromanzia moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *distruggere viventi*; Prezzo 18.302 mo; Costo 9.302 mo + 720 PE.

Pugnale avvelenato: Questo *pugnale+1* nero ha una lama seghettata e permette a chi lo usa di infliggere un effetto di *veleno* (come l'incantesimo omonimo, tiro salvezza con 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'effetto di *veleno* deve essere attivato nello stesso round in cui l'arma colpisce.

Necromanzia debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *veleno*; Prezzo 8.302 mo; Costo 4.302 mo + 320 PE.

Quadrello urlante: Uno di questi *quadrelli+2* urla quando viene scagliato, costringendo tutti i nemici di chi lo scaglia entro 6 metri dalla traiettoria del quadrello a superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 per non restare scossi. Questo è un effetto di paura che influenza la mente.

Ammaliamento debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *devastazione*; Prezzo 267 mo; Costo 128 mo e 5 ma + 10 PE.

Sacro vendicatore: Nelle mani di un paladino, questa *spada lunga di ferro freddo+2* diventa una *spada lunga di ferro freddo sacra+5*.

Essa fornisce una resistenza agli incantesimi di 5 + il livello da paladino di chi la impugna a chiunque si trovi in uno spazio adiacente. Permette inoltre a chi la impugna di utilizzare *dissolvi magie superiore* (una volta per round come azione standard) al livello di classe del paladino. (È possibile impiegare solo il dissolvere ad

area, e non il dissolvere mirato o la versione controincantesimo di *dissolvi magie superiore*).

Abiurazione forte; LI 18°; Creare Armi e Armature Magiche, *aura sacra*, il creatore deve essere buono; Prezzo 120.630 mo; Costo 60.630 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 extra.

Invocazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *potere divino* o il creatore deve essere un druido di 7° livello; Prezzo 47.315 mo; Costo 23.657 mo e 5 ma + 1.893 PE.

Spada della furtività: Una *spada corta+1* con una sottile lama grigia opaca che aggiunge un bonus +4 al tiro per colpire di chi la impugna e ai danni inferti, se questi la sta usando per un attacco furtivo.

Illusione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *sfocatura*; Prezzo 22.310 mo; Costo 11.155 mo + 892 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. Un giorno dopo essere state colpite, le vittime devono compiere un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 per ogni livello negativo o perdere un livello del personaggio.

Necromanzia forte; LI 17°; Creare Armi e Armature Magiche, *debilitazione*; Prezzo 25.715 mo; Costo 12.857 mo e 5 ma + 1.029 PE.

Spada lingua di fuoco: Questa è una *spada lunga esplosione di fiamme+1*. Una volta al giorno, la spada può proiettare un raggio infuocato contro qualsiasi bersaglio entro 9 metri come attacco di contatto a distanza. Se riesce a colpire il raggio infligge 4d6 danni da fuoco.

Invocazione moderata; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *raggio rovente*, e *lama infuocata*, *colpo infuocato* o *palla di fuoco*; Prezzo 20.715 mo; Costo 10.515 mo + 816 PE.

Spada lunga di ferro freddo perfetta: Questa spada lunga non magica è stato forgiata in ferro freddo. Come arma perfetta gode di un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire.

Nessuna aura (non è magica); Prezzo 330 mo.

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. (Questo bonus 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*.

Invocazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *spostamento planare*; Prezzo 22.315 mo; Costo 11.157 mo e 5 ma + 893 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, che non si attiva contro le creature immuni ai colpi critici. La vittima può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 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. 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.



Lingua di fuoco



Sacro vendicatore

Necromanzia forte [male]; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *dito della morte*; Prezzo 23.057 mo; Costo 11.528 mo e 5 ma + 922 PE.

Spadone del gelo: Questo *spadone gelido+3* emette luce come una torcia quando la temperatura dell'aria raggiunge i –18° C. In quel momento non può essere celato mentre viene estratto, né la sua luce può essere spenta. 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 spegne qualsiasi fuoco non magico nell'area circostante. Con un'azione standard, può dissolvere qualsiasi incantesimo di fuoco con durata come *muro di fuoco*, ma non è efficace sugli effetti istantanei come *palla di fuoco*, *sciame di meteore* o *colpo infuocato*, sebbene debba superare una prova di dissolvere (1d20 +14) contro ciascun incantesimo per riuscire a dissolverlo. La CD per dissolvere questi incantesimi è 11 + il livello dell'incantatore dell'incantesimo di fuoco.

Invocazione forte; LI 14°; Creare Armi e Armature Magiche, *tempesta di ghiaccio*, *dissolvi magie*, *protezione dall'energia*; Prezzo 54.475 mo; Costo 27.375 mo e 5 ma + 2.179 PE.

Spina frantumante: Coloro che sono privi del talento Spezzare Migliorato utilizzano la *spina frantumante* come una *spada lunga+1*; coloro che invece possiedono il talento Spezzare Migliorato aggiungono un bonus di +4 (compreso il bonus di potenziamento +1 dell'arma) alla prova contrapposta per cercare di colpire l'arma di un nemico. Se la prova riesce, la *spina frantumante* infligge 1d8+4 danni più il modificatore di Forza di chi la impugna all'arma bersaglio (bisogna comunque superare la durezza del bersaglio con ogni colpo). *Spina frantumante* può danneggiare le armi con un bonus di potenziamento +4 o minore.

Invocazione forte; LI 13°; For 13, Creare Armi e Armature Magiche, Attacco Poderoso, Spezzare Migliorato, *frantumare*; Prezzo 4.315 mo; Costo 2.315 mo + 160 PE; Peso 2 kg.

Stocco pungente: Questo *stocco del ferimento+2* permette per tre volte al giorno a chi lo usa di compiere un attacco di contatto con l'arma, infliggendo 1d6 danni alla Costituzione attraverso un risucchio di sangue. Le creature immuni ai colpi critici sono immuni al danno alla Costituzione inflitto da quest'arma.

Necromanzia forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *ferire*; Prezzo 50.320 mo; Costo 25.320 mo + 2.000 PE.

Sventura del mutaforma: Questa *spada a due lame+1/+1* ha le lame composte di argento alchemico. Quest'arma infligge 2d6 danni extra contro qualsiasi creatura con il sottotipo mutaforma.

Quando un mutaforma o una creatura in forma alternativa (come un druido che impiega la forma selvatica) viene colpito da quest'arma, deve compiere un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 o ritornare alla sua forma naturale.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi funesta*; Prezzo 12.780 mo; Costo 6.780 mo + 480 PE; Peso 5 kg.

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 204 metri. Un *tridente dell'avvertimento* deve essere afferrato e puntato per poter acquisire tali informazioni e richiede 1 round per esaminare un emisfero del raggio di 204 metri. Per il resto, l'arma va considerata un *tridente+2*.

Divinazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *localizza creatura*; Prezzo 10.115 mo; Costo 5.057 mo e 5 ma + 405 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 porre sotto *charme* fino a 14 DV di animali acquatici (tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 per negare, l'animale riceve un bonus di +5 se è attualmente sotto attacco da parte di chi impugna il tridente o dei suoi alleati), i quali non possono trovarsi a più di 9 metri di distanza gli uni dagli altri. Chi lo impugna può comunicare con questi animali come se stesse usando l'incantesimo *parlare con gli animali*. Gli animali che superano il tiro salvezza sono liberi dal controllo, ma non possono avvicinarsi a più di 3 metri da chi impugna il tridente, il quale può impiegare la sua capacità speciale fino a tre volte al giorno.

Ammaliamento moderato; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *parlare con gli animali*; Prezzo 18.650 mo; Costo 9.325 mo + 746 PE.

POZIONI E OLI

Una pozione è un liquido magico che produce un determinato effetto quando viene ingerito. Gli oli magici sono simili alle pozioni, ma vanno applicati esternamente invece che ingeriti. Una pozione o un olio possono essere usati una volta sola. Essi possono duplicare l'effetto di un incantesimo fino al 3° livello che abbia un tempo di lancio inferiore a 1 minuto.

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 dall'energia* agisce per proteggere contro un determinato elemento scelto dal creatore della pozione, e non da colui che la beve. Colui che beve la pozione è sia il bersaglio che il creatore dell'effetto (anche se la pozione ha un proprio livello dell'incantatore, è colui che la beve ad avere il controllo, come nel caso di *levitazione*).

La persona che applica l'olio è l'incantatore effettivo, ma l'oggetto è il bersaglio. Quando un personaggio applica un *olio del parlare con i morti*, il personaggio è quello che pone le domande.



Pozioni

Descrizione fisica: 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 attacchi 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 pagina 165 del *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 7-17: "Pozioni e oli" (vedi la pagina seguente).

Descrizione delle pozioni

Dato che le pozioni standard consistono in incantesimi in forma liquida, si faccia riferimento alla descrizione dell'incantesimo relativo 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)

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 fisica: 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 7-18: "Anelli" (vedi pagina 231).

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 7-30: "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, minore: Un *anello accumula incantesimi minore* contiene fino a tre livelli di incantesimi che chi lo indossa può lanciare. Ogni incantesimo ha un livello dell'incantatore pari al livello minimo necessario per lanciarlo. 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). Il tempo di attivazione per l'anello è pari al tempo di lancio dell'incantesimo contenuto nell'anello, con un minimo di 1 azione standard.

Nel caso di un anello generato casualmente, lo si consideri come

Tabella 7-17: Pozioni e oli

Minore	Medio	Maggiore	Pozione od olio	Prezzo di mercato
01-10	-	-	*Cura ferite leggere* (pozione)	50 mo
11-13	-	-	*Contrastare elementi* (pozione)	50 mo
14-15	-	-	*Nascondersi agli animali* (pozione)	50 mo
16-17	-	-	*Nascondersi ai non morti* (pozione)	50 mo
18-19	-	-	*Saltare* (pozione)	50 mo
20-22	-	-	*Armatura magica* (pozione)	50 mo
23-25	-	-	*Zanna magica* (pozione)	50 mo
26	-	-	*Pietra magica* (olio)	50 mo
27-29	-	-	*Arma magica* (olio)	50 mo
30	-	-	*Passare senza tracce* (pozione)	50 mo
31-32	-	-	*Protezione da (allineamento)* (pozione)	50 mo
33-34	-	-	*Rimuovi paura* (pozione)	50 mo
35	-	-	*Santuario* (pozione)	50 mo
36-38	-	-	*Scudo della fede+2* (pozione)	50 mo
39	-	-	*Randello incantato* (olio)	50 mo
40-41	01-02	-	*Benedire un'arma* (olio)	100 mo
42-44	03-04	-	*Ingrandire persone* (pozione)	250 mo
45	05	-	*Ridurre persone* (pozione)	250 mo
46-47	06	-	*Aiuto*	300 mo
48-50	07	-	*Pelle coriacea+2* (pozione)	300 mo
51-53	08-10	-	*Resistenza dell'orso* (pozione)	300 mo
54-56	11-13	01-02	*Sfocatura* (pozione)	300 mo
57-59	14-16	-	*Forza del toro* (pozione)	300 mo
60-62	17-19	-	*Grazia del gatto* (pozione)	300 mo
63-67	20-27	03-07	*Cura ferite moderate* (pozione)	300 mo
68	28	-	*Oscurità* (pozione)	300 mo
69-71	29-30	08-09	*Scurovisione* (pozione)	300 mo
72-74	31	-	*Ritarda veleno* (pozione)	300 mo
75-76	32-33	-	*Splendore dell'aquila* (pozione)	300 mo
77-78	34-35	-	*Astuzia della volpe* (pozione)	300 mo
79-81	36-37	10-11	*Invisibilità* (pozione o olio)	300 mo
82-84	38	12	*Ristorare minore* (pozione)	300 mo
85-86	39	-	*Levitazione* (pozione o olio)	300 mo
87	40	-	*Fuorviare* (pozione)	300 mo
88-89	41-42	-	*Saggezza del gufo* (pozione)	300 mo
90-91	43	-	*Protezione dalle frecce 10/magia* (pozione)	300 mo
92-93	44	13	*Rimuovi paralisi* (pozione)	300 mo
94-96	45-46	-	*Resistere all'energia (tipo) 10* (pozione)	300 mo
97	47-48	14	*Scudo della fede+3* (pozione)	300 mo
98-99	49	-	*Movimenti del ragno* (pozione)	300 mo
100	50	15	*Allineamento imperscrutabile* (pozione)	300 mo
-	51	16	*Pelle coriacea+3* (pozione)	600 mo
-	52	17-18	*Scudo della fede+4* (pozione)	600 mo
-	53-55	19-20	*Resistere all'energia (tipo) 20* (pozione)	700 mo
-	56-60	21-28	*Cura ferite gravi* (pozione)	750 mo
-	61	29	*Luce diurna* (olio)	750 mo
-	62-64	30-32	*Distorsione* (pozione)	750 mo
-	65	33	*Freccia infuocata* (olio)	750 mo
-	66-68	34-38	*Volare* (pozione)	750 mo
-	69	39	*Forma gassosa* (pozione)	750 mo
-	70-71	-	*Zanna magica superiore+1* (olio)	750 mo
-	72-73	-	*Arma magica superiore+1* (olio)	750 mo
-	74-75	40-41	*Velocità* (pozione)	750 mo
-	76-78	42-44	*Eroismo* (pozione)	750 mo
-	79-80	45-46	*Estremità affilata* (olio)	750 mo
-	81	47	*Cerchio magico contro (allineamento)* (pozione)	750 mo
-	82-83	-	*Veste magico+1* (olio)	750 mo
-	84-86	48-50	*Neutralizza veleno* (pozione)	750 mo
-	87-88	51-52	*Anti-individuazione* (pozione)	750 mo
-	89-91	53-54	*Protezione dall'energia (tipo)* (pozione)	750 mo
-	92-93	55	*Ira* (pozione)	750 mo
-	94	56	*Rimuovi cecità/sordità* (pozione)	750 mo
-	95	57	*Rimuovi maledizione* (pozione)	750 mo
-	96	58	*Rimuovi malattia* (pozione)	750 mo
-	97	59	*Linguaggi* (pozione)	750 mo
-	98-99	60	*Respirare sott'acqua* (pozione)	750 mo
-	100	61	*Camminare sull'acqua* (pozione)	750 mo
-	-	62-63	*Pelle coriacea+4* (pozione)	900 mo
-	-	64	*Scudo della fede+5* (pozione)	900 mo
-	-	65	*Buone speranze* (pozione)	1.050 mo
-	-	66-68	*Resistere all'energia (tipo) 30* (pozione)	1.100 mo
-	-	69	*Pelle coriacea+5* (pozione)	1.200 mo
-	-	70-73	*Zanna magica superiore+2* (pozione)	1.200 mo
-	-	74-77	*Arma magica superiore+2* (olio)	1.200 mo
-	-	78-81	*Veste magica+2* (olio)	1.200 mo
-	-	82	*Protezione dalle frecce 15/magia* (pozione)	1.500 mo
-	-	83-85	*Zanna magica superiore+3* (pozione)	1.800 mo
-	-	86-88	*Arma magica superiore+3* (olio)	1.800 mo
-	-	89-91	*Veste magica+3* (olio)	1.800 mo
-	-	92-93	*Zanna magica superiore+4* (pozione)	2.400 mo
-	-	94-95	*Arma magica superiore+4* (olio)	2.400 mo
-	-	96-97	*Veste magica+4* (olio)	2.400 mo
-	-	98	*Zanna magica superiore+5* (pozione)	3.000 mo
-	-	99	*Arma magica superiore+5* (olio)	3.000 mo
-	-	100	*Veste magica+5* (olio)	3.000 mo

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 tre 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 tre. Le versioni metamagiche degli incantesimi occupano uno spazio equivalente al loro livello dell'incantesimo modificato dal talento di metamagia. Un incantatore può impiegare una pergamena per inserire un incantesimo in un *anello accumula incantesimi minore*.

Un mago potrebbe lanciare nell'anello due *dardi incantati* e un'*armatura magica* (1+1+1=3). L'anello potrebbe poi passare a un druido, che potrebbe lanciare *armatura magica* e inserire nell'anello al suo posto un *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.

Invocazione debole; LI 5°; Forgiare Anelli, *infondere capacità magiche*; Prezzo 18.000 mo.

Accumula incantesimi: Funziona come l'*anello accumula incantesimi minore*, ma può contenere fino a cinque livelli di incantesimi.

Invocazione moderata; LI 9°; Forgiare Anelli, *infondere capacità magiche*; Prezzo 50.000 mo.

Accumula incantesimi, maggiore: Funziona come l'*anello accumula incantesimi minore*, ma può contenere fino a dieci livelli di incantesimi.

Invocazione forte; LI 17°; Forgiare Anelli, *infondere capacità magiche*; Prezzo 200.000 mo.

Amicizia con gli animali: A comando, questo anello influenza un animale come se chi lo indossa avesse lanciato su di lui *charme su animali*.

Ammaliamento debole; LI 3°; Forgiare Anelli, *charme su animali*; Prezzo 10.800 mo.

Ariete: L'*anello dell'ariete* è un anello decorato e forgiato 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 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.

Tabella 7-18: Anelli

Minore	Medio	Maggiore	Anello	Prezzo di mercato
01-18	-	-	*Protezione+1*	2.000 mo
19-28	-	-	*Caduta morbida*	2.200 mo
29-36	-	-	*Sostentamento*	2.500 mo
37-44	-	-	*Scalare*	2.500 mo
45-52	-	-	*Saltare*	2.500 mo
53-60	-	-	*Nuotare*	2.500 mo
61-70	01-05	-	*Controincantesimi*	4.000 mo
71-75	06-08	-	*Scudo mentale*	8.000 mo
76-80	09-18	-	*Protezione+2*	8.000 mo
81-85	19-23	-	*Scudo di forza*	8.500 mo
86-90	24-28	-	*Ariete*	8.600 mo
-	29-34	-	*Scalare, migliorato*	10.000 mo
-	35-40	-	*Saltare, migliorato*	10.000 mo
-	41-46	-	*Nuotare, migliorato*	10.000 mo
91-93	47-49	-	*Amicizia con gli animali*	10.800 mo
94-96	50-56	01-02	*Resistenza all'energia, minore*	12.000 mo
97-98	57-61	-	*Potere del camaleonte*	12.700 mo
99-100	62-66	-	*Camminare sull'acqua*	15.000 mo
-	67-71	03-07	*Protezione+3*	18.000 mo
-	72-76	08-10	*Accumula incantesimi, minore*	18.000 mo
-	77-81	11-15	*Invisibilità*	20.000 mo
-	82-85	16-19	*Stregoneria (I)*	20.000 mo
-	86-90	20-25	*Eludere*	25.000 mo
-	91-93	26-28	*Vista a raggi X*	25.000 mo
-	94-97	29-32	*Intermittenza*	27.000 mo
-	98-100	33-39	*Resistenza all'energia, maggiore*	28.000 mo
-	-	40-49	*Protezione +4*	32.000 mo
-	-	50-55	*Stregoneria (II)*	40.000 mo
-	-	56-60	*Libertà di movimento*	40.000 mo
-	-	61-63	*Resistenza all'energia, superiore*	44.000 mo
-	-	64-65	*Scudo amico* (coppia)	50.000 mo
-	-	66-70	*Protezione+5*	50.000 mo
-	-	71-74	*Stelle cadenti*	50.000 mo
-	-	75-79	*Accumula incantesimi*	50.000 mo
-	-	80-83	*Stregoneria (III)*	70.000 mo
-	-	84-86	*Telecinesi*	75.000 mo
-	-	87-88	*Rigenerazione*	90.000 mo
-	-	89	*Tre desideri*	97.950 mo
-	-	90-92	*Rifletti incantesimo*	98.280 mo
-	-	93-94	*Stregoneria (IV)*	100.000 mo
-	-	95	*Richiamo del djinni*	125.000 mo
-	-	96	*Comando degli elementali (acqua)*	200.000 mo
-	-	97	*Comando degli elementali (aria)*	200.000 mo
-	-	98	*Comando degli elementali (fuoco)*	200.000 mo
-	-	99	*Comando degli elementali (terra)*	200.000 mo
-	-	100	*Accumula incantesimi, maggiore*	200.000 mo

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.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Forgiare Anelli, *forza del toro, telecinesi*; Prezzo 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 1,5 metri.

Trasmutazione debole; LI 1°; Forgiare Anelli, *caduta morbida*; Prezzo 2.200 mo.

Camminare sull'acqua: Questo anello, ornato con un opale, permette a chi lo indossa di fare uso costante dell'incantesimo *camminare sull'acqua*.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Forgiare Anelli, *camminare sull'acqua*; Prezzo 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 è sintonizzato 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 per negarlo). Se il tentativo di *charme* fallisce, tuttavia, la protezione viene perduta e non possono essere fatti ulteriori tentativi di *charme*.

Le creature del piano a cui l'anello è sintonizzato 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 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 è sintonizzato. 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
Acqua	-2 contro effetti basati sul fuoco
Aria	-2 contro effetti basati sulla terra
Fuoco	-2 contro effetti basati sul freddo o sull'acqua
Terra	-2 contro effetti basati sull'aria o sull'elettricità

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 certe condizioni, come ad esempio immergere l'anello nell'acquasanta, uccidere da solo un elementale dell'acqua, 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 (Aria)
- *Caduta morbida* (uso illimitato, solo per chi lo indossa)
- *Resistere all'energia (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 le condizioni stabilite dal DM.

Anello del comando degli elementali (Fuoco)
- *Resistere all'energia (fuoco)* (come un *anello di resistenza all'energia 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 della resistenza all'energia maggiore (fuoco)* finché non si verificano le condizioni stabilite dal DM.

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.

Evocazione forte; LI 15°; Forgiare Anelli, *evoca mostri VI*, tutti gli incantesimi appropriati; Prezzo 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.

Invocazione moderata; LI 11°; Forgiare Anelli, *infondere capacità magiche*; Prezzo 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.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Forgiare Anelli, *saltare*; Prezzo 25.000 mo.

Intermittenza: A comando, questo anello rende chi lo indossa intermittente come farebbe un incantesimo di *intermittenza*.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Forgiare Anelli, *intermittenza*; Prezzo 27.000 mo.

Invisibilità: Attivando questo semplice anello d'argento, chi lo indossa può diventare *invisibile* con gli effetti dell'omonimo incantesimo.

Illusione debole; LI 3°; Forgiare Anelli, *invisibilità*; Prezzo 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*.

Abiurazione moderata; LI 7°; Forgiare Anelli, *libertà di movimento*; Prezzo 40.000 mo.

Nuotare: Questo anello d'argento è decorato con i disegni di onde del mare lungo tutto il bordo. Conferisce perennemente a chi lo indossa un bonus di competenza +5 alle sue prove di Nuotare.

Trasmutazione debole; LI 2°; Forgiare Anelli, il creatore deve avere almeno 5 gradi nell'abilità Nuotare; Prezzo 2.500 mo.

Nuotare, migliorato: Come nuotare, ma conferisce a chi lo indossa un bonus di competenza +10 alle prove di Nuotare.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Forgiare Anelli, il creatore deve avere almeno 10 gradi nell'abilità Nuotare; Prezzo 10.000 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 competenza +10 alle sue prove di Nascondersi. Come azione standard, inoltre, può anche ordinare all'anello di fare uso dell'incantesimo *camuffare se stesso* ogni volta che lo desidera.

Illusione debole; LI 3°; Forgiare Anelli, *camuffare se stesso, invisibilità*; Prezzo 12.700 mo.

Protezione: Questo anello offre costantemente una protezione magica sotto forma di un bonus di deviazione alla CA che varia da +1 a +5.

Abiurazione debole; LI 5°; Forgiare Anelli, *scudo della fede*, l'incantatore deve essere di un livello almeno tre volte superiore al bonus concesso dall'anello; Prezzo 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 all'energia: Questo anello di ferro rossastro protegge costantemente chi lo indossa dai danni di un tipo specifico di energia: fuoco, freddo, elettricità, acido o suono (a scelta del creatore dell'oggetto; determinarlo casualmente se fa parte di un tesoro ritrovato). Nei casi in cui chi lo indossa dovrebbe normalmente subire tali danni, sottrarre il valore di resistenza dell'anello ai danni assegnati.

Un *anello di resistenza all'energia minore* conferisce 10 punti di resistenza. Un *anello di resistenza all'energia maggiore* conferisce 20 punti di resistenza. Un *anello di resistenza all'energia superiore* conferisce 30 punti di resistenza.

Abiurazione debole (minore o maggiore) o moderata (superiore); LI 3° (minore), 7° (maggiore) o 11° (superiore); Forgiare Anelli, *resistere all'energia*; Prezzo 12.000 mo (minore), 28.000 mo (maggiore) o 44.000 mo (superiore).

Richiamo del djinni: Questo anello dei geni, uno dei molti che vengono menzionati nelle favole, 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 (un'azione standard), 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.

Evocazione forte; LI 17°; Forgiare Anelli, *portale*; Prezzo 125.000 mo.

Rifletti incantesimo: A comando, una volta al giorno questo semplice anello di platino riflette automaticamente i successivi nove livelli di incantesimi lanciati su chi lo indossa, esattamente come se su di lui fosse stato lanciato *riflettere incantesimo*.

Abiurazione forte; LI 13°; Forgiare Anelli, *riflettere incantesimo*; Prezzo 98.280 mo.

Rigenerazione: Questo anello d'oro bianco conferisce perennemente ad una creatura vivente che lo indossa la capacità di guarire 1 danno per livello ogni ora invece che ogni giorno. (Questa capacità non può essere aiutata dall'abilità Guarire). I danni non letali 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'incantesimo *rigenerazione*. In ogni caso, solo i danni subiti quando l'anello è indossato vengono rigenerati.

Evocazione forte; LI 15°; Forgiare Anelli, *rigenerazione*; Prezzo 90.000 mo.

Saltare: Questo anello permette a chi lo indossa di saltare meglio, concedendo un bonus di competenza +5 a tutte le prove di Saltare.

Trasmutazione debole; LI 2°; Forgiare Anelli, il creatore deve avere almeno 5 gradi in Saltare; Prezzo 2.500 mo.

Saltare, migliorato: Come saltare, ma conferisce a chi lo indossa un bonus di competenza +10 alle prove di Saltare.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Forgiare Anelli, il creatore deve avere almeno 10 gradi in Saltare; Prezzo 10.000 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 +5 alle prove di Scalare.

Trasmutazione moderata; LI 5°; Forgiare Anelli, il creatore deve avere almeno 5 gradi in Scalare; Prezzo 2.500 mo.

Scalare, migliorato: Come scalare, ma conferisce a chi lo indossa un bonus di competenza +10 alle prove di Scalare.

Trasmutazione moderata; LI 5°; Forgiare Anelli, il creatore deve avere almeno 10 gradi in Scalare; Prezzo 10.000 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.

Abiurazione moderata; LI 10°; Forgiare Anelli, *scudo su altri*; Prezzo 50.000 mo (per una coppia).

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 uno scudo pesante (CA +2). Questa speciale creazione, dato che non pesa e non ingombra, non ha penalità di armatura alla prova, né probabilità di fallimento incantesimi arcani. Può essere attivata e disattivata a piacere come azione gratuita.

Invocazione moderata; LI 9°; Forgiare Anelli, *muro di forza*; Prezzo 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.

Abiurazione debole; LI 3°; Forgiare Anelli, *anti-individuazione*; Prezzo 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.

Evocazione debole; LI 5°; Forgiare Anelli, *creare cibo e acqua*; Prezzo 2.500 mo.

Stelle cadenti: Questo anello può funzionare in due modi, uno se si trova in zone con luce fioca o all'esterno durante la notte, e un secondo quando chi lo indossa si trova sottoterra o in interni durante la notte.

Durante la notte, a cielo aperto o in zone con luce fioca od oscurità, l'*anello delle stelle cadenti* può effettuare a comando le seguenti funzioni:

- *Fulmine globulare* (speciale, una volta per notte)
- *Luce* (due volte per notte)
- *Luci danzanti* (una volta ogni ora)
- *Stelle cadenti* (speciale, tre volte a settimana)

La prima funzione speciale, *fulmine globulare*, 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.



Anello dei tre desideri

Numero delle sfere	Danni per sfera
4 sfere elettriche	1d6 danni ciascuna
3 sfere elettriche	2d6 danni ciascuna
2 sfere elettriche	3d6 danni ciascuna
1 sfera elettrica	4d6 danni

Una volta attivata la funzione *fulmine globulare*, 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, produce tre *stelle cadenti*, che possono essere generate dall'anello ogni settimana, simultaneamente o una alla volta. Il loro impatto infligge 12 danni e si propaga (come 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 pieni danni dall'impatto e pieni danni dalla propagazione a meno che non superi un tiro salvezza sui Riflessi con CD 13. 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 con 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.

Invocazione forte; LI 12°; Forgiare Anelli, *luce*, *luminescenza*, *palla di fuoco*, *fulmine*; Prezzo 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.

(Nessuna scuola) moderata (*stregoneria I*) o forte (*stregoneria II-IV*); LI 11° (I), 14° (II), 17° (III) o 20° (IV); Forgiare Anelli, *desiderio limitato*; Prezzo 20.000 mo (I), 40.000 mo (II), 70.000 mo (III), 100.000 mo (IV).

Telecinesi: Questo anello permette a chi lo indossa di usare a comando l'incantesimo *telecinesi*.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Forgiare Anelli, *telecinesi*; Prezzo 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.

Invocazione forte (se viene utilizzato *miracolo*); LI 20°; Forgiare Anelli, *desiderio* o *miracolo*; Prezzo 97.950 mo; Costo 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 30 cm di pietra, 2,5 cm di metalli comuni o fino a 90 cm di legno o terra. Sostanze più spesse o una sottile lamina di piombo impedisce la vista.

Usare questo anello è fisicamente stancante, e provoca a chi lo indossa 1 danno alla Costituzione per ogni minuto successivo ai primi 10 minuti di utilizzo in un giorno.

Divinazione moderata; LI 6°; Forgiare Anelli, *visione del vero*; Prezzo 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 fisica: Le verghe hanno un peso approssimativo di 2,5 kg, sono lunghe dai 60 ai 90 cm e sono di solito fatte di ferro o di qualche altro metallo. (Molte, come riportato nella loro descrizione, 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 7-19: "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, 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 7-30: "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 del-

Tabella 7-19: Verghe

Medio	Maggiore	Verga	Prezzo di mercato
01-07	-	Metamagica, *Ingrandimento, minore*	3.000 mo
08-14	-	Metamagica, *Estensione, minore*	3.000 mo
15-21	-	Metamagica, *Silenzio, minore*	3.000 mo
22-28	-	*Inamovibile*	5.000 mo
29-35	-	Metamagica, *Potenziamento, minore*	9.000 mo
36-42	-	*Individuazione dei metalli e dei minerali*	10.500 mo
43-53	01-04	*Cancellazione*	11.000 mo
54-57	05-06	Metamagica, *Ingrandimento*	11.000 mo
58-61	07-08	Metamagica, *Estensione*	11.000 mo
62-65	09-10	Metamagica, *Silenzio*	11.000 mo
66-71	11-14	*Meraviglia*	12.000 mo
72-79	15-18	*Pitone*	13.000 mo
80-83	-	Metamagica, *Massimizzazione, minore*	14.000 mo
84-89	19-21	*Estinzione delle fiamme*	15.000 mo
90-97	22-25	*Vipera*	19.000 mo
-	26-30	*Individuazione dei nemici*	23.500 mo
-	31-36	Metamagica, *Ingrandimento, superiore*	24.500 mo
-	37-42	Metamagica, *Estensione, superiore*	24.500 mo
-	43-48	Metamagica, *Silenzio, superiore*	24.500 mo
-	49-53	*Splendore*	25.000 mo
-	54-58	*Deperimento*	25.000 mo
98-99	59-64	Metamagica, *Potenziamento*	32.500 mo
-	65-69	*Tuoni e fulmini*	33.000 mo
100	70-73	Metamagica, *Rapidità, minore*	35.000 mo
-	74-77	*Negazione*	37.000 mo
-	78-80	*Assorbimento*	50.000 mo
-	81-84	*Mazzafrusto*	50.000 mo
-	85-86	Metamagica, *Massimizzazione*	54.000 mo
-	87-88	*Sovranità*	60.000 mo
-	89-90	*Sicurezza*	61.000 mo
-	91-92	*Potenza*	70.000 mo
-	93-94	Metamagica, *Potenziamento, superiore*	73.000 mo
-	95-96	Metamagica, *Rapidità*	75.500 mo
-	97-98	*Allerta*	85.000 mo
-	99	Metamagica, *Massimizzazione, superiore*	121.500 mo
-	100	Metamagica, *Rapidità, superiore*	170.000 mo

la magia. Di seguito si trovano le descrizioni delle verghe standard.

Allerta: Questa verga è in apparenza identica a una *mazza leggera+1*, dotata di una estremità a otto facce. La verga conferisce un bonus cognitivo di +1 alle prove di 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*. Ogni uso separato conta come un'azione standard.

Se l'estremità di una *verga dell'allerta* 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. 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 dei 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 undici (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 11 round. La verga può svolgere questa funzione una volta al giorno.

Abiurazione, divinazione, ammaliamento e invocazione moderata; LI 11°; Creare Verghe, *allarme, animare oggetti, individuazione del bene, individuazione del caos, individuazione della legge, individuazione del magico, individuazione del male, luce, preghiera, rivela bugie, vedere invisibilità*; Prezzo 85.000 mo.

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 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 all'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.

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 di *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 71-100, 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.

Abiurazione forte; LI 15°; Creare Verghe, *riflettere incantesimo*; Prezzo 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 sulla Volontà con CD 23 per evitare di venir svuotato dell'energia magica dalla verga. Se una creatura al momento lo sta impugnando, l'oggetto può 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).

Abiurazione forte; LI 17°; Creare Verghe, *disgiunzione di Mordenkainen*; Prezzo 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 infliggere 1d4 danni alla 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 con CD 17.

Necromanzia forte; LI 13°; Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *contagio*; Prezzo 25.000 mo.

Estinzione delle fiamme: Questa verga può estinguere fuochi non magici di taglia Media o inferiore con un semplice tocco (un'azione standard). Perché la verga sia efficace contro altri tipi di fuochi, il possessore deve spendere 1 o più delle cariche della verga.



Utilizzo di una serie di verghe inamovibili

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 ché 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, contrapponendosi all'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 attacco di contatto in mischia) infligge 6d6 danni. Questo uso consuma 3 cariche.

La verga ha 10 cariche quando viene scoperta. Le cariche consumate si rinnovano ogni giorno, quindi il possessore può spendere fino a 10 cariche in un periodo di 24 ore.

Trasmutazione forte; LI 12°; Creare Verghe, *pirotecnica*; Prezzo 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 di 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 4.000 kg prima di cadere a terra. Se una creatura prova a spingere una *verga inamovibile* deve superare una prova di Forza con CD 30 per riuscire a spostarla di 3 metri in un singolo round.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Verghe, *levitazione*; Prezzo 5.000 mo.

Individuazione dei metalli e dei minerali: Questa verga pulsa in mano di 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.

Divinazione moderata; LI 9°; Creare Verghe, *localizza oggetto*; Prezzo 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. Se il portatore della verga si concentra per un round completo, la verga indica esattamente la posizione del nemico più vicino e anche quanti nemici si trovino all'interno del suo raggio di azione. 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.

Divinazione moderata; LI 10°; Creare Verghe, *visione del vero*; Prezzo 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 a pagina 120 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 del talento 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 di movimento.

Ammaliamento moderato; LI 9°; Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *benedizione*; Prezzo 50.000 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 (tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 per negare).
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 "Venti", pagina 95 (tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 per negare).
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 (tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per negare).
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 (tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per dimezzare).
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 con CD 14 per negare).
50-53	*Ingrandire persone* sul bersaglio se si trova entro 18 metri dalla verga (tiro salvezza sulla Tempra con CD 13 per negare)
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 500 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 (tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per dimezzare).

d%	Effetto meraviglioso
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 (tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per negare).
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 (tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 per negare).

Ammaliamento moderato; LI 10°; Creare Verghe, *confusione*, il creatore deve essere caotico; Prezzo 12.000 mo.

Metamagica: Le verghe metamagiche contengono l'essenza di un talento di metamagia ma non modificano lo slot incantesimo dell'incantesimo modificato. Tutte le verghe qui descritte sono attivate ad uso (ma lanciare gli incantesimi in un'area minacciata provoca comunque un attacco di opportunità). Un incantatore può usare solo una verga metamagica su di un incantesimo, ma è possibile combinare la verga con i talenti di metamagia posseduti dal personaggio. In questo caso, solo i talenti posseduti da chi impugna la verga modificano lo slot incantesimo dell'incantesimo che viene lanciato.

Il possesso di una verga metamagica non conferisce il talento associato al suo proprietario, ma solo la capacità di impiegare il talento un numero limitato di volte al giorno. Uno stregone deve compiere comunque un'azione di round completo quando impiega una verga metamagica, proprio come se stesse utilizzando un talento di metamagia posseduto da lui.

Verghe metamagiche minori e superiori: Le verghe metamagiche normali possono essere impiegate con gli incantesimi di 6° livello o minore. Le verghe minori possono essere impiegate con incantesimi di 3° livello o inferiore, mentre le verghe superiori possono essere usate con incantesimi di 9° livello o inferiore.

Metamagica, Estensione: Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono estesi come se si facesse uso del talento Incantesimi Estesi.

(Nessuna scuola) forte; LI 17°; Creare Verghe, Incantesimi Estesi; Prezzo 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore).

Metamagica, Ingrandimento: Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono ingranditi come se si facesse uso del talento Incantesimi Ingranditi.

(Nessuna scuola) forte; LI 17°; Creare Verghe, Incantesimi Ingranditi; Prezzo 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore).

Metamagica, Massimizzazione: Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono massimizzati come se si facesse uso del talento Incantesimi Massimizzati.

(Nessuna scuola) forte; LI 17°; Creare Verghe, Incantesimi Massimizzati; Prezzo 14.000 mo (minore), 54.000 mo (normale), 121.500 mo (superiore).

Metamagica, Potenziamento: Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono potenziati come se si facesse uso del talento Incantesimi Potenziati.

(Nessuna scuola) forte; LI 17°; Creare Verghe, Incantesimi Potenziati; Prezzo 9.000 mo (minore), 32.500 mo (normale), 73.000 mo (superiore).

Metamagica, Rapidità: Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono velocizzati come se si facesse uso del talento Incantesimi Rapidi.

(Nessuna scuola) forte; LI 17°; Creare Verghe, Incantesimi Rapidi; Prezzo 35.000 mo (minore), 75.500 mo (normale), 170.000 mo (superiore).

Metamagica, Silenzio: Chi la impugna può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che sono silenziosi come se si facesse uso del talento Incantesimi Silenziosi.

(Nessuna scuola) forte; LI 17°; Creare Verghe, Incantesimi Silenziosi; Prezzo 3.000 mo (minore), 11.000 mo (normale), 24.500 mo (superiore).

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 funziona come un incantesimo *dissolvi magie superiore*, ma è efficace solo sugli oggetti magici. Per negare effetti istantanei, si deve aver usato un'azione preparata. La prova di dissolvere impiega il livello dell'incantatore della verga (15°). L'oggetto bersaglio non ha diritto ad alcun tiro salvezza, tuttavia la verga non è in grado di negare gli artefatti (nemmeno gli artefatti minori). La verga funziona per tre volte al giorno.

Varie forte; LI 15°; Creare Verghe, *dissolvi magie*, e *desiderio limitato* o *miracolo*; Prezzo 37.000 mo.

Pitone: Questa verga è più lunga di una verga normale. Misura circa 120 cm, pesa 5 kg e colpisce come un *bastone ferrato+1/+1*. Se chi la usa la scaglia a terra (un'azione standard), cresce fino a diventare un serpente strangolatore gigante (vedi *Manuale dei Mostri* per le statistiche complete) alla fine del round. Il pitone obbedisce a tutti i comandi del possessore. (In forma animale non dispone del bonus di potenziamento +1 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.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi funesta*, il creatore deve essere buono; Prezzo 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 5 kg.

Le seguenti funzioni magiche possono essere usate ognuna una volta al giorno:

- *Blocca persone* a contatto, se chi la impugna lo comanda (tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 per negare). Questi deve scegliere di usare questo potere e poi colpire con 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, tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 parziale). Invocare questo potere è un'azione standard.
- Infliggere 2d4 danni a un avversario colpendo con un attacco di contatto (tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 per dimezzare) e curare chi la impugna di un numero equivalente di punti ferita. 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+3* 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 2.000 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 modificatore 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.

Ammaliamento, invocazione, necromanzia e trasmutrazione forte; LI 19°; Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *infliggi ferite leggere, forza del toro, lama infuocata, blocca persone, paura*; Prezzo 70.000 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 e un gruppo di 201 o più creature non può usufruire della verga.

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, permettendo a tutte le creature collegate tra loro in cerchio o in catena di essere influenzate dalla verga. Le creature non consenzienti hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 per negare l'effetto, ma anche se superano il tiro, le altre creature dopo di loro nella catena potranno comunque essere 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.

Evocazione forte; LI 20°; Creare Verghe, *portale*; Prezzo 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 Dadi Vita di creature, ma quelle dotate di Intelligenza pari o superiore a 12 hanno diritto a un tiro salvezza sulla Volontà con 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.

Ammaliamento forte; LI 20°; Creare Verghe, *charme su mostri di massa*; Prezzo 60.000 mo; Costo 27.500 mo + 2.200 PE.

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 x 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.

Evocazione e trasmutazione forte; LI 12°; Creare Verghe, *splendore dell'aquila, fabbricare, creazione maggiore*; Prezzo 25.000 mo.

Tuoni e fulmini: Questa verga, costruita in ferro e con delle decorazioni d'argento, ha le proprietà di una *mazza leggera+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 con CD 16 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+2) e 2d6 danni extra 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 extra 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 *grido* (tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 parziale, 2d6 danni sonori, bersaglio assordato per 2d6 round).
- *Colpo del fulmine:* Una volta al giorno, come azione standard, chi la impugna può far sprigionare un *fulmine* ampio 1,5 metri (9d6 danni, tiro salvezza sui Riflessi con CD 16 per dimezzare) 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 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 con CD 16 per entrambi gli effetti.

Invocazione moderata; LI 9°; Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *fulmine, grido*; Prezzo 33.000 mo.

Vipera: Questa verga colpisce come una *mazza pesante+2*. Una volta al giorno, a comando, 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 immediatamente 1d10 danni alla Costituzione (tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 per negare) e altri 1d10 danni alla Costituzione 1 minuto dopo (un altro tiro salvezza sulla Tempra

con CD 14 per negare). La verga funziona solo se il suo possessore è malvagio.

Necromanzia moderata; LI 10°; Creare Verghe, Creare Armi e Armature Magiche, *veleno*, il creatore deve essere malvagio; Prezzo 25.000 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 fisica: 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*, pagina 292 del *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*.

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 + 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.

Tabella 7-20: Tipi di pergamene

Tiro d%	Tipo
1-70	Arcana
71-100	Divina

Tabella 7-21: 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 7-22: Livelli degli incantesimi su pergamena

Minore	Media	Maggiore	Livello dell'incantesimo	Livello dell'incantatore[1]
01-05	-	-	0	1°
06-50	-	-	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°

1 Questi valori presumono che il creatore della pergamena sia un druido, un chierico o un mago.

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 lanciare un normale incantesimo (vedi "Lanciare un incantesimo", pagina 140 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) possono lanciare solamente incantesimi arcani da una pergamena e gli incantatori divini (chierici, druidi, paladini e ranger) possono usare solamente pergamene contenenti incantesimi divini. (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 le liste degli incantesimi nel Capitolo 11 del *Manuale del Giocatore* per scoprire quali 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 al livello dell'incantatore dell'incantesimo, allora l'incantesimo può essere attivato automaticamente senza dover tentare una prova. Se i requisiti sono soddisfatti ma il livello dell'incantatore è inferiore al livello dell'incantatore dell'incantesimo, allora l'incantatore deve superare una prova di livello dell'incantatore (CD = livello dell'incantatore dell'incantesimo sulla pergamena +1) per riuscire comunque a lanciarlo. Se fallisce, deve effettuare una prova di Saggezza con CD 5 per evitare un malfunzionamento (vedi "Malfunzionamenti delle pergamene", sotto). Un tiro naturale di 1 viene sempre considerato un fallimento, indipendentemente dai modificatori.

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 sulla 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* al 10° livello dell'incantatore invece che al minimo richiesto dall'incantesimo (7° livello dell'incantatore), 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, prendendo spunto dalla situazione dell'incontro o dell'avventura o scegliendo tra le possibilità riportate di seguito.

- Un flusso di energia magica incontrollata che infligge 1d6 danni per livello di incantesimo all'utilizzatore della pergamena.
- 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.

Tabella 7-23: Pergamene degli incantesimi arcani

Incantesimi arcani di livello 0

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-05	*Aprire/chiudere*	12 mo e 5 ma
06-07	*Conoscere direzione*	12 mo e 5 ma
08-11	*Distruggere non morti*	12 mo e 5 ma
12-13	*Evoca strumento*	12 mo e 5 ma
14-17	*Fiotto acido*	12 mo e 5 ma
18-21	*Frastornare*	12 mo e 5 ma
22-28	*Individuazione del magico*	12 mo e 5 ma
29-32	*Individuazione del veleno*	12 mo e 5 ma
33-37	*Lampo*	12 mo e 5 ma
38-43	*Lettura del magico*	12 mo e 5 ma
44-49	*Luce*	12 mo e 5 ma
50-54	*Luci danzanti*	12 mo e 5 ma
55-59	*Mano magica*	12 mo e 5 ma
60-64	*Messaggio*	12 mo e 5 ma
65-66	*Ninna nanna*	12 mo e 5 ma
67-71	*Prestidigitazione*	12 mo e 5 ma
72-75	*Raggio di gelo*	12 mo e 5 ma
76-82	*Resistenza*	12 mo e 5 ma
83-87	*Riparare*	12 mo e 5 ma
88-91	*Sigillo arcano*	12 mo e 5 ma
92-96	*Suono fantasma*	12 mo e 5 ma
97-100	*Tocco di affaticamento*	12 mo e 5 ma

Incantesimi arcani di 1° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-03	*Allarme*	25 mo
04	*Allineamento imperscrutabile*	50 mo
05-06	*Animare corde*	25 mo
07-09	*Arma magica*	25 mo
10-12	*Armatura magica*	25 mo
13-14	*Aura magica di Nystul*	25 mo
15-16	*Blocca porte*	25 mo
17	*Caduta morbida*	25 mo
18-20	*Camuffare se stesso*	25 mo
21-22	*Cancellare*	25 mo
23-25	*Cavalcatura*	25 mo
26-28	*Charme su persone*	25 mo
29-30	*Colpo accurato*	25 mo
31-33	*Comprensione dei linguaggi*	25 mo
34	*Confusione inferiore*	50 mo
35-37	*Contrastare elementi*	25 mo
38	*Cura ferite leggere*	50 mo
39-40	*Dardo incantato*	25 mo
41-43	*Disco fluttuante di Tenser*	25 mo
44-45	*Evoca mostri I*	25 mo
46-47	*Foschia occultante*	25 mo
48-49	*Identificare*	125 mo
50-51	*Immagine silenziosa*	25 mo
52-53	*Incuti paura*	25 mo
54-55	*Individuazione dei non morti*	25 mo
56-58	*Individuazione delle porte segrete*	25 mo
59-61	*Ingrandire persone*	25 mo
62-63	*Ipnosi*	25 mo
64-65	*Mani brucianti*	25 mo
66-73	*Protezione dal bene/caos/legge/male*	25 mo
74-75	*Raggio di indebolimento*	25 mo
76-77	*Ridurre persone*	25 mo
78-79	*Rimuovi paura*	50 mo
80-82	*Ritirata rapida*	25 mo
83-84	*Saltare*	25 mo
85-86	*Scudo*	25 mo
87-88	*Servitore inosservato*	25 mo
89-90	*Sonno*	25 mo
91-92	*Spruzzo colorato*	25 mo
93-94	*Stretta folgorante*	25 mo
95-96	*Tocco gelido*	25 mo
97-98	*Unto*	25 mo
99-100	*Ventriloquio*	25 mo

Incantesimi arcani di 2° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-03	*Astuzia della volpe*	150 mo
04	*Bocca magica*	160 mo
05	*Calmare emozioni*	200 mo
06-07	*Camuffare se stesso*	150 mo
08-09	*Cecità/sordità*	150 mo
10-11	*Comandare non morti*	150 mo
12	*Cura ferite moderate*	200 mo
13	*Dissimulare*	150 mo
14	*Estasiare*	200 mo
15-16	*Evoca mostri II*	150 mo
17-18	*Evoca sciame*	150 mo
19	*Fiamma perenne*	200 mo
20	*Folata di vento*	150 mo
21-23	*Forza del toro*	150 mo
24	*Frantumare*	150 mo
25	*Frastornare mostri*	150 mo
26-27	*Freccia acida di Melf*	150 mo
28-30	*Grazia del gatto*	150 mo
31	*Immagine minore*	150 mo
32-33	*Immagine speculare*	150 mo
34-35	*Individuazione dei pensieri*	150 mo
36-38	Invisibilità	150 mo
39-40	*Levitazione*	150 mo
41	*Localizza oggetto*	150 mo
42	*Mano spettrale*	150 mo
43	*Messaggero animale*	200 mo
44-45	*Movimenti del ragno*	150 mo
46	*Nube di nebbia*	150 mo
47	*Occulta oggetto*	150 mo
48	*Oscurità*	150 mo
49-50	*Pirotecnica*	150 mo
51-52	*Polvere luccicante*	150 mo
53-55	*Protezione dalle frecce*	150 mo
56-57	*Raggio rovente*	150 mo
58-59	*Ragnatela*	150 mo
60-62	*Resistenza dell'orso*	150 mo
63-65	*Resistere all'energia*	150 mo
66	*Risata incontenibile di Tasha*	150 mo
67	*Ritarda veleno*	200 mo
68-70	*Saggezza del gufo*	150 mo
71-73	*Scassinare*	150 mo
74-76	*Scurovisione*	150 mo
77	*Serratura arcana*	175 mo
78-79	*Sfera infuocata*	150 mo
80-81	*Sfocatura*	150 mo
82	*Silenzio*	200 mo
83	*Spaventare*	150 mo
84-86	*Splendore dell'aquila*	150 mo
87	*Suono dirompente*	200 mo
88	*Tocco del ghoul*	150 mo
89	*Tocco di idiozia*	150 mo
90-91	*Trama ipnotica*	150 mo
92	*Trance animale*	200 mo
93	*Trappola di Leomund*	200 mo
94	*Trucco della corda*	150 mo
95-97	*Vedere invisibilità*	150 mo
98	*Vento sussurrante*	150 mo
99-100	*Vita falsata*	150 mo

Incantesimi arcani di 3° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-02	*Anti-individuazione*	425 mo
03-05	*Arma magica superiore*	375 mo
06-07	*Blocca persone*	375 mo
08	*Buone speranze*	375 mo
09-10	*Capanna di Leomund*	375 mo
11-18	*Cerchio magico contro il bene/caos/legge/male*	375 mo
19-20	*Chiaroudienza/chiaroveggenza*	375 mo
21	*Cura ferite gravi*	375 mo
22-23	*Destriero fantomatico*	375 mo
24-26	*Dissolvi magie*	375 mo
27-28	*Distorsione*	375 mo
29-30	*Eroismo*	375 mo
31-33	*Estremità affilata*	375 mo
34-35	*Evoca mostri III*	375 mo
36-37	*Fermare non morti*	375 mo
38-39	*Forma gassosa*	375 mo
40-41	*Freccia infuocata*	375 mo
42-43	*Fulmine*	375 mo
44-45	*Immagine maggiore*	375 mo
46-47	*Intermittenza*	375 mo
48-49	*Ira*	375 mo
50-51	*Lentezza*	375 mo
52-54	*Linguaggi*	375 mo
55	*Loquacità*	375 mo
56-58	*Luce diurna*	525 mo
59	*Modellare suono*	525 mo
60-61	*Muro di vento*	375 mo
62-63	*Nube maleodorante*	375 mo
64	*Pagina segreta*	375 mo
65-66	*Palla di fuoco*	375 mo
67	*Parlare con gli animali*	525 mo
68-70	*Protezione dall'energia*	375 mo
71-72	*Raggio di esaurimento*	375 mo
73-75	*Respirare sott'acqua*	375 mo
76	*Restringere oggetto*	375 mo
77-78	*Riposo inviolato*	375 mo
79	*Rune esplosive*	375 mo
80	*Scritto illusorio*	425 mo
81-83	*Sfera di invisibilità*	375 mo
84	*Sigillo del serpente*	875 mo
85-86	*Sonno profondo*	375 mo
87-88	*Suggestione*	375 mo
89-90	*Tempesta di nevischio*	375 mo
91-92	*Tocco del vampiro*	375 mo
93-95	*Velocità*	375 mo
96-97	*Vista arcana*	375 mo
98-100	*Volare*	375 mo

Incantesimi arcani di 4° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-02	*Allucinazione mortale*	700 mo
03-05	*Ancora dimensionale*	700 mo
06-07	*Animare morti*	1.050 mo
08-10	*Charme sui mostri*	700 mo
11-13	*Confusione*	700 mo
14-15	*Contagio*	700 mo
16	*Costrizione inferiore*	700 mo
17-18	*Creazione minore*	700 mo
19	*Cura ferite critiche*	1.000 mo
20-21	*Debilitazione*	700 mo
22-23	*Disperazione opprimente*	700 mo
24-25	*Evoca mostri IV*	700 mo
26-28	*Globo di invulnerabilità inferiore*	700 mo
29-30	*Grido*	700 mo
31	*Individuazione dello scrutamento*	700 mo
32-33	*Ingrandire persone di massa*	700 mo
34-36	*Invisibilità superiore*	700 mo
37-39	*Libertà di movimento*	1.000 mo
40	*Localizza creatura*	700 mo
41-42	*Metamorfosi*	700 mo
43	*Modificare memoria*	1.000 mo
44-46	*Muro di fuoco*	700 mo
47-49	*Muro di ghiaccio*	700 mo
50-51	*Muro illusorio*	700 mo
52-53	*Nebbia solida*	700 mo

54	*Neutralizza veleno*	1.000 mo
55-57	*Occhio arcano*	700 mo
58-59	*Ombra di una evocazione*	700 mo
60	*Parlare con i vegetali*	1.000 mo
61-62	*Paura*	700 mo
63-65	*Pelle di pietra*	950 mo
66-69	*Porta dimensionale*	700 mo
70	*Potenziatore mnemonico di Rary*	700 mo
71	*Respingere parassiti*	1.000 mo
72-73	*Ridurre persone di massa*	700 mo
74-76	*Rimuovi maledizione*	700 mo
77-78	*Riparo sicuro di Leomund*	700 mo
79-80	*Scagliare maledizione*	700 mo
81-82	*Scolpire pietra*	700 mo
83-84	*Scrutare*	700 mo
85-87	*Scudo di fuoco*	700 mo
88-89	*Sfera elastica di Otiluke*	700 mo
90-91	*Tempesta di ghiaccio*	700 mo
92-93	*Tentacoli neri di Evard*	700 mo
94-95	*Terreno illusorio*	700 mo
96-97	*Trama iridescente*	700 mo
98-99	*Trappola di fuoco*	725 mo
100	*Zona di silenzio*	1.000 mo

Incantesimi arcani di 5° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-04	*Blocca mostri*	1.125 mo
05	*Canto di discordia*	1.625 mo
06-08	*Congedo*	1.125 mo
09-11	*Cono di freddo*	1.125 mo
12-13	*Contattare altri piani*	1.125 mo
14-15	*Creazione maggiore*	1.125 mo
16-17	*Crescita animale*	1.125 mo
18	*Cura ferite leggere di massa*	1.625 mo
19-21	*Dissolvi magie superiore*	1.625 mo
22-23	*Dominare persone*	1.125 mo
24-25	*Evoca mostri V*	1.125 mo
26-27	*Fabbricare*	1.125 mo
28	*Giara magica*	1.125 mo
29-30	*Immagine persistente*	1.125 mo
31-32	*Inaridire*	1.125 mo
33-34	*Incubo*	1.125 mo
35-37	*Inviare*	1.125 mo
38-39	*Legame planare inferiore*	1.125 mo
40-41	*Legame telepatico di Rary*	1.125 mo
42-43	*Mano interposta di Bigby*	1.125 mo
44-46	*Metamorfosi funesta*	1.125 mo
47-48	*Miraggio arcano*	1.125 mo
49-51	*Muro di forza*	1.125 mo
52-54	*Muro di pietra*	1.125 mo
55-56	*Nebbia mentale*	1.125 mo
57-58	*Nube mortale*	1.125 mo
59-60	*Occhi indagatori*	1.125 mo
61-62	*Ombra di una invocazione*	1.125 mo
63-64	*Onde di affaticamento*	1.125 mo
65-67	*Passapareti*	1.125 mo
68	*Permanenza*	10.125 mo[1]
69-70	*Regressione mentale*	1.125 mo
71-72	*Santuario privato di Mordenkainen*	1.125 mo
73	*Scrigno segreto di Leomund*	1.125 mo
74-75	*Segugio fedele di Mordenkainen*	1.125 mo
76-77	*Sembrare*	1.125 mo
78	*Simbolo di dolore*	2.125 mo
79	*Simbolo di sonno*	2.125 mo
80	*Sogno*	1.125 mo
81-83	*Spezzare incantamento*	1.125 mo
84-85	*Telecinesi*	1.125 mo
86-90	*Teletrasporto*	1.125 mo
91-92	*Trasmutare fango in roccia*	1.125 mo
93-94	*Trasmutare roccia in fango*	1.125 mo
95-96	*Visione falsa*	1.375 mo
97-100	*Volo giornaliero*	1.125 mo

1 Comprende il costo in punti esperienza fino a 2.000 PE.

Incantesimi arcani di 6° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-03	*Analizzare dweomer*	1.650 mo
04	*Animare oggetti*	2.400 mo
05-07	*Astuzia della volpe di massa*	1.650 mo
08	*Banchetto degli eroi*	1.650 mo
09-11	*Camminare nelle ombre*	1.650 mo
12-14	*Campo anti-magia*	1.650 mo
15-16	*Carne in pietra*	1.650 mo
17-19	*Catena di fulmini*	1.650 mo
20-21	*Cerchio di morte*	2.150 mo
22	*Conoscenza delle leggende*	1.900 mo
23	*Contingenza*	1.650 mo
24-25	*Controllare acqua*	1.650 mo
26	*Costrizione/Cerca*	1.650 mo
27	*Creare non morti*	2.350 mo
28	*Cura ferite moderate di massa*	2.400 mo
29-31	*Disintegrazione*	1.650 mo
32-35	*Dissolvi magie superiore*	1.650 mo
36	*Elucubrazione di Mordenkainen*	1.650 mo
37-38	*Eroismo, superiore*	1.650 mo
39-40	*Evoca mostri VI*	1.650 mo
41-43	*Forza del toro di massa*	1.650 mo
44-45	*Fuorviare*	1.650 mo
46-48	*Globo di invulnerabilità*	1.650 mo
49-51	*Grazia del gatto di massa*	1.650 mo
52-53	*Immagine permanente*	1.650 mo
54-55	*Immagine programmata*	1.675 mo
56-57	*Legame planare*	1.650 mo
58-59	*Mano possente di Bigby*	1.650 mo
60-61	*Muovere il terreno*	1.650 mo
62-64	*Muro di ferro*	1.700 mo
65-66	*Nebbia acida*	1.650 mo
67-68	*Non morto a morto*	2.150 mo
69-71	*Pietra in carne*	1.650 mo
72-73	*Repulsione*	1.650 mo
74-76	*Resistenza dell'orso di massa*	1.650 mo
77-79	*Saggezza del gufo di massa*	1.650 mo
80	*Scopri il percorso*	2.400 mo
81-82	*Sfera congelante di Otiluke*	1.650 mo
83-84	*Sguardo penetrante*	1.650 mo
85	*Simbolo di paura*	2.650 mo
86	*Simbolo di persuasione*	6.650 mo
87-89	*Splendore dell'aquila di massa*	1.650 mo
90-91	*Suggestione di massa*	1.650 mo
92-93	*Trasformazione di Tenser*	1.950 mo
94-95	*Velo*	1.650 mo
96	*Vibrazione armonica*	2.400 mo
97	*Vigilanza e interdizione*	1.650 mo
98-100	*Visione del vero*	1.900 mo

Incantesimi arcani di 7° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-04	*Blocca persone di massa*	2.275 mo
05-07	*Celare*	2.275 mo
08-10	*Controllare non morti*	2.275 mo
11-13	*Controllare tempo atmosferico*	2.275 mo
14-16	*Demenza*	2.275 mo
17	*Desiderio limitato*	3.775 mo[1]
18-20	*Dito della morte*	2.275 mo
21-24	*Esilio*	2.275 mo
25-27	*Evoca mostri VII*	2.275 mo
28-29	*Evocazioni istantanee di Drawmij*	3.275 mo
30-32	*Gabbia di forza*	2.275 mo
33-35	*Immagine proiettata*	2.280 mo
36-38	*Inversione della gravità*	2.275 mo
39-42	*Invisibilità di massa*	2.275 mo
43-45	*Mano stringente di Bigby*	2.275 mo
46-48	*Ombra di una evocazione superiore*	2.275 mo
49-51	*Onde di esaurimento*	2.275 mo
52-54	*Palla di fuoco ritardata*	2.275 mo
55-57	*Parola del potere, accecare*	2.275 mo
58-60	*Porta in fase*	2.275 mo
61-62	*Reggia meravigliosa di Mordenkainen*	2.275 mo
63-65	*Riflettere incantesimo*	2.275 mo
66-68	*Scrutare superiore*	2.275 mo
69	*Simbolo di debolezza*	7.275 mo
70	*Simbolo di stordimento*	7.275 mo
71	*Simulacro*	7.275 mo[2]
72-74	*Spada di Mordenkainen*	2.275 mo
75-77	*Spostamento planare*	2.275 mo
78-81	*Spruzzo prismatico*	2.275 mo
82-83	*Statua*	2.275 mo
84-86	*Teletrasporto degli oggetti*	2.275 mo
87-91	*Teletrasporto superiore*	2.275 mo
92-95	*Transizione eterea*	2.275 mo
96-97	*Visione*	2.275 mo
98-100	*Vista arcana superiore*	2.275 mo

1 Si presume con un costo in componenti materiali non superiore a 1.000 mo e in PE non superiore a 300 PE.

2 Si presume con un costo in PE non superiore a 1.000 PE.

Incantesimi arcani di 8° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-02	*Antipatia*	3.000 mo
03-06	*Charme sui mostri di massa*	3.000 mo
07	*Clone*	4.000 mo
08-10	*Corpo di ferro*	3.000 mo
11-13	*Creare non morti superiori*	3.000 mo
14-16	*Danza irresistibile di Otto*	3.000 mo
17-19	*Esigere*	3.600 mo
20-22	*Esplosione solare*	3.000 mo
23-25	*Evoca mostri VIII*	3.000 mo
26-28	*Grido superiore*	3.000 mo
29-30	*Intrappolare l'anima*	13.000 mo[1]
31-33	*Labirinto*	3.000 mo
34-36	*Legame planare superiore*	3.000 mo
37-39	*Legame*	8.500 mo[1]
40-42	*Metamorfosi di un oggetto*	3.000 mo
43-45	*Momento di prescienza*	3.000 mo
46-48	*Muro prismatico*	3.000 mo
49-51	*Nube incendiaria*	3.000 mo
52-54	*Occhi indagatori superiore*	3.000 mo
55-57	*Ombra di una invocazione superiore*	3.000 mo
58-60	*Orrido avvizzimento*	3.000 mo
61-63	*Parola del potere, stordire*	3.000 mo
64-67	*Protezione dagli incantesimi*	3.500 mo
68-70	*Pugno serrato di Bigby*	3.000 mo
71-73	*Raggio polare*	3.000 mo
74-77	*Rivela locazioni*	3.000 mo
78-79	*Schermo*	3.000 mo
80-82	*Serratura dimensionale*	3.000 mo
83-86	*Sfera telecinetica di Otiluke*	3.000 mo
87	*Simbolo di demenza*	8.000 mo
88	*Simbolo di morte*	8.000 mo
89-90	*Simpatia*	4.500 mo
91-94	*Stasi temporale*	3.500 mo
95-97	*Trama scintillante*	3.000 mo
98-100	*Vuoto mentale*	3.000 mo

1 Si presume una creatura da 10 DV o meno.

Incantesimi arcani di 9° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-04	*Blocca mostri di massa*	3.825 mo
05-07	*Cerchio di teletrasporto*	4.825 mo
08	*Desiderio*	28.825 mo[1]
09-12	*Disgiunzione di Mordenkainen*	3.825 mo
13-17	*Dominare mostri*	3.825 mo
18-21	*Evoca mostri IX*	3.825 mo
22-25	*Fatale*	3.825 mo
26-30	*Fermare il tempo*	3.825 mo
31-35	*Forma eterea*	3.825 mo
36-39	*Imprigionare*	3.825 mo
40-43	*Lamento della banshee*	3.825 mo
44-46	*Legare anima*	3.825 mo
47-52	*Libertà*	3.825 mo
53-56	*Mano stritolante di Bigby*	3.825 mo
57-60	*Ombre*	3.825 mo
61-65	*Parola del potere, uccidere*	3.825 mo
66-70	*Portale*	3.825 mo
71-74	*Previsione*	3.825 mo
75-77	*Proiezione astrale*	4.870 mo
78-81	*Rifugio*	3.825 mo
82-85	*Risucchio di energia*	3.825 mo
86-90	*Sciame di meteore*	3.825 mo
91-94	*Sfera prismatica*	3.825 mo
95-100	*Trasformazione*	3.825 mo

1 Si presume con un costo in componenti materiali non superiore a 10.000 mo e in PE non superiore a 5.000 PE.

- 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/chiaroudienza* potrebbe ingrandire gli occhi o le orecchie dell'incantatore di dieci 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 7-20: "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 7-21: "Numero di incantesimi su una pergamena". Per ogni incantesimo si tira sulla Tabella 7-22: "Livelli degli incantesimi su pergamena" per determinare il suo livello, e poi sull'appropriata Tabella 7-23: "Pergamene degli incantesimi arcani" o 7-24: "Pergamene degli incantesimi divini" per determinare l'incantesimo in particolare.

Tutti gli incantesimi descritti nel *Manuale del Giocatore* sono rappresentati sulla Tabella 7-23 e la Tabella 7-24. Ogni pergamena compare su una lista a seconda del livello dell'incantesimo scritto su di essa.

Tabella 7-24: Pergamene degli incantesimi divini

Incantesimi divini di livello 0

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-07	*Conoscere direzione*	12 mo e 5 ma
08-14	*Creare acqua*	12 mo e 5 ma
15-21	*Cura ferite minori*	12 mo e 5 ma
22-29	*Guida*	12 mo e 5 ma
30-36	*Individuazione del magico*	12 mo e 5 ma
37-43	*Individuazione del veleno*	12 mo e 5 ma
44-50	*Infliggi ferite minori*	12 mo e 5 ma
51-57	*Lampo*	12 mo e 5 ma
58-64	*Lettura del magico*	12 mo e 5 ma
65-72	*Luce*	12 mo e 5 ma
73-79	*Purificare cibo e acqua*	12 mo e 5 ma
80-86	*Resistenza*	12 mo e 5 ma
87-93	*Riparare*	12 mo e 5 ma
94-100	*Virtù*	12 mo e 5 ma

Incantesimi divini di 1° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01	*Allarme*	100 mo
02-03	*Anatema*	25 mo
04-05	*Arma magica*	25 mo
06-07	*Bacche benefiche*	25 mo
08-10	*Benedire l'acqua*	50 mo
11	*Benedire un' arma*	100 mo
12-14	*Benedizione*	25 mo
15-16	*Calmare animali*	25 mo
17-18	*Charme su animali*	25 mo
19-21	*Comando*	25 mo
22-23	*Comprensione dei linguaggi*	25 mo
24-28	*Contrastare elementi*	25 mo
29-33	*Cura ferite leggere*	25 mo
34-35	*Devastazione*	25 mo
36-37	*Evoca alleato naturale I*	25 mo
38-39	*Evoca mostri I*	25 mo
40-41	*Favore divino*	25 mo
42-45	*Foschia occultante*	25 mo
46-47	*Incuti paura*	25 mo
48-49	*Individuazione dei non morti*	25 mo
50-52	*Individuazione del bene/caos/legge/male*	25 mo
53-54	*Individuazione di animali o vegetali*	25 mo
55-56	*Individuazione di calappi e trabocchetti*	25 mo
57-58	*Infliggi ferite leggere*	25 mo
59-60	*Intralciare*	25 mo
61-62	*Luminescenza*	25 mo
63-64	*Maledire l'acqua*	50 mo
65-66	*Nascondersi agli animali*	25 mo
67-68	*Nascondersi ai non morti*	25 mo
69-70	*Parlare con gli animali*	25 mo
71-72	*Passare senza tracce*	25 mo
73-74	*Passo veloce*	25 mo
75-78	*Pietra magica*	25 mo
79-80	*Produrre fiamma*	25 mo
81-84	*Protezione dal bene/caos/legge/male*	25 mo
85-86	*Randello incantato*	25 mo
87-88	*Rimuovi paura*	25 mo
89-90	*Saltare*	25 mo
91-92	*Santuario*	25 mo
93-94	*Scudo della fede*	25 mo
95-96	*Scudo entropico*	25 mo
97-98	*Visione della morte*	25 mo
99-100	*Zanna magica*	25 mo

Incantesimi divini di 2° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-02	*Allineamento imperscrutabile*	150 mo
03	*Ammorbidire terra e pietra*	150 mo
04-05	*Arma spirituale*	150 mo
06-07	*Blocca animali*	150 mo
08-10	*Blocca persone*	150 mo
11	*Calappio*	150 mo
12-13	*Calmare emozioni*	150 mo
14-15	*Consacrare*	200 mo
16-19	*Cura ferite moderate*	150 mo
20-21	*Deformare legno*	150 mo
22-23	*Dissacrare*	200 mo
24-25	*Estasiare*	150 mo
26-27	*Evoca alleato naturale II*	150 mo
28-29	*Evoca mostri II*	150 mo
30-31	*Evoca sciame*	150 mo
32	*Folata di vento*	150 mo
33	*Forma arborea*	150 mo
34-36	*Forza del toro*	150 mo
37-38	*Frantumare*	150 mo
39	*Gelare il metallo*	150 mo
40-42	*Grazia del gatto*	150 mo
43-44	*Infliggi ferite moderate*	150 mo
45-46	*Lama infuocata*	150 mo
47	*Messaggero animale*	150 mo
48-49	*Movimenti del ragno*	150 mo
50-51	*Nube di nebbia*	150 mo
52-53	*Oscurità*	150 mo
54	*Parlare con i vegetali*	150 mo
55-56	*Pelle coriacea*	150 mo
57-58	*Presagio*	175 mo
59-60	*Rendere integro*	150 mo
61-63	*Resistenza dell'orso*	150 mo
64-66	*Resistere all'energia*	150 mo
67	*Ridurre animali*	150 mo
68-69	*Rimuovi paralisi*	150 mo
70	*Rintocco di morte*	150 mo
71	*Riposo inviolato*	150 mo
72	*Riscaldare il metallo*	150 mo
73-75	*Ristorare inferiore*	150 mo
76-78	*Ritarda veleno*	150 mo
79-81	*Saggezza del gufo*	150 mo
82	*Scolpire legno*	150 mo
83-84	*Scopri trappole*	150 mo
85-86	*Scudo su altri*	150 mo
87-88	*Sfera infuocata*	150 mo
89-90	*Silenzio*	150 mo
91-93	*Splendore dell'aquila*	150 mo
94	*Status*	150 mo
95-96	*Suono dirompente*	150 mo
97	*Trance animale*	150 mo
98	*Trappola di fuoco*	175 mo
99-100	*Zona di verità*	150 mo

Incantesimi divini di 3° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-02	*Animare morti*	625 mo
03-04	*Calappio*	375 mo
05-06	*Camminare sull'acqua*	375 mo
07-08	*Cecità/Sordità*	375 mo
09-14	*Cerchio magico contro il bene/caos/legge/male*	375 mo
15-16	*Contagio*	375 mo
17-18	*Creare cibo e acqua*	375 mo
19-20	*Crescita di spine*	375 mo
21-22	*Crescita vegetale*	375 mo
23-26	*Cura ferite gravi*	375 mo
27-28	*Dissolvi magie*	375 mo
29-30	*Dominare animali*	375 mo
31-32	*Epurare invisibilità*	375 mo
33-34	*Estinguere fuoco*	375 mo
35-36	*Evoca alleato naturale III*	375 mo
37-39	*Evoca mostri III*	375 mo
39-40	*Fiamma perenne*	425 mo
41-42	*Fondersi nella pietra*	375 mo
43-44	*Glifo di interdizione*	575 mo
45	*Guarire cavalcatura*	375 mo
46-47	*Infliggi ferite gravi*	375 mo
48-49	*Invocare il fulmine*	375 mo
50-51	*Localizza oggetto*	375 mo
52-53	*Luce diurna*	375 mo
54-56	*Luce incandescente*	375 mo
57-58	*Mano in aiuto*	375 mo
59-60	*Muro di vento*	375 mo
61-63	*Neutralizza veleno*	375 mo
64-65	*Occulta oggetto*	375 mo
66-67	*Oscurità profonda*	375 mo
68-70	*Parlare con i morti*	375 mo
71-72	*Parlare con i vegetali*	375 mo
73-75	*Preghiera*	375 mo
75-77	*Protezione dall'energia*	375 mo
78-80	*Respirare sott'acqua*	375 mo
81-82	*Rimpicciolire vegetali*	375 mo
83-85	*Rimuovi cecità/sordità*	375 mo
86-87	*Rimuovi malattia*	375 mo
88-89	*Rimuovi maledizione*	375 mo
90-91	*Scagliare maledizione*	375 mo
92-93	*Scolpire pietra*	375 mo
94	*Scurovisione*	375 mo
95-96	*Tempesta di nevischio*	375 mo
97-98	*Veste magica*	375 mo
99-100	*Zanna magica superiore*	375 mo

Incantesimi divini di 4° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-02	*Alleato planare inferiore*	1.200 mo
03-07	*Ancora dimensionale*	700 mo
08-09	*Anti-individuazione*	750 mo
10-12	*Arma magica superiore*	700 mo
13-17	*Camminare nell'aria*	700 mo
18-19	*Comandare vegetali*	700 mo
20-22	*Congedo*	700 mo
23-24	*Controllare acqua*	700 mo
25-30	*Cura ferite critiche*	700 mo
31-32	*Divinazione*	725 mo
33-35	*Evoca alleato naturale IV*	700 mo
36-38	*Evoca mostri IV*	700 mo
39-40	*Guscio anti-vegetali*	700 mo
41-44	*Immunità agli incantesimi*	700 mo
45-46	*Inaridire*	700 mo
47-49	*Infliggi ferite critiche*	700 mo
50-52	*Infondere capacità magiche*	700 mo
53-57	*Interdizione alla morte*	700 mo
58-60	*Inviare*	700 mo
61-65	*Libertà di movimento*	700 mo
66-70	*Linguaggi*	700 mo
71-72	*Parassità gigante*	700 mo
73-75	*Potere divino*	700 mo
76-77	*Reincarnazione*	700 mo
78-79	*Respingere parassiti*	700 mo
80-84	*Ristorare*	800 mo
85-87	*Rivela bugie*	700 mo
88-89	*Rocce aguzze*	700 mo
90-91	*Spada sacra*	700 mo
92-93	*Spezzare incantamento*	700 mo
94-95	*Stretta corrosiva*	700 mo
96-97	*Traslazione arborea*	700 mo
98-100	*Veleno*	700 mo

Incantesimi divini di 5° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-04	*Arma distruttiva*	1.125 mo
05-07	*Colpo infuocato*	1.125 mo
08-11	*Comando superiore*	1.125 mo
12	*Comunione con la natura*	1.125 mo
13	*Comunione*	1.625 mo
14-15	*Controllare venti*	1.125 mo
16-18	*Crescita animale*	1.125 mo
19-24	*Cura ferite leggere di massa*	1.125 mo
25-28	*Dissolvi il bene/caos/legge/male*	1.125 mo
29-31	*Distruggere viventi*	1.125 mo
32-33	*Espiazione*	3.625 mo
34-36	*Evoca alleato naturale V*	1.125 mo
37-39	*Evoca mostri V*	1.125 mo
40-42	*Giusto potere*	1.125 mo
43-45	*Infliggi ferite leggere di massa*	1.125 mo
46-48	*Invocare tempesta di fulmini*	1.125 mo
49-51	*Metamorfosi funesta*	1.125 mo
52-54	*Muro di fuoco*	1.125 mo
55-57	*Muro di pietra*	1.125 mo
58-60	*Muro di spine*	1.125 mo
61-62	*Pelle di pietra*	1.375 mo
63-65	*Piaga degli insetti*	1.125 mo
66-67	*Profanare*	6.125 mo[1]
68-70	*Resistenza agli incantesimi*	1.125 mo
71-72	*Rianimare morti*	1.125 mo
73	*Risveglio*	2.375 mo
74-75	*Santificare*	6.125 mo[1]
76-77	*Scrutare*	1.125 mo
78	*Sigillo di giustizia*	1.125 mo
79	*Simbolo di dolore*	2.125 mo
80	*Simbolo di sonno*	2.125 mo
81-84	*Spezzare incantamento*	1.125 mo
85-87	*Spostamento planare*	1.125 mo
88-90	*Tempesta di ghiaccio*	1.125 mo
91-93	*Trasmutare fango in roccia*	1.125 mo
94-96	*Trasmutare roccia in fango*	1.125 mo
97-100	*Visione del vero*	1.375 mo

1 Permette a un incantesimo di 4° livello o inferiore di essere legato all'area *santificata* o *profanata*.

Incantesimi divini di 6° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-02	*Alleato planare*	2.400 mo
03-05	*Animare oggetti*	1.650 mo
06-08	*Banchetto degli eroi*	1.650 mo
09-11	*Barriera di lame*	1.650 mo
12-14	*Bastone dell'incantesimo*	1.650 mo
15-17	*Camminare nel vento*	1.650 mo
18	*Costrizione/Cerca*	1.650 mo
19	*Creare non morti*	1.650 mo
20-23	*Cura ferite moderate di massa*	1.650 mo
24-27	*Dissolvi magie superiore*	1.650 mo
28-30	*Esilio*	1.650 mo
31-33	*Evoca alleato naturale VI*	1.650 mo
34-36	*Evoca mostri VI*	1.650 mo
37-39	*Ferire*	1.650 mo
40-43	*Forza del toro di massa*	1.650 mo
44	*Glifo di interdizione superiore*	1.650 mo
45-48	*Grazia del gatto di massa*	1.650 mo
49-51	*Guarigione*	1.650 mo
52-54	*Guscio anti-vita*	1.650 mo
55-57	*Infliggi ferite moderate di massa*	1.650 mo
58-60	*Legno di ferro*	1.650 mo
61-63	*Muovere il terreno*	1.650 mo
64-66	*Non morto a morto*	2.150 mo
67-69	*Parola del ritiro*	1.650 mo
70-72	*Pietre parlanti*	1.650 mo
73	*Proibizione*	4.650 mo[1]
74	*Querciaviva*	1.650 mo
75-78	*Resistenza dell'orso di massa*	1.650 mo
79-81	*Respingere legno*	1.650 mo
82-85	*Saggezza del gufo di massa*	1.650 mo
86-88	*Scopri il percorso*	1.650 mo
89-91	*Semi di fuoco*	1.650 mo
92	*Simbolo di paura*	2.650 mo
93	*Simbolo di persuasione*	6.650 mo
94-97	*Splendore dell'aquila di massa*	1.650 mo
98-100	*Trasporto vegetale*	1.650 mo

1 Si presume un'area equivalente ad un cubo con spigolo di 18 metri.

Incantesimi divini di 7° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-05	*Animare vegetali*	2.275 mo
06-10	*Bagliore solare*	2.275 mo
11-14	*Blasfemia*	2.275 mo
15-16	*Controllare tempo atmosferico*	2.275 mo
17-22	*Cura ferite gravi di massa*	2.275 mo
23-26	*Dettame*	2.275 mo
27-31	*Distruzione*	2.275 mo
32-35	*Evoca alleato naturale VII*	2.275 mo
36-40	*Evoca mostri VII*	2.275 mo
41-45	*Infliggi ferite gravi di massa*	2.275 mo
46-48	*Parola del caos*	2.275 mo
49-52	*Parola sacra*	2.275 mo
53-57	*Piaga strisciante*	2.275 mo
58-62	*Repulsione*	2.275 mo
63-64	*Resurrezione*	12.275 mo
65-69	*Rifugio*	3.775 mo
70-74	*Rigenerazione*	2.275 mo
75-78	*Ristorare superiore*	4.775 mo
79-83	*Scrutare superiore*	2.275 mo
84	*Simbolo di debolezza*	7.275 mo
85	*Simbolo di stordimento*	7.275 mo
86-90	*Transizione eterea*	2.275 mo
91-95	*Trasforma bastone*	2.275 mo
96-100	*Trasmutare metallo in legno*	2.275 mo

Incantesimi divini di 8° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-04	*Alleato planare superiore*	5.500 mo
05-07	*Aura sacra*	3.000 mo
08-10	*Aura sacrilega*	3.000 mo
11-16	*Campo anti-magia*	3.000 mo
17-20	*Controllare vegetali*	3.000 mo
21-23	*Creare non morti superiori*	3.600 mo
24-30	*Cura ferite critiche di massa*	3.000 mo
31-34	*Dito della morte*	3.000 mo
35-39	*Esplosione solare*	3.000 mo
40-43	*Evoca alleato naturale VIII*	3.000 mo
44-47	*Evoca mostri VIII*	3.000 mo
48-51	*Forme animali*	3.000 mo
52-55	*Immunità agli incantesimi superiore*	3.000 mo

56-59	*Infliggi ferite critiche di massa*	3.000 mo
60-63	*Inversione della gravità*	3.000 mo
64-66	*Mantello del caos*	3.000 mo
67-71	*Respingere metallo o pietra*	3.000 mo
72-75	*Rivela locazioni*	3.000 mo
76-78	*Scudo della legge*	3.000 mo
79-83	*Serratura dimensionale*	3.000 mo
84-85	*Simbolo di demenza*	8.000 mo
86-87	*Simbolo di morte*	8.000 mo
88-91	*Tempesta di fuoco*	3.000 mo
92-96	*Terremoto*	3.000 mo
97-100	*Turbine*	3.000 mo

Incantesimi divini di 9° livello

d%	Incantesimo	Prezzo di mercato
01-04	*Antipatia*	3.825 mo
05-09	*Cumulo strisciante*	3.825 mo
10-15	*Evoca alleato naturale IX*	3.825 mo
16-21	*Evoca mostri IX*	3.825 mo
22-27	*Forma eterea*	3.825 mo
28-36	*Guarigione di massa*	3.825 mo
37-43	*Implosione*	3.825 mo
44-48	*Legare anima*	3.825 mo
49-51	*Miracolo*	28.825 mo[1]
52-57	*Portale*	8.825 mo
58-63	*Previsione*	3.825 mo
64-66	*Proiezione astrale*	4.870 mo
67	*Resurrezione pura*	28.825 mo
68-73	*Rigenerazione*	3.825 mo
74-79	*Risucchio di energia*	3.825 mo
80-85	*Sciame elementale*	3.825 mo
86-89	*Simpatia*	5.325 mo
90-95	*Tempesta di vendetta*	3.825 mo
96-100	*Trasformazione*	3.825 mo

1 Si suppone una richiesta potente ma con componenti materiali non superiori a 100 mo e senza alcun costo in PE aggiuntivo.

Diversi incantesimi arcani hanno livelli diversi per stregoni e maghi rispetto ai bardi. Questi incantesimi appaiono sulla Tabella 7-23 al livello appropriato per stregoni e maghi (considerando che i bardi di solito non si impegnano nella scrittura di pergamene). Esempio: *Risata incontenibile di Tasha, suggestione.*

Allo stesso modo alcuni incantesimi divini sono differenti per livello per i chierici e druidi rispetto a paladini e ranger. Questi incantesimi appaiono sulla Tabella 7-24 al livello appropriato per chierici e druidi (considerando che i paladini e ranger di solito non si impegnano nella scrittura di pergamene). Esempio: *Lettura del magico, ristorare minore, ridurre animali.*

BASTONI

Un bastone è un lungo pezzo di legno in grado di contenere diversi incantesimi. A differenza delle bacchette (vedi pagina 245), che possono contenere diversi incantesimi, ogni bastone è di tipo specifico. Al momento della sua creazione ha 50 cariche a disposizione.

Descrizione fisica: Un tipico bastone è lungo dai 130 ai 210 cm, spesso dai 5 ai 7,5 cm, e pesa circa 2,5 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 e 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 standard, 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 7-25: "Bastoni".

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 e il loro impiego dei punteggi di caratteristica e i talenti relativi di chi lo impugna per determinare la CD dei tiri salvezza contro i loro incantesimi. A differenza di altri oggetti magici, chi lo impugna può impiegare il proprio livello da incantatore al posto di quello del bastone, quando ne attiva un potere, se il proprio livello è superiore a quello del bastone.

Ciò vuol dire che i bastoni risultano molto più efficaci nelle mani di potenti incantatori. Dato che vengono usati i punteggi di caratteristica di chi li impugna per determinare la CD dei tiri salvezza, gli incantesimi di un bastone sono spesso più difficili da resistere di quelli che provengono da altri oggetti magici, che impiegano il punteggio di caratteristica minimo richiesto per lanciare gli incantesimi. Non solo gli aspetti dipendenti dal livello dell'incantatore (raggio di azione, durata e così via) sono potenzialmente più elevati, ma gli incantesimi da un bastone sono più difficili da dissolvere e hanno una migliore probabilità di superare la resistenza agli incantesimi di un bersaglio (in particolare se chi li impugna possiede il talento Incantesimi Inarrestabili).

Inoltre, un bastone può contenere incantesimi di qualsiasi livello, a differenza di una bacchetta che è limitata ad incantesimi di 4° livello o inferiore. Il livello dell'incantatore minimo di un bastone è l'8°. I bastoni standard sono descritti di seguito.

Abiurazione: Di solito intagliato dal legno di un'antica quercia o altro grande albero, questo bastone concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Scudo* (1 carica)
- *Resistere all'energia* (1 carica)
- *Dissolvi magie* (1 carica)
- *Globo di invulnerabilità inferiore* (2 cariche)
- *Congedo* (2 cariche)
- *Repulsione* (3 cariche)

Abiurazione forte; LI 13°; Creare Bastoni, *congedo, dissolvi magie, globo di invulnerabilità inferiore, resistere all'energia, repulsione, scudo*; Prezzo 65.000 mo.

Alterazione della taglia: Questo bastone di legno scuro forte e robusto consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Ingrandire persone* (1 carica)
- *Ridurre persone* (1 carica)
- *Restringere oggetto* (1 carica)
- *Ingrandire persone di massa* (1 carica)
- *Ridurre persone di massa* (1 carica)

Evocazione forte; LI 8°; Creare Bastoni, *ingrandire persone, ingrandire persone di massa, ridurre persone, ridurre persone di massa, restringere oggetto*; Prezzo 29.000 mo.

Ammaliamento: Spesso realizzato in legno di melo e sormontato da un cristallo trasparente, questo bastone concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Sonno* (1 carica)
- *Risata incontenibile di Tasha* (1 carica)

TABELLA 7-25: BASTONI

Medio	Maggiore	Bastone	Prezzo di mercato
01-15	01-03	*Charme*	16.500 mo
16-30	04-09	*Fuoco*	17.750 mo
31-40	10-11	*Sciame di insetti*	24.750 mo
41-60	12-17	*Guarigione*	27.750 mo
61-75	18-19	*Alterazione della taglia*	29.000 mo
76-90	20-24	*Illuminazione*	48.250 mo
91-95	25-31	*Gelo*	56.250 mo
96-100	32-38	*Difesa*	58.250 mo
-	39-43	*Abiurazione*	65.000 mo
-	44-48	*Evocazione*	65.000 mo
-	49-53	*Ammaliamento*	65.000 mo
-	54-58	*Invocazione*	65.000 mo
-	59-63	*Illusione*	65.000 mo
-	64-68	*Necromanzia*	65.000 mo
-	69-73	*Trasmutazione*	65.000 mo
-	74-77	*Divinazione*	73.500 mo
-	78-82	*Terra e pietra*	80.500 mo
-	83-87	*Boschi*	101.250 mo
-	88-92	*Vita*	155.750 mo
-	93-97	*Passaggio*	170.500 mo
-	98-100	*Potere*	211.000 mo

- *Suggestione* (1 carica)
- *Disperazione opprimente* (2 cariche)
- *Nebbia mentale* (2 cariche)
- *Suggestione di massa* (3 cariche)

Ammaliamento forte; LI 13°; Creare Bastoni, *disperazione opprimente, suggestione di massa, nebbia mentale, sonno, suggestione, risata incontenibile di Tasha*; Prezzo 65.000 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:

- *Charme su animali* (1 carica)
- *Parlare con gli animali* (1 carica)
- *Pelle coriacea* (2 cariche)
- *Muro di spine* (3 cariche)
- *Evoca alleato naturale VI* (3 cariche)
- *Animare vegetali* (4 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. Queste due funzioni rimangono attive anche dopo che sono state consumate tutte le cariche.

Varia moderata; LI 13°; Creare Bastoni, Creare Armi e Armature Magiche *animare vegetali, passare senza tracce, charme su animali, pelle coriacea, parlare con gli animali, muro di spine, evoca alleato naturale VI*; Prezzo 101.250 mo.

Charme su persone: È solitamente fatto di legno nodoso, ornato e intarsiato con cura. Questo bastone consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Charme* (1 carica)
- *Charme sui mostri* (2 cariche)

Ammaliamento moderato; LI 8°; Creare Bastoni, *charme su persone, charme sui mostri*; Prezzo 16.500 mo.

Difesa: Il *bastone della difesa* è di aspetto semplice e che vibra di potere quando viene usato per difendersi. Consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Scudo* (1 carica)
- *Scudo della fede* (1 carica)
- *Scudo su altri* (1 carica)
- *Scudo della legge* (3 cariche)

Abiurazione forte; LI 15°; Creare Bastoni, *scudo, scudo della fede, scudo su altri, scudo della legge*; Prezzo 58.250 mo.

Divinazione: Fatto di un pezzo flessibile di salice, spesso con la punta biforcata, questo bastone concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Individuazione delle porte segrete* (1 carica)
- *Localizza oggetto* (1 carica)
- *Linguaggi* (1 carica)
- *Localizza creatura* (2 cariche)
- *Occhi indagatori* (2 cariche)
- *Visione del vero* (3 cariche)

Divinazione forte; LI 13°; Creare Bastoni, *individuazione delle porte segrete, localizza creatura, localizza oggetto, occhi indagatori, linguaggi, visione del vero*; Prezzo 73.500 mo.

Evocazione: Di solito intagliato dal legno di frassino o noce, presenta intarsi raffiguranti numerose specie di creature. Questo bastone concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Servitore inosservato* (1 carica)
- *Evoca sciame* (1 carica)
- *Nube maleodorante* (1 carica)
- *Creazione minore* (2 cariche)
- *Nube mortale* (2 cariche)
- *Evoca mostri VI* (3 cariche)

Evocazione forte; LI 13°; Creare Bastoni, *nube mortale, nube maleodorante, evoca mostri VI, evoca sciame, servitore inosservato*; Prezzo 65.000 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)
- *Palla di fuoco* (1 carica)
- *Muro di fuoco* (2 cariche)

Invocazione moderata; LI 8°; Creare Bastoni, *mani brucianti, palla di fuoco, muro di fuoco*; Prezzo 17.750 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)
- *Muro di ghiaccio* (1 carica)
- *Cono di freddo* (2 cariche)

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Bastoni, *tempesta di ghiaccio, muro di ghiaccio, cono di freddo*; Prezzo 56.250 mo.

Guarigione: Questo bastone di frassino bianco, con delle rune argentate intarsiate, consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Ristorare inferiore* (1 carica)
- *Cura ferite gravi* (1 carica)
- *Rimuovi cecità/sordità* (2 cariche)
- *Rimuovi malattia* (3 cariche)

Evocazione moderata; LI 8°; Creare Bastoni, *ristorare inferiore, cura ferite gravi, rimuovi cecità/sordità, rimuovi malattia*; Prezzo 27.750 mo.



Bastone del gelo

Illuminazione: Questo bastone è di solito avvolto in argento e decorato con raggi di sole. Concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Luci danzanti* (1 carica)
- *Lampo* (1 carica)
- *Luce diurna* (2 cariche)
- *Esplosione solare* (3 cariche)

Invocazione forte; LI 15°; Creare Bastoni, *luci danzanti, luce diurna, lampo, esplosione solare*; Prezzo 48.250 mo.

Illusione: Questo bastone è fatto d'ebano o altro legno scuro e intarsiato con intricate spirali. Concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Camuffare se stesso* (1 carica)
- *Immagine speculare* (1 carica)
- *Immagine maggiore* (1 carica)
- *Trama iridescente* (2 cariche)
- *Immagine persistente* (2 cariche)
- *Fuorviare* (3 cariche)

Illusione forte; LI 13°; Creare Bastoni, *camuffare se stesso, immagine maggiore, immagine speculare, immagine persistente, immagine proiettata, trama iridescente*; Prezzo 65.000 mo.

Invocazione: Di solito molto liscio e intagliato dal legno di noce, salice o tasso, questo bastone concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Dardo incantato* (1 carica)
- *Frantumare* (1 carica)
- *Palla di fuoco* (1 carica)
- *Tempesta di ghiaccio* (2 cariche)
- *Muro di forza* (2 cariche)
- *Catena di fulmini* (3 cariche)

Invocazione forte; LI 13°; Creare Bastoni, *catena di fulmini, palla di fuoco, tempesta di ghiaccio, dardo incantato, frantumare, muro di forza*; Prezzo 65.000 mo.

Necromanzia: Questo bastone è fatto d'ebano o altro legno scuro e intarsiato con immagini d'ossa e teschi. Concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Incuti paura* (1 carica)
- *Tocco del ghoul* (1 carica)
- *Fermare non morti* (1 carica)
- *Debilitazione* (2 cariche)
- *Onde di affaticamento* (2 cariche)
- *Cerchio di morte* (3 cariche)

Necromanzia forte; LI 13°; Creare Bastoni, *incuti paura, cerchio di morte, debilitazione, tocco del ghoul, fermare non morti, onde di affaticamento*; Prezzo 65.000 mo.

Passaggio: Questo potente oggetto consente l'utilizzo dei seguenti incantesimi:

- *Porta dimensionale* (1 carica)
- *Passapareti* (1 carica)
- *Porta in fase* (2 cariche)
- *Teletrasporto superiore* (2 cariche)
- *Proiezione astrale* (2 cariche)

Varia forte; LI 17°; Creare Bastoni, *porta dimensionale, passapareti, porta in fase, teletrasporto senza errore, proiezione astrale*; Prezzo 170.500 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* (1 carica)
- *Raggio di indebolimento* (intensificato al 5° livello) (1 carica)
- *Fiamma perenne* (1 carica)
- *Levitazione* (1 carica)
- *Fulmine* (intensificato al 5° livello) (1 carica)
- *Palla di fuoco* (intensificata al 5° livello) (1 carica)
- *Cono di freddo* (2 cariche)
- *Blocca mostri* (2 cariche)
- *Muro di forza* (una semisfera del diametro di 3 metri 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 danni raddoppiati (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. (Se l'atto di spezzare il bastone è volontario e dichiarato da chi lo impugna, può essere compiuto con un'azione standard che non richiede alcuna prova di Forza). 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 2 quadretti dal bastone spezzato subisce un numero di danni pari ad 8 volte il numero di cariche rimaste al suo interno; quelli che si trovano tra 3 e 4 quadretti da esso subiscono danni pari a 6 volte il numero di cariche, e quelli tra 5 e 6 quadretti pari a 4 volte. Un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 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 pagina 277) e il *bastone del potere*.

Una volta che tutte le cariche sono state usate, rimane un semplice *bastone ferrato+2*. (Una volta privo di cariche non può essere spezzato per un colpo definitivo).

Varia forte; LI 15°; Creare Bastoni, Creare Armi e Armature Magiche, *dardo incantato, raggio di indebolimento* intensificato, *fiamma perenne, levitazione, palla di fuoco* intensificata, *fulmine* intensificato, *cono di freddo, blocca mostri, muro di forza, globo di invulnerabilità*; Prezzo 211.000 mo.

Sciame di insetti: Questo bastone di legno scuro 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* (3 cariche)

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Bastoni, *evoca sciame, piaga degli insetti*; Prezzo 24.750 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)

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Bastoni, *passapareti, muovere il terreno*; Prezzo 80.500 mo.



Bastone di terra e pietra

Trasmutazione: Questo bastone è intagliato o decorato generalmente con legno pietrificato e concede l'uso dei seguenti incantesimi:

- *Ritirata rapida* (1 carica)
- *Alterare se stesso* (1 carica)
- *Intermittenza* (1 carica)
- *Metamorfosi* (2 cariche)
- *Metamorfosi funesta* (2 cariche)
- *Disintegrazione* (3 cariche)

Trasmutazione forte; LI 13°; Creare Bastoni, *alterare se stesso, metamorfosi funesta, intermittenza, disintegrazione, ritirata rapida, metamorfosi*; Prezzo 65.000 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)
- *Rianimare morti* (5 cariche)

Evocazione moderata; LI 11°; Creare Bastoni, *guarigione, rianimare morti*; Prezzo 155.750 mo.

BACCHETTE

Una bacchetta è un bastone sottile che contiene un singolo incantesimo di 4° livello o inferiore. 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 fisica: 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. Una bacchetta può essere usata anche quando si è in lotta o si è inghiottiti.

Generazione casuale: Per generare casualmente della bacchette, si usa la Tabella 7-26: "Bacchette". Alcune bacchette sulla tabella sono versioni create ad un particolare livello dell'incantatore; in questi casi, il livello dell'incantatore dell'oggetto viene riportato tra parentesi.

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 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 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 fisica: Variabile.

Tabella 7-26: Bacchette

Minore	Medio	Maggiore	Bacchetta	Prezzo di mercato
01–02	—	—	*Individuazione del magico*	375 mo
03–04	—	—	*Luce*	375 mo
05–07	—	—	*Mani brucianti*	750 mo
08–10	—	—	*Charme su animali*	750 mo
11–13	—	—	*Charme su persone*	750 mo
14–16	—	—	*Spruzzo colorato*	750 mo
17–19	—	—	*Cura ferite leggere*	750 mo
20-22	—	—	*Individuazione delle porte segrete*	750 mo
23–25	—	—	*Ingrandire persone*	750 mo
26–28	—	—	*Dardo incantato (1°)*	750 mo
29–31	—	—	*Stretta folgorante*	750 mo
32–34	—	—	*Evoca mostri I*	750 mo
35–36	—	—	*Dardo incantato (3°)*	2.250 mo
37	01–03	—	*Dardo incantato (5°)*	3.750 mo
38–40	04–07	—	*Resistenza dell'orso*	4.500 mo
41–43	08–11	—	*Forza del toro*	4.500 mo
44–46	12–15	—	*Grazia del gatto*	4.500 mo
47–49	16–20	—	*Cura ferite moderate*	4.500 mo
50–51	21–22	—	*Oscurità*	4.500 mo
52–54	23–24	—	*Luce diurna*	4.500 mo
55–57	25–27	—	*Ritarda veleno*	4.500 mo
58–60	28–31	—	*Splendore dell'aquila*	4.500 mo
61–63	32–33	—	*Vita falsata*	4.500 mo
64–66	34–37	—	*Astuzia della volpe*	4.500 mo
67–68	38	—	*Tocco del ghoul*	4.500 mo
69–71	39	—	*Blocca persone*	4.500 mo
72–74	40–42	—	*Invisibilità*	4.500 mo
75–77	43–44	—	*Scassinare*	4.500 mo
78–80	45	—	*Levitazione*	4.500 mo
81–83	46–47	—	*Freccia acida di Melf*	4.500 mo
84–86	48–49	—	*Immagine speculare*	4.500 mo
87–89	50–53	—	*Saggezza del gufo*	4.500 mo
90–91	54	—	*Frantumare*	4.500 mo
92–94	55–56	—	*Silenzio*	4.500 mo
95–97	57	—	*Evoca mostri II*	4.500 mo
98–100	58–59	—	*Ragnatela*	4.500 mo
—	60–62	01–02	*Dardo incantato (7°)*	5.250 mo
—	63–64	03–05	*Dardo incantato (9°)*	6.750 mo
—	65–67	06–07	*Invocare il fulmine (5°)*	11.250 mo
—	68	08	*Charme*, intensificato (incantesimo di 3° livello)	11.250 mo
—	69–70	09–10	*Contagio*	11.250 mo
—	71–74	11–13	*Cura ferite gravi*	11.250 mo
—	75–77	14–15	*Dissolvi magie*	11.250 mo
—	78–81	16–17	*Palla di fuoco (5°)*	11.250 mo
—	82–83	18–19	*Estremità affilata*	11.250 mo
—	84–87	20–21	*Fulmine (5°)*	11.250 mo
—	88–89	22–23	*Immagine maggiore*	11.250 mo
—	90–91	24–25	*Lentezza*	11.250 mo
—	92–94	26–27	*Suggestione*	11.250 mo
—	95–97	28–29	*Evoca mostri III*	11.250 mo
—	98	30–31	*Palla di fuoco (6°)*	13.500 mo
—	99	32–33	*Fulmine (6°)*	13.500 mo
—	100	34–35	*Luce incandescente (6°)*	13.500 mo
—	—	36–37	*Invocare il fulmine (8°)*	18.000 mo
—	—	38–39	*Palla di fuoco (8°)*	18.000 mo
—	—	40–41	*Fulmine (8°)*	18.000 mo
—	—	42–45	*Charme sui mostri*	21.000 mo
—	—	46–50	*Cura ferite critiche*	21.000 mo
—	—	51–52	*Ancora dimensionale*	21.000 mo
—	—	53–55	*Paura*	21.000 mo
—	—	56–59	*Invisibilità superiore*	21.000 mo
—	—	60	*Blocca persone*, intensificato (4° livello)	21.000 mo
—	—	61–65	*Tempesta di ghiaccio*	21.000 mo
—	—	66–68	*Infliggi ferite critiche*	21.000 mo
—	—	69–72	*Neutralizza veleno*	21.000 mo
—	—	73–74	*Veleno*	21.000 mo
—	—	75–77	*Metamorfosi*	21.000 mo
—	—	78	*Raggio di indebolimento*, intensificato (4° livello)	21.000 mo
—	—	79	Suggestione, intensificato (4° livello)	21.000 mo
—	—	80–82	*Evoca mostri IV*	21.000 mo
—	—	83–86	*Muro di fuoco*	21.000 mo
—	—	87–90	*Muro di ghiaccio*	21.000 mo
—	—	91	*Dissolvi magie (10°)*	22.500 mo
—	—	92	*Palla di fuoco (10°)*	22.500 mo
—	—	93	*Fulmine (10°)*	22.500 mo
—	—	94	*Martello del caos (8°)*	24.000 mo
—	—	95	*Punizione sacra (8°)*	24.000 mo
—	—	96	*Ira dell'ordine (8°)*	24.000 mo
—	—	97	*Influenza sacrilega (8°)*	24.000 mo
—	—	98–99	*Ristorare*[1]	26.000 mo
—	—	100	*Pelle di pietra*[2]	33.500 mo

1 Il costo di creazione di una *bacchetta del ristorare* è di 10.500 mo, 840 PE, oltre a 5.000 mo per le componenti materiali

2 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.

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 7-27: "Oggetti meravigliosi minori", 7-28: "Oggetti meravigliosi medi" o 7-29: "Oggetti meravigliosi maggiori".

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 7-30: "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.

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) che gli permettono di volare con una velocità di 18 metri (manovrabilità buona).

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *volare*; Prezzo 54.000 mo; Peso 1 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 con 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.

d%	Contenuto	d%	Contenuto
01-50	Vuota	90	Demone (succube)
51-54	Elementale dell'aria Grande	91	Diavolo (osyluth)
55-58	Falcofreccia	92	Diavolo (barbazu)
59-62	Elementale della terra Grande	93	Diavolo (erinni)
63-66	Xorn	94	Diavolo (cornugon)
67-70	Elementale del fuoco Grande	95	Celestiale (avoral)
71-74	Salamandra	96	Celestiale (ghaele)
75-78	Elementale dell'acqua Grande	97	Capitano formian
79-82	Tojanida adulto	98	Slaad blu
83-84	Slaad rosso	99	Rakshasa
85-86	Sorvegliante formian	100	Demone (balor) o diavolo (diavolo della fossa): stessa probabilità per entrambi
87	Demone (vrock)		
88	Demone (hezrou)		
89	Demone (glabrezu)		

Tabella 7-27: Oggetti meravigliosi minori

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01	*Piuma di Quaal, ancora*	50 mo
02	*Solvente universale*	50 mo
03	*Elisir d'amore*	150 mo
04	*Unguento della conservazione*	150 mo
05	*Piuma di Quaal, ventaglio*	200 mo
06	*Polvere nascondi tracce*	250 mo
07	*Elisir del nascondersi*	250 mo
08	*Elisir della furtività*	250 mo
09	*Elisir del nuotare*	250 mo
10	*Elisir della visione*	250 mo
11	*Bagliore argenteo*	250 mo
12	*Piuma di Quaal, uccello*	300 mo
13	*Piuma di Quaal, albero*	400 mo
14	*Piuma di Quaal, barca cigno*	450 mo
15	*Elisir della verità*	500 mo
16	*Piuma di Quaal, frusta*	500 mo
17	*Polvere prosciugante*	850 mo
18	*Borsa dei trucchi, grigia*	900 mo
19	*Mano del mago*	900 mo
20	*Bracciali dell'armatura+1*	1.000 mo
21	*Mantello della resistenza+1*	1.000 mo
22	*Perla del potere; incantesimo di 1° livello*	1.000 mo
23	*Filatterio della fedeltà*	1.000 mo
24	*Balsamo della scivolosità*	1.000 mo
25	*Elisir del soffio di fuoco*	1.100 mo
26	*Flauto dei topi*	1.150 mo
27	*Polvere dell'illusione*	1.200 mo
28	*Occhiali della visione dettagliata*	1.250 mo
29	*Fermaglio dello scudo*	1.500 mo
30	*Collana delle palle di fuoco tipo I*	1.650 mo
31	*Polvere dell'apparizione*	1.800 mo
32	*Cappello del camuffamento*	1.800 mo
33	*Flauto dei suoni*	1.800 mo
34	*Faretra di Ehlonna*	1.800 mo
35	*Amuleto dell'armatura naturale+1*	2.000 mo
36	*Zainetto pratico di Heward*	2.000 mo
37	*Corno della nebbia*	2.000 mo
38	*Gemma elementale*	2.250 mo
39	*Tunica delle ossa*	2.400 mo
40	*Colla meravigliosa*	2.400 mo
41	*Borsa conservante tipo I*	2.500 mo
42	*Stivali elfici*	2.500 mo
43	*Stivali dell'inverno*	2.500 mo
44	*Candela della verità*	2.500 mo
45	*Mantello elfico*	2.500 mo
46	*Lenti dell'aquila*	2.500 mo
47	*Scarabeo dell'anatema dei golem*	2.500 mo
48	*Collana delle palle di fuoco tipo II*	2.700 mo
49	*Pietra dell'allarme*	2.700 mo
50	*Borsa dei trucchi, ruggine*	3.000 mo
51	*Biglia di forza*	3.000 mo
52	*Campana dell'apertura*	3.000 mo
53	*Ferri della velocità*	3.000 mo
54	*Corda per scalare*	3.000 mo
55	*Polvere della sparizione*	3.500 mo
56	*Lente dell'individuazione*	3.500 mo
57	*Vesti del druido*	3.750 mo
58	*Statuine del potere meraviglioso, corvo d'argento*	3.800 mo
59	*Braccialetto della salute+2*	4.000 mo
60	*Bracciali dell'armatura+2*	4.000 mo
61	*Mantello del carisma+2*	4.000 mo
62	*Mantello della resistenza+2*	4.000 mo
63	*Guanti del potere orchesco*	4.000 mo
64	*Guanti catturafrecce*	4.000 mo
65	*Guanti della destrezza+2*	4.000 mo
66	*Fascia dell'intelletto+2*	4.000 mo
67	*Pietra magica, fuso trasparente*	4.000 mo
68	*Unguento di Keoghtom*	4.000 mo
69	*Pigmenti meravigliosi di Nolzur*	4.000 mo
70	*Perla del potere; incantesimo di 2° livello*	4.000 mo
71	*Talismano della saggezza+2*	4.000 mo
72	*Balsamo della pietra*	4.000 mo
73	*Collana delle palle di fuoco tipo III*	4.350 mo
74	*Diadema della persuasione*	4.500 mo
75	*Pantofole del ragno*	4.800 mo
76	*Incenso della meditazione*	4.900 mo
77	*Borsa conservante tipo II*	5.000 mo
78	*Bracciali dell'arciere, inferiori*	5.000 mo
79	*Pietra magica, prisma rosa polvere*	5.000 mo
80	*Elmo della comprensione linguaggi e lettura del magico*	5.200 mo
81	*Vesti della fuga*	5.200 mo
82	*Bottiglia del fumo perenne*	5.400 mo
83	*Cucchiaio di Murlynd*	5.400 mo
84	*Collana delle palle di fuoco tipo IV*	5.400 mo
85	*Stivali molleggiati*	5.500 mo
86	*Ventaglio*	5.500 mo
87	*Amuleto dei pugni potenti+1*	6.000 mo
88	*Ferri dello zefiro*	6.000 mo
89	*Flauto incantatore*	6.000 mo
90	*Collana delle palle di fuoco tipo V*	6.150 mo
91	*Guanti del nuotare e dello scalare*	6.250 mo
92	*Borsa dei trucchi, marrone*	6.300 mo
93	*Diadema incandescente, minore*	6.480 mo
94	*Corno del bene/del male*	6.500 mo
95	*Tunica degli oggetti utili*	7.000 mo
96	*Barca pieghevole*	7.200 mo
97	*Mantello della manta*	7.200 mo
98	*Bottiglia d'aria*	7.250 mo
99	*Borsa conservante tipo III*	7.400 mo
100	*Talismano della salute*	7.400 mo

La parola di comando può essere impartita solo una volta al giorno.

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 attacca 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 tipo, può contenere una qualsiasi delle creature elencate nella tabella.

Evocazione forte; LI 20°; Creare Oggetti Meravigliosi, *intrappolare l'anima*; Prezzo 170.000 mo; Peso 0,5 kg.

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 superare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) con CD 19 (come se l'incantatore avesse lanciato *anti-individuazione* su di sé).

Abiurazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *anti-individuazione*; Prezzo 35.000 mo

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.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *pelle coriacea*, il livello dell'incantatore del creatore deve almeno essere pari a tre volte il bonus dell'amuleto; Prezzo 2.000 mo (+1), 8.000 mo (+2), 18.000 mo (+3), 32.000 mo (+4), 50.000 mo (+5).

Amuleto dei piani: Questo congegno 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 con 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).

Evocazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *spostamento planare*; Prezzo 120.000 mo

Amuleto dei pugni potenti: Questo amuleto conferisce un bonus di potenziamento da +1 a +5 ai tiri per colpire e ai danni con gli attacchi senz'armi e le armi naturali.

Invocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *zanna magica superiore*, il livello dell'incantatore del creatore deve essere almeno tre volte il bonus dell'amuleto; Prezzo 6.000 mo (+1), 24.000 mo (+2), 54.000 mo (+3), 96.000 mo (+4), 150.000 mo (+5).

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 150 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 50 kg di materiale ogni giorno. (Gli oggetti che hanno attraversato gli anelli solo parzialmente non contano). Questi utili strumenti 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 con 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.

Evocazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *portale*; Prezzo 40.000 mo; Peso 0,5 kg ognuno.

Apparato di Kwalish: Questo oggetto assomiglia ad un grosso barile di ferro sigillato, ma nasconde una maniglia segreta (Cercare con 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).

L'apparato ha le seguenti caratteristiche: pf 200; durezza 15; Vel 6 m, nuotare 6 m; CA 20 (-1 taglia, +11 naturale); Att +12 in mischia (2d8, 2 pinze).

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

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.

Invocazione e trasmutazione forte; LI 19°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*, *fiamma perenne*, il creatore deve possedere 8 gradi in Conoscenze (architettura e ingegneria); Prezzo 90.000 mo; Peso 250 kg.

Arpa dello charme: Questo strumento consiste in un'arpa dorata la cui superficie è piena di decorazioni. Finché viene suonata, consente di intessere nella musica l'incantesimo *suggestione* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 per negare gli effetti) una volta ogni 10 minuti, se chi la suona supera una prova di Intrattenere (strumenti a corda) con CD 14. Se la prova fallisce, la folla non può essere ulteriormente influenzata dall'esibizione dell'arpista per le prossime 24 ore.

Ammaliamento debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *suggestione*; Prezzo 7.500 mo; Peso 2,5 kg.

Bagliore argenteo: Questa sostanza può essere applicata ad un'arma con un'azione standard. Darà all'arma le proprietà dell'argento alchemico (vedi pagina 283) per 1 ora, rimpiazzando le proprietà di qualsiasi altro materiale speciale possa essere fatta. Per esempio, una *spada lunga sacra in adamantio+1* diventa una *spada lunga sacra d'argento+1* per la durata dell'effetto. Un'ampolla coprirà una singola arma da mischia o 20 munizioni.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi; Prezzo 250 mo.

Balsamo della pietra: Questo strano unguento ha due utilizzi principali. Se ne vengono applicati 30 grammi sulla 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*.

Abiurazione e trasmutazione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *pietra in carne*, *pelle di pietra*; Prezzo 4.000 mo per 30 grammi.

Balsamo della scivolosità: Quest'olio aggiunge un bonus di competenza +20 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 di *unto* a durata prolungata. L'olio svanisce da solo dopo 1 ora, oppure può essere ripulito con una soluzione contenente alcol (anche del vino andrà bene).

Il *balsamo della scivolosità* è necessario per rivestire l'interno di un contenitore destinato ad ospitare della *colla meravigliosa* (vedi pagina 252).

Evocazione debole; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *unto*; Prezzo 1.000 mo.

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 all'interno della barca o nave.

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 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.

Trasmutazione debole; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *fabbricare*, il creatore deve avere 2 gradi in Artigianato (costruire imbarcazioni); Prezzo 7.200 mo; Peso 2 kg

Biglia di forza: Questa piccola sfera sembra essere una perla opaca. Può essere scagliata fino a 18 metri senza penalità di gittata. Se impatta con forza, produce un'esplosione che infligge 5d6 danni di forza a tutte le creature entro un raggio di 3 metri.

Funziona come una *sfera elastica di Otiluke* (tiro salvezza sui Riflessi con CD 16 per negare) con un raggio di 3 metri e una durata di 10 minuti. Chi fallisce viene intrappolato in un globo di forza scintillante, a meno che non sia troppo grande per entrarci. La sfera detiene la vittima fino al termine della durata dell'incantesimo. La sfera è immune a qualsiasi tipo di danno eccetto una *verga della cancellazione*, una *verga della negazione*, *disintegrazione* o un *dissolvi magie* mirato. Nulla può passare attraverso la sfera, dall'interno o dall'esterno, sebbene la vittima possa respirare normalmente. La vittima può anche agitarsi, ma il globo non può essere spostato fisicamente dalle persone all'esterno o da chi si muove al suo interno.

L'esplosione consuma definitivamente la perla, rendendola a tut-

Tabella 7-28: Oggetti meravigliosi medi

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01	*Stivali della levitazione*	7.500 mo
02	*Arpa dello charme*	7.500 mo
03	*Amuleto dell'armatura naturale+2*	8.000 mo
04	*Manuale del golem di carne*	8.000 mo
05	*Mano della gloria*	8.000 mo
06	*Pietra magica, sfera rosso scuro*	8.000 mo
07	*Pietra magica, sfera blu incandescente*	8.000 mo
08	*Pietra magica, romboide blu chiaro*	8.000 mo
09	*Pietra magica, sfera rosa e verde*	8.000 mo
10	*Pietra magica, romboide rosa*	8.000 mo
11	*Pietra magica, sfera blue e scarlatta*	8.000 mo
12	*Mazzo delle illusioni*	8.100 mo
13	*Collana delle palle di fuoco tipo VI*	8.100 mo
14	*Candela dell'invocazione*	8.400 mo
15	*Bracciali dell'armatura+3*	9.000 mo
16	*Mantello della resistenza+3*	9.000 mo
17	*Caraffa dell'acqua eterna*	9.000 mo
18	*Collana dell'adattamento*	9.000 mo
19	*Perla del potere, incantesimo di 3° livello*	9.000 mo
20	*Sudario di disintegrazione*	9.000 mo
21	*Statuina del potere meraviglioso, gufo di serpentino*	9.100 mo
22	*Collana delle palle di fuoco tipo VII*	9.150 mo
23	*Collana del rosario, minore*	9.600 mo
24	*Borsa conservante tipo IV*	10.000 mo
25	*Statuina del potere meraviglioso, grifone di bronzo*	10.000 mo
26	*Statuina del potere meraviglioso, mosca d'ebano*	10.000 mo
27	*Guanto della conservazione*	10.000 mo
28	*Pietra magica, romboide blu scuro*	10.000 mo
29	*Cavallo di pietra, palafreno*	10.000 mo
30	*Cappa del saltimbanco*	10.080 mo
31	*Filatterio dello scacciare non morti*	11.000 mo
32	*Guanto corrosivo*	11.500 mo
33	*Stivali della velocità*	12.000 mo
34	*Occhiali della notte*	12.000 mo
35	*Manuale del golem di argilla*	12.000 mo
36	*Medaglione dei pensieri*	12.000 mo
37	*Flauto del dolore*	12.000 mo
38	*Libro benedetto di Boccob*	12.500 mo
39	*Cintura del monaco*	13.000 mo
40	*Gemma della luminosità*	13.000 mo
41	*Lira della costruzione*	13.000 mo
42	*Mantello dell'aracnide*	14.000 mo
43	*Cavallo di pietra, destriero*	14.800 mo
44	*Cintura nanica*	14.900 mo
45	*Talismano della rimarginazione*	15.000 mo
46	*Corno dei tritoni*	15.100 mo
47	*Perla delle sirene*	15.300 mo
48	*Statuina del potere meraviglioso, cane d'onice*	15.500 mo
49	*Braccialetto della salute+4*	16.000 mo
50	*Cintura della forza da gigante+4*	16.000 mo
51	*Stivali alati*	16.000 mo
52	*Bracciali dell'armatura+4*	16.000 mo
53	*Mantello del carisma+4*	16.000 mo
54	*Mantello della resistenza+4*	16.000 mo
55	*Guanti della destrezza+4*	16.000 mo
56	*Fascia dell'intelletto+4*	16.000 mo
57	*Perla del potere, incantesimo di 4° livello*	16.000 mo
58	*Talismano della saggezza+4*	16.000 mo
59	*Fodero delle estremità affilate*	16.000 mo
60	*Statuina del potere meraviglioso, leoni d'oro*	16.500 mo
61	*Campana dell'interruzione*	16.800 mo
62	*Scopa volante*	17.000 mo
63	*Statuina del potere meraviglioso, elefante di marmo*	17.000 mo
64	*Amuleto dell'armatura naturale+3*	18.000 mo
65	*Pietra magica, fuso iridescente*	18.000 mo
66	*Braccialetto dell'amicizia*	19.000 mo
67	*Tappeto volante*, 1,5 m x 1,5 m	20.000 mo
68	*Corno della distruzione*	20.000 mo
69	*Pietra magica, ellissoide lavanda chiaro*	20.000 mo
70	*Pietra magica, fuso madreperla*	20.000 mo
71	*Buco portatile*	20.000 mo
72	*Pietra della buona fortuna (pietrafortuna)*	20.000 mo
73	*Statuina del potere meraviglioso, capre d'avorio*	21.000 mo
74	*Corda per intralciare*	21.000 mo
75	*Manuale del golem di pietra*	22.000 mo
76	*Maschera del teschio*	22.000 mo
77	*Zappa dei titani*	23.348 mo
78	*Diadema incandescente, maggiore*	23.760 mo
79	*Amuleto dei pugni potenti+2*	24.000 mo
80	*Mantello della distorsione, minore*	24.000 mo
81	*Elmo del movimento subacqueo*	24.000 mo
82	*Bracciali dell'arciere, superiori*	25.000 mo
83	*Bracciali dell'armatura+5*	25.000 mo
84	*Mantello della resistenza+5*	25.000 mo
85	*Lenti della devastazione*	25.000 mo
86	Perla del potere, incantesimo di 5° livello	25.000 mo
87	*Maglio dei titani*	25.305 mo
88	*Collana del rosario*	25.800 mo
89	*Mantello del pipistrello*	26.000 mo
90	*Fasce metalliche di Bilarro*	26.000 mo
91	*Cubo della resistenza al gelo*	27.000 mo
92	*Elmo della telepatia*	27.000 mo
93	*Talismano anti-veleno*	27.000 mo
94	*Tunica dei colori scintillanti*	27.000 mo
95	*Manuale della salute+1*	27.500 mo
96	*Manuale dell'esercizio fisico+1*	27.500 mo
97	*Manuale della velocità di azione+1*	27.500 mo
98	*Tomo del chiaro pensiero+1*	27.500 mo
99	*Tomo del comando e dell'influenza+1*	27.500 mo
100	*Tomo della comprensione+1*	27.500 mo

ti gli effetti un oggetto a uso singolo.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *sfera elastica di Otiluke*; Prezzo 3.000 mo

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, congedato 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 *Manuale dei Mostri* per ulteriori dettagli sugli elementali dell'acqua.

Evocazione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VI*, *evoca mostri VII*; Prezzo 100.000 mo; Peso 1,5 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 I	7,5 kg	125 kg	810 dm^3	2.500 mo
Borsa II	12,5 kg	250 kg	1.890 dm^3	5.000 mo
Borsa III	17,5 kg	500 kg	4.050 dm^3	7.400 mo
Borsa IV	30 kg	750 kg	6.750 dm^3	10.000 mo

Se la borsa viene sovraccaricata o bucata da oggetti appuntiti (dall'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 sa-

ranno 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 di 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* (pagina 251), 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 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*.

Evocazione moderata; LI 9°; 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 verrà ucciso, o gli verrà ordinato di tornare dentro la borsa), dopodiché scompare. Egli può eseguire qualsiasi tipo di comando descritto nell'abilità Addestrare Animali (pagina 67 del *Manuale del Giocatore*). 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 potranno 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 pesante
76-90	Donnola	86-100	Orso nero	81-90	Tigre
91-100	Tasso			91-100	Rinoceronte

Il cavallo da guerra pesante compare con finimenti e accetta il personaggio che l'ha estratto dalla borsa come proprio cavaliere.

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.

Evocazione debole o moderata; LI 3°(grigia), 5°(ruggine), 9°(marrone); Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca alleato naturale II* (grigia), *evoca alleato naturale III* (ruggine), *evoca alleato naturale V* (marrone); Prezzo 900 mo (grigia); 3.000 mo (ruggine); 6.300 mo (marrone)

Bottiglia d'aria: Questo oggetto sembra una normale bottiglia di vetro 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.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *respirare sott'acqua*; Prezzo 7.250 mo; Peso 1 kg

Bottiglia dell'efreeti: Questo oggetto è in genere fatto di rame o bronzo, con un tappo di piombo coperto di sigilli speciali. Spesso è possibile vederne fuoriuscire 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 *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.

Evocazione forte; LI 14°; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VII*; Prezzo 145.000 mo; Peso 0,5 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 in una propagazione 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 raggio di 30 metri. 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 potrà dissolversi normalmente. Un vento moderato (16+ kmh) disperde il fumo in 4 round; un vento forte (31+ kmh) dissipa il vento in 1 round.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *pirotecnica*; Prezzo 5.400 mo; Peso 0,5 kg.

Braccialetto dell'amicizia: Questo braccialetto magico d'argento ha quattro ciondoli al momento della creazione. 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'azione standard) con tutto il suo equipaggiamento, ammesso che si trovino sullo stesso piano. I personaggi legati sanno chi li sta chiamando, e il *braccialetto dell'amicizia* funziona solo sui viaggiatori consenzienti. Una volta che un ciondolo è stato attivato scompare. Anche i ciondoli separati dal braccialetto sono privi di valore. Un braccialetto rinvenuto con meno di quattro ciondoli, vale il 25% in meno per ogni ciondolo mancante.

Evocazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *rifugio*; Prezzo 19.000 mo

Bracialetto della Salute: Questo braccialetto è un cerchietto dorato con sopra l'immagine di un leone o altro possente animale. L'amuleto conferisce a chi lo indossa un bonus di potenziamento alla Costituzione di +2, +4 o +6.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza dell'orso*; Prezzo 4.000 mo (+2), 16.000 (+4), 36.000 (+6).

Bracciali dell'arciere, inferiori: 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 +1 ai tiri per colpire con quello specifico tipo di arco. Entrambi i bracciali devono essere indossati affinché questo effetto magico funzioni.

Trasmutazione debole; LI 4°; Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Armi e Armature Magiche; Prezzo 5.000 mo; Peso 0,5 kg

Bracciali dell'arciere, superiori: Questi bracciali funzionano come dei *bracciali dell'arciere inferiori* ma forniscono un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire e un bonus di competenza +1 ai danni inflitti.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Armi e Armature Magiche; Prezzo 25.000 mo; Peso 0,5 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.

Evocazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica*, il livello dell'incantatore del creatore deve essere almeno il doppio del bonus posto sui bracciali; Prezzo 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 0,5 kg

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 pri-

Tabella 7-29: Oggetti meravigliosi maggiori

d%	Oggetto	Prezzo di mercato
01	*Manette dimensionali*	28.000 mo
02	*Statuina del potere meraviglioso, stallone di ossidiana*	28.500 mo
03	*Tamburi del panico*	30.000 mo
04	*Pietra magica, arancione*	30.000 mo
05	*Pietra magica, prisma verde chiaro*	30.000 mo
06	*Lanterna della rivelazione*	30.000 mo
07	*Tunica del mimetismo*	30.000 mo
08	*Amuleto dell'armatura naturale+4*	32.000 mo
09	*Amuleto dell'anti-individuazione e localizzazione*	35.000 mo
10	*Tappeto volante*, 1,5 m x 3 m	35.000 mo
11	*Manuale del golem di ferro*	35.000 mo
12	*Braccialetto della salute+6*	36.000 mo
13	*Cintura della forza da gigante+6*	36.000 mo
14	*Bracciali dell'armatura+6*	36.000 mo
15	*Mantello del carisma+6*	36.000 mo
16	*Guanti della destrezza+6*	36.000 mo
17	*Fascia dell'intelletto+6*	36.000 mo
18	*Pietra magica, prisma porpora vibrante*	36.000 mo
19	*Perla del potere, incantesimo di 6° livello*	36.000 mo
20	*Talismano della saggezza+6*	36.000 mo
21	*Scarabeo di protezione*	38.000 mo
22	*Pietra magica, ellissoide lavanda e verde*	40.000 mo
23	*Anelli dei portali*	40.000 mo
24	*Sfera di cristallo*	42.000 mo
25	*Manuale del golem di pietra superiore*	44.000 mo
26	*Globo delle tempeste*	48.000 mo
27	*Stivali del teletrasporto*	49.000 mo
28	*Bracciali dell'armatura+7*	49.000 mo
29	*Perla del potere, incantesimo di 7° livello*	49.000 mo
30	*Amuleto dell'armatura naturale+5*	50.000 mo
31	*Mantello della distorsione, maggiore*	50.000 mo
32	*Sfera di cristallo con vedere invisibilità*	50.000 mo
33	*Corno del Valhalla*	50.000 mo
34	*Sfera di cristallo con individuazione dei pensieri*	51.000 mo
35	*Amuleto dei pugni potenti+3*	54.000 mo
36	*Ali del volo*	54.000 mo
37	*Mantello della forma eterea*	55.000 mo
38	*Fortezza istantanea di Daern*	55.000 mo
39	*Manuale della salute+2*	55.000 mo
40	*Manuale dell'esercizio fisico+2*	55.000 mo
41	*Manuale della velocità di azione+2*	55.000 mo
42	*Tomo del chiaro pensiero+2*	55.000 mo
43	*Tomo del comando e dell'influenza+2*	55.000 mo
44	*Tomo della comprensione+2*	55.000 mo
45	*Lenti dello charme*	56.000 mo
46	*Tunica delle stelle*	58.000 mo
47	*Tappeto volante*, 3 m x 3 m	60.000 mo
48	*Teschioscuro*	60.000 mo
49	*Cubo di forza*	62.000 mo
50	*Bracciali dell'armatura+8*	64.000 mo
51	*Perla del potere, incantesimo di 8° livello*	64.000 mo
52	*Sfera di cristallo con telepatia*	70.000 mo
53	*Corno della distruzione, superiore*	70.000 mo
54	*Perla del potere, due incantesimi*	70.000 mo
55	*Elmo del teletrasporto*	73.500 mo
56	*Gemma della visione*	75.000 mo
57	*Tunica dell'arcimago*	75.000 mo
58	*Manto della fede*	76.000 mo
59	*Sfera di cristallo con visione del vero*	80.000 mo
60	*Perla del potere, incantesimo di 9° livello*	81.000 mo
61	*Pozzo dei mondi*	82.000 mo
62	*Manuale della salute+3*	82.500 mo
63	*Manuale dell'esercizio fisico+3*	82.500 mo
64	*Manuale della velocità di azione+3*	82.500 mo
65	*Tomo del chiaro pensiero+3*	82.500 mo
66	*Tomo del comando e dell'influenza+3*	82.500 mo
67	*Tomo della comprensione+3*	82.500 mo
68	*Apparato di Kwalish*	90.000 mo
69	*Manto della resistenza agli incantesimi*	90.000 mo
70	*Specchio dell'antagonismo*	92.000 mo
71	*Collana del rosario, superiore*	95.800 mo
72	*Amuleto dei pugni potenti+4*	96.000 mo
73	*Lenti della pietrificazione*	98.000 mo
74	*Boccia del comando degli elementali dell'acqua*	100.000 mo
75	*Braciere del comando degli elementali del fuoco*	100.000 mo
76	*Incensiere del controllo degli elementali dell'aria*	100.000 mo
77	*Pietra del controllo degli elementali della terra*	100.000 mo
78	*Manuale della salute+4*	110.000 mo
79	*Manuale dell'esercizio fisico+4*	110.000 mo
80	*Manuale della velocità di azione+4*	110.000 mo
81	*Tomo del chiaro pensiero+4*	110.000 mo
82	*Tomo del comando e dell'influenza+4*	110.000 mo
83	*Tomo della comprensione+4*	110.000 mo
84	*Amuleto dei piani*	120.000 mo
85	*Tunica degli occhi*	120.000 mo
86	*Elmo della luminosità*	125.000 mo
87	*Manuale della salute+5*	137.500 mo
88	*Manuale dell'esercizio fisico+5*	137.500 mo
89	*Manuale della velocità di azione+5*	137.500 mo
90	*Tomo del chiaro pensiero+5*	137.500 mo
91	*Tomo del comando e dell'influenza+5*	137.500 mo
92	*Tomo della comprensione+5*	137.500 mo
93	*Bottiglia dell'efreeti*	145.000 mo
94	*Amuleto dei pugni potenti+5*	150.000 mo
95	*Diamante del caos*	160.000 mo
96	*Cubo dei portali*	164.000 mo
97	*Ampolla di ferro*	170.000 mo
98	*Specchio dell'abilità mentale*	175.000 mo
99	*Specchio imprigionante*	200.000 mo
100	Tirare nuovamente o a scelta del DM	

mo elementale non scompare (viene dissolto, congedato o ucciso). Vedi *Manuale dei Mostri* per ulteriori dettagli sugli elementali del fuoco.

Evocazione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VI*, *evoca mostri VII*; Prezzo 100.000 mo; Peso 2,5 kg

Buco portatile Un buco portatile sembra un disco di stoffa nera tessuto con la tela di un ragno-fase intrecciata con fili di etere 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 304). 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* (vedi pagina 249) 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.

Evocazione moderata; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, *spostamento planare*; Prezzo 20.000 mo.

Campana dell'apertura: Una *campana dell'apertura* è un tubo cavo 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 normali e così via. La *campana dell'apertura* può dissolvere automaticamente l'incantesimo *blocca porte* o una *serratura arcana* lanciata 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 quattro utilizzi della *campana dell'apertura* perché si apra. Una campana nuova può essere usata fino ad un massimo di dieci volte prima che si rompa diventando inutilizzabile.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scassinare*; Prezzo 3.000 mo; Peso 0,5 kg

Campana dell'interruzione: Questo strumento può essere 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 + livello dell'incantesimo).

Invocazione moderata ; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *grido*; Prezzo 16.800 mo; Peso 0,5 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, purché l'allineamento della candela sia corrispondente al suo. I personaggi entro 9 metri dello stesso allineamento della candela aggiungono un bonus 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 superiore 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.

Evocazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *portale*, il creatore deve essere dello stesso allineamento della candela creata; Prezzo 8.400 mo; Peso 0,25 kg

Candela della verità: Quando viene accesa, questa candela bianca ha gli stessi effetti dell'incantesimo *zona di verità* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 per negare) in un raggio di 1,5 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.

Ammaliamento debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *zona di verità*; Prezzo 2.500 mo; Peso 0,25 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.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *porta dimensionale*; Prezzo 10.080 mo; Peso 0,5 kg

Cappello del camuffamento: Questo cappello in apparenza normale permette a chi lo indossa di modificare il suo aspetto come per l'incantesimo *camuffare se stesso*. 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).

Illusione debole; LI 1°; Creare Oggetti Meravigliosi, *camuffare se stesso*; Prezzo 1.800 mo.

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 litri per round
- "Fontana": Un getto d'acqua lungo 1,5 metri a 22,5 litri per round
- "Geyser": Un getto d'acqua lungo 6 metri e largo 30 cm a 135 litri per round

Il geyser ha un notevole effetto di rinculo su chi tiene l'ampolla e richiede una prova di Forza con 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.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare acqua*; Prezzo 9.000 mo; Peso 1 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 500 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 (vedi *Manuale dei Mostri*), oltre ad una durezza di 10.

Destriero: Questo *cavallo di pietra* ha le stesse statistiche di un cavallo da guerra pesante (vedi *Manuale dei Mostri*), oltre ad una durezza di 10.

Trasmutazione forte; LI 14°; Creare Oggetti Meravigliosi, *carne in pietra, animare oggetti*; Prezzo 10.000 mo (*palafreno*) o 14.800 mo (*destriero*); Peso 3.000 kg.

Cintura della forza da gigante: Questa ampia 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.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *forza del toro*; Prezzo 16.000 mo (+4), 36.000 mo (+6); Peso 0,5 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 CA e i danni senz'armi di un monaco di cinque livelli superiore. Se indossato da un personaggio con il talento Pugno Stordente, permette anche di compiere un attacco stordente bonus al giorno. Se chi la indossa non è un monaco, il personaggio guadagna la CA e i danni senz'armi di un monaco di 5° livello. Questo bonus alla CA funziona proprio come il bonus alla CA del monaco.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *giusto potere* o *trasformazione di Tenser*; Prezzo 13.000 mo; Peso 0,5 kg.

Cintura nanica: Questa cintura dona a chi la indossa un bonus di competenza + 4 a tutte le prove di Carisma e a tutte le prove di abilità basate sul Carisma 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 -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 esperto minatore, un bonus di potenziamento +2 alla Costituzione e un bonus di resistenza +2 contro gli incantesimi, i veleni e gli effetti magici.

Divinazione moderata; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, *linguaggi*, il creatore deve essere un nano; Prezzo 14.900 mo; Peso 0,5 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 sia stata cosparsa all'interno con 30 grammi di *balsamo della scivolosità* (vedi pagina 248), e ogni volta che il collante viene versato dall'ampolla è necessario aggiungere una nuova applicazione di *balsamo 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 grammi, con un minimo di 30 grammi), poiché gli ultimi 30 grammi di spazio all'interno del contenitore sono occupati dal *balsamo della scivolosità*.

30 grammi di questo collante sono in grado di coprire una superficie quadrata con lato di 30 cm, 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 (un'a-

zione di movimento) 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 essere dissolta dal *solvente universale*).

Trasmutazione forte; LI 20°; Creare Oggetti Meravigliosi, *rendere integro*; Prezzo 2.400 mo (per 30 grammi).

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 vapori (come *nube mortale* e *nube maledorante*, oltre ai veleni inalati) e permettendogli di respirare sia sott'acqua che nel vuoto.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *alterare se stesso*; Prezzo 9.000 mo.

Collana delle palle di fuoco: A prima vista questo oggetto sembra un insieme di biglie su di un filo, legate all'estremità per formare una collana. (Non conta come oggetto indossato intorno al collo ai fini di determinare quali degli oggetti magici indossati dal personaggio siano efficaci). Se un personaggio lo prende in mano, comunque, tutti potranno vedere la collana per ciò che realmente è: una catena d'oro da cui pendono diverse sfere dorate. Le sfere possono essere staccate da chi le indossa (e solo da chi le indossa) per essere scagliate fino a 21 metri di distanza. Quando una sfera arriva al termine della sua traiettoria, esplode in una *palla di fuoco* (tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 per dimezzare).

Le sfere hanno potenza diversa, andando da quelle che infliggono 2d6 danni da fuoco a quelle che ne infliggono 10d6. Il prezzo di mercato di una sfera è 150 mo per ogni dado di danno che infligge (da 300 mo per una sfera da 2d6 a 1.500 mo per una sfera da 10d6).

Ogni collana contiene una combinazione di sfere di varia potenza. Alcune combinazioni tradizionali, indicate come i tipi da I a VII, sono dettagliate di seguito.

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.

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 al tiro salvezza di +7) o tutte le sfere rimanenti esploderanno contemporaneamente, spesso con effetti assolutamente deleteri per chi le portava al collo.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *palla di fuoco*.

Collana del rosario: Una collana di questo tipo sembra un gioiello senza valore fino a che il proprietario non lancia un incantesimo divino. Una volta che si verifica questo evento, il proprietario apprende i poteri della collana del rosario e come attivarli.

Ogni rosario è composto da due o più perle speciali, ognuna con poteri magici diversi:

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/sordità*, *rimuovi malattie* o *cura ferite gravi*.
Perla del karma	Chi la indossa può lanciare incantesimi a livello dell'incantatore +4. L'effetto dura 10 minuti.
Perla della punizione	Chi la indossa può lanciare *punizione sacra*, *martello del caos*, *ira dell'ordine* o *influenza sacrilega* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 parziale).
Perla dell'evocazione	Convoca una potente creatura dell'allineamento appropriato dai Piani Esterni (angelo, diavolo ecc.) per aiutare chi la indossa per un giorno. (Se chi la indossa impiega la *perla dell'evocazione* per evocare l'emissario di una divinità per motivazioni frivole, come minimo la divinità toglierà tutti gli oggetti al personaggio e gli lancerà una *costrizione* come punizione).
Perla di camminare nel vento	Chi la indossa può lanciare *camminare nel vento*.

Una *collana del rosario minore* ha una *perla della benedizione* e una *perla della guarigione*. Una *collana del rosario* ha una *perla della guarigione*, una *perla del karma* e una *perla della punizione*. Una *collana del rosario superiore* ha una *perla della guarigione*, una *perla del karma*, una *perla dell'evocazione* e una *perla di camminare nel vento*.

Le perle speciali possono essere usate una volta al giorno, ad eccezione della *perla dell'evocazione* che può essere usata solo una volta e poi perde i suoi poteri magici. Le *perle del karma*, *della punizione* e *del camminare nel vento* funzionano come oggetti ad attivazione di incantesimo; le *perle del karma* e dell'*evocazione* possono essere attivate da qualsiasi personaggio in grado di lanciare incantesimi divini. Il personaggio non deve porre la *collana del rosario* in nessun posto in particolare, purché l'abbia con sé.

Se la perla speciale viene tolta dalla collana, perde il suo potere magico. Ridurre il prezzo di una *collana del rosario* che ha perso una o più perle dei seguenti ammontare: *perla della benedizione* –600 mo, *perla della guarigione* –9.000 mo, *perla del karma* –20.000 mo, *perla della punizione* –16.800 mo, *perla dell'evocazione* –20.000 mo, *perla del camminare nel vento* –46.800 mo.

(Molte scuole) debole, moderata o forte; LI 1° (*benedizione*), 5° (*guarigione*), 7° (*punizione*), 9° (*karma*), 11° (*camminare nel vento*), 17° (*evocazione*); Creare Oggetti Meravigliosi e uno dei seguenti incantesimi per perla, come appropriato: *benedizione* (*benedizione*); *cura ferite gravi*, *rimuovi cecità/sordità* o *rimuovi malattie* (*guarigione*); *giusto potere* (*karma*); *portale* (*evocazione*); *martello del caos*, *punizione sacra*, *ira dell'ordine* o *influenza sacrilega* (*punizione*); *camminare nel vento* (*camminare nel vento*); Prezzo 9.600 mo (minore), 25.800 mo (standard), 95.800 mo (superiore).

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. Una vittima intralciata può liberarsi con una prova di Forza con CD 20 o una prova di Artista della Fuga con CD 20.

La corda ha una CA di 22, 12 punti ferita, una durezza di 10 e anche una riduzione del danno 5/tagliente. 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.

Trasmutazione moderata; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*, *animare corde*, *intralciare*; Prezzo 21.000 mo; Peso 2,5 kg.

Corda per scalare: Una *corda per scalare* della lunghezza di 18 metri è spessa come una bacchetta sottile, ma abbastanza resistente da reggere 1.500 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.

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.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare corde*; Prezzo 3.000 mo; Peso 1,5 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 1 ora. Il corno può

essere suonato una volta al giorno.

Abiurazione debole; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *cerchio magico contro il male, cerchio magico contro il bene*; Prezzo 6.500 mo; Peso 0,5 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, infligge 5d6 danni sonori alle creature che si trovano in un cono di 12 metri e le fa rimanere assordate per 2d6 round (superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 dimezza il danno e nega l'effetto di sordità). Gli oggetti e le creature cristalline subiscono 7d6 danni sonori senza diritto ad un tiro salvezza, a meno che non siano custoditi, indossati o trasportati da una creatura (tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 per negare).

Se le capacità magiche del *corno della distruzione* vengono usate più di una volta al giorno, c'è una probabilità del 20% cumulativa con ogni uso extra che esploda, infliggendo 10d6 danni alla persona che lo sta suonando.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *grido*; Prezzo 20.000 mo; Peso 0,5 kg.

Corno della distruzione, superiore: Questo corno funziona come un *corno della distruzione*, ma infligge 10d6 danni sonori, stordisce le creature per 1 round e le assorda per 4d6 round (superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 dimezza il danno e nega lo stordimento e la sordità). Gli oggetti cristallini subiscono 16d6 danni sonori come indicato nel *corno della distruzione*. Un *corno della distruzione superiore* ha anche una probabilità cumulativa del 20% di esplodere.

Invocazione forte; LI 16°; Creare Oggetti Meravigliosi, *grido superiore*; Prezzo 70.000 mo; Peso 0,5 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 copre un quadrato di 3 metri di lato vicino all'utilizzatore del corno ogni round che il personaggio continua a soffiare nel corno. Le nubi di nebbia coprono 3 metri ogni round in linea retta dal punto di emanazione a meno che non vengano bloccate da qualcosa di solido, come un muro. 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. La nebbia si dissipa dopo 3 minuti. Un vento moderato (16+ kmh) disperde la nebbia in 4 round; un vento forte (31+ kmh) la disperde in 1 round.

Evocazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *foschia occultante*; Prezzo 2.000 mo; Peso 0,5 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 (vedi *Manuale dei Mostri*). Un *corno dei tritoni* può avere una delle seguenti funzioni quando viene suonato:

- Calmare le acque agitate nel raggio di 1,5 km. Questo effetto è anche in grado di dissolvere un elementale dell'acqua convocato, se questo fallisce un tiro salvezza sulla Volontà con 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* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 parziale). 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 4,5 km saranno in grado di sentirlo.

Evocazione e trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *paura, evoca mostri V, controllare acqua*, il creatore deve essere un tritone o ricevere aiuto da un tritone nella costruzione; Prezzo 15.100 mo; Peso 1 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 essere suonato solo una volta ogni sette giorni. Tirare un d% per vedere quale tipo di corno è stato trovato. 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, 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.

Evocazione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VI*; Prezzo 50.000 mo; Peso 1 kg.

Cubo di 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 un particolare tipo di schermo o per disattivare il congegno. Ogni effetto costa un certo numero di cariche ogni minuto (o frazione di minuto) in cui rimane attivo. Inoltre, quando un effetto viene attivato, la velocità del possessore del cubo è limitata al valore massimo riportato sulla tabella.

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 *cubo 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 schermo, 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	Forma di attacco	Cariche extra
Corno della distruzione	6	*Disintegrazione*	6
Muro di fuoco	2	*Porta in fase*	5
Passapareti	3	*Spruzzo prismatico*	7

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *muro di forza*; Prezzo 62.000 mo.

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 minu-

to 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 negli spazi adiacenti (che possono evitare questo destino superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 23).

Evocazione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *spostamento planare*; Prezzo 164.000 mo.

Cubo della resistenza al gelo: Questo cubo viene attivato e disattivato premendo uno dei suoi lati. Quando viene attivato, crea un'area a forma di cubo con lo spigolo di 3 metri centrata sul possessore (o sullo stesso cubo, se questo si trova su una superficie). 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), collassa nella sua forma portatile 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.

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *protezione dall'energia*; Prezzo 27.000 mo.

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.



Elmo della luminosità

Evocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *creare cibo e acqua*; Prezzo 5.400 mo.

Diadema incandescente, minore: A comando, questo semplice diadema d'oro proietta una scarica di *luce incandescente* (3d8 danni) una volta al giorno.

Invocazione debole; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *luce incandescente*; Prezzo 6.480 mo.

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.

Invocazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Massimizzati, *luce incandescente*; Prezzo 23.760 mo.

Diadema della persuasione: Questo diadema d'argento fornisce un bonus di competenza di +3 alle prove basate sul Carisma di chi lo indossa.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *splendore dell'aquila*; Prezzo 4.500 mo.

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:

- *Confusione inferiore*
- *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*).

Varia forte; LI 19°; Creare Oggetti Meravigliosi, *mantello del caos, cerchio magico contro la legge, confusione inferiore, parola del caos*, il creatore deve essere caotico; Prezzo 160.000 mo; Peso 0,5 kg.

Elmo della comprensione dei linguaggi e della lettura del magico Questo elmo apparentemente normale nell'aspetto, garantisce a chi lo indossa la capacità di capire le parole pronunciate da qualsiasi creatura e di leggere il testo di qualsiasi linguaggio e scritto magico incontri. Chi lo indossa ottiene un bonus di competenza +5 alle prove di Decifrare Scritture per comprendere messaggi scritti in forme incomplete, arcaiche o esotiche. Notare che la comprensione di un testo magico non implica necessariamente l'uso di incantesimi.

Divinazione debole; LI 4°; Creare Oggetti Meravigliosi, *comprensione dei linguaggi, lettura del magico*; Prezzo 5.200 mo; Peso 1,5 kg.

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 dei gioielli sono i seguenti.

- Diamante: *Spruzzo prismatico* (tiro salvezza con CD 20)
- Rubino: *Muro di fuoco*
- Opale di fuoco: *Palla di fuoco* (10d6, tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per dimezzare)
- Opale: *Luce diurna*

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 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 225). 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 *resistere all'energia*.

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 con CD 15, le gemme rimanenti si surriscaldano ed esplodono. I diamanti rimanenti diventano *spruzzi prismatici* che colpiscono una creatura a caso all'interno del loro raggio di azione (possibilmente chi indossa l'elmo), i rubini diventano un *muro di fuoco* che parte in linea retta in una direzione casuale a partire da chi indossa l'elmo, e gli opali di fuoco diventano *palle di fuoco* centrate su chi indossa l'elmo. Gli opali e l'elmo stesso vengono distrutti.

Varia forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei non morti, palla di fuoco, lama infuocata, luce, spruzzo prismatico, protezione dall'energia, muro di fuoco*; Prezzo 125.000 mo; Peso 1,5 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.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *respirare sott'acqua*; Prezzo 24.000 mo; Peso 1,5 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 con CD 14 per negare gli effetti) insieme al suo messaggio telepatico.

Divinazione e ammaliamento debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei pensieri, suggestione*; Prezzo 27.000 mo; Peso 1,5 kg.

Elmo del teletrasporto: Chiunque indossi questo elmo potrà usare *teletrasporto* fino a tre volte al giorno, come se avesse lanciato l'incantesimo omonimo.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *teletrasporto*; Prezzo 73.500 mo; Peso 1,5 kg.

Elisir d'amore: Questo liquido dal dolce sapore fa sì che il personaggio che lo beve subisca gli effetti di uno *charme* nei confronti della prima persona che incontra dopo aver bevuto il liquido (stessi effetti dell'incantesimo *charme su persone*: 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 per negare). L'effetto dello *charme* svanisce dopo 1d3 ore.

Trasmutazione debole; LI 4°; Creare Oggetti Meravigliosi, *charme su persone*; Prezzo 150 mo.

Elisir della furtività: Questo liquido conferisce a chi lo beve la capacità di camminare senza fare rumore e attutisce leggermente i suoni attorno a lui, fornendo un bonus di competenza +10 alle sue prove di Muoversi Silenziosamente per 1 ora.

Illusione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *silenzio*; Prezzo 250 mo.

Elisir del nascondersi: Un personaggio che ingerisce questo liquido guadagna una capacità intuitiva di nascondersi (bonus di competenza +10 alle prove di Nascondersi per 1 ora).

Illusione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *invisibilità*; Prezzo 250 mo.

Elisir del nuotare: Questo elisir conferisce la capacità di nuotare. Un rivestimento magico quasi impercettibile avvolge chi lo beve, permettendogli di attraversare l'acqua non grande facilità (bonus di competenza +10 alle prove di Nuotare per 1 ora).

Trasmutazione debole; LI 2°; Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve avere 5 gradi nell'abilità Nuotare; Prezzo 250 mo.

Elisir del 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 4d6 danni da fuoco su un singolo bersaglio fino a 7,5 metri di distanza. La vittima ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi con CD 13 per dimezzare i danni. Quei soffi che non vengono utilizzati si dissipano 1 ora dopo che la pozione è stata ingerita.

Invocazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *raggio rovente*; Prezzo 1.100 mo.

Elisir della verità: Questo elisir costringe chi lo beve a dire soltanto la verità per i 10 minuti successivi (tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 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 con CD 13 separato. 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 che influenza la mente.

Ammaliamento debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *zona di verità*; Prezzo 500 mo.

Elisir della visione: Bere questo elisir conferisce la capacità di notare i dettagli più minuziosi con grande accuratezza (bonus di competenza +10 alle prove di Cercare per 1 ora).

Divinazione debole; LI 2°; Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero*; Prezzo 250 mo.

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 sessanta oggetti della stessa taglia e a forma di una freccia. Il secondo compartimento, più lungo, può contenere fino a diciotto oggetti della stessa taglia e a forma di un giavellotto. Il terzo, il più lungo di tutti, può contenere fino a sei oggetti della stessa taglia e a 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, come se lo estraesse da una normale faretra o fodero. La *faretra di Ehlonna* ha sempre lo stesso peso, non importa quante cose contenga.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scrigno segreto di Leomund*; Prezzo 1.800 mo; Peso 1 kg.

Fasce metalliche di Bilarro: Quando viene scoperto per la prima volta, questo oggetto non sembra essere altro che una sfera di metallo arrugginita del diametro di 7,5 cm avvolta da 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 con CD 30 (rovinando definitivamente l'oggetto), o sfuggire ad esse con una prova di Artista della Fuga con CD 30. Le *fasce metalliche di Bilarro* sono utilizzabili una volta al giorno.

Invocazione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *mano stringente di Bigby*; Prezzo 26.000 mo; Peso 0,5 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 +2, +4 o +6. Questo bonus di potenziamento non permette a chi la indossa di guadagnare punti abilità extra quando si guadagna un nuovo livello di esperienza; usare invece il bonus di Intelligenza non potenziato per determinare i punti abilità.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *astuzia della volpe*; Prezzo 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4) o 36.000 mo (+6).

Fermaglio dello scudo: Questo 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* generati da incantesimi o capacità magiche. Un fermaglio può assorbire fino a 101 danni di *dardo incantato* prima di sciogliersi e diventare inutilizzabile.

Abiurazione debole; LI 1°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scudo*; Prezzo 1.500 mo

Ferri della velocità: Questi ferri di cavallo metallici di solito sono quattro, come quelli normali. Quando vengono usati per ferrare un cavallo, aumentano la velocità dell'animale di 9 metri, considerati un bonus di potenziamento. Come tutti gli altri effetti che aumentano la velocità, anche la capacità di saltare aumenta in maniera proporzionale. Tutti e quattro gli zoccoli dovranno essere ferrati perché la loro magia risulti efficace.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *velocità*; Prezzo 3.000 mo; Peso 6 kg (per quattro ferri).

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 dovranno essere ferrati perché la loro magia risulti efficace.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *levitazione*; Prezzo 6.000 mo; Peso 2 kg (per quattro ferri).

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 determinarne 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.

Divinazione debole; LI 1°; Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione del caos, individuazione del male, individuazione del bene, individuazione della legge*; Prezzo 1.000 mo.

Filatterio dello scacciare non morti: Questo oggetto è un beneficio per qualsiasi personaggio in grado di scacciare non morti, permettendogli di farlo come se la sua classe avesse quattro livelli in più rispetto al suo livello reale.

Necromanzia moderata [bene]; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, chierico di 10° livello; Prezzo 11.000 mo.

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 superi una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con CD 15, il flauto crea una melodia meravigliosa. Tutti coloro che sono in un raggio di 9 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o essere incantati dal suono (un incantamento sonoro che influenza la mente).

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, rendendoli scossi (a meno che non si trovino in un'area completamente silenziosa). Questa ipersensibilità è una maledizione e quindi difficile da rimuovere (vedi l'incantesimo *scagliare maledizione*).

Ammaliamento e invocazione debole; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve avere il privilegio di classe musica bardica, *suono dirompente*; Prezzo 12.000 mo; Peso 1,5 kg.

Flauto incantatore: Questo oggetto magico ha l'aspetto di uno zufolo. Quando viene suonato da qualcuno che supera una prova di Intrattenere (strumenti a fiato) con CD 15, il flauto crea una melodia magica estremamente sinistra. Coloro che si trovano entro 9 metri devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 o rimanere spaventati per 4 round. Le creature con 6 o più Dadi Vita ignorano questo effetto. Il *flauto incantatore* può essere suonato due volte al giorno.

Necromanzia debole; LI 4°; Creare Oggetti Meravigliosi, *spaventare*; Prezzo 6.000 mo; Peso 1,5 kg.

Flauto dei suoni: Quando viene suonato da un personaggio che possieda l'abilità Intrattenere (strumenti a fiato), 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* (2° livello dell'incantatore).

Illusione debole; LI 2°; Creare Oggetti Meravigliosi, *suono fantasma*; Prezzo 1.800 mo; Peso 1,5 kg.

Flauto dei topi: Se chi suona questo flauto di legno all'apparenza comune conosce la giusta melodia, è in grado di attirare 1d3 sciami di topi (vedi *Manuale dei Mostri*), 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 (strumenti a fiato) con 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 della prova di Intrattenere 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.

Evocazione debole; LI 2°; Creare Oggetti Meravigliosi, *charme su animali, evoca alleato naturale I*, capacità empatia selvatica; Prezzo 1.150 mo; Peso 1,5 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. A comando, il fodero può lanciare l'incantesimo *estremità affilata* tre volte al giorno su qualunque lama venga posta al suo interno.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *estremità affilata*; Prezzo 16.000 mo; Peso 0,5 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.

I muri in adamantio della *fortezza istantanea di Daern* hanno 100 punti ferita e una durezza di 20. La fortezza può essere 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 con CD 19 per dimezzare).

La fortezza viene disattivata pronunciando la parola di comando (differente da quella impiegata per attivarla) e solo se è vuota.

Evocazione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *reggia meravigliosa di Mordenkainen*; Prezzo 55.000 mo.

Gemma elementale: Questa gemma contiene un incantesimo di evocazione sintonizzato con uno specifico Piano Elementale (Acqua, Aria, Fuoco o Terra). Quando la gemma viene spaccata, infranta o rotta (un'azione standard), apparirà un elementale Grande come se fosse stato evocato dall'incantesimo *evoca alleato naturale*. L'elementale sarà sotto il controllo della creatura che ha infranto la gemma.

Il colore della gemma cambia a seconda del tipo di elementale che può evocare. Le *gemme elementali dell'acqua* sono verde-acqua, le *gemme elementali dell'aria* sono trasparenti, le *gemme elementali del fuoco* sono arancio acceso, le *gemme elementali della terra* sono marrone chiaro.

Evocazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca alleato naturale V*; Prezzo 2.250 mo.

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 la gemma proietti luce come una lanterna schermabile. Questo utilizzo della gemma non consuma cariche.
- La seconda parola di comando fa sì che la gemma emani un raggio di luce intensa 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 sulla Tempra con 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 sulla Tempra con CD 14 o rimanere accecate per 1d4 round. Questo utilizzo della gemma consuma 5 cariche.

Una *gemma della luminosità* appena creata contiene 50 cariche. Quando tutte le sue cariche saranno state consumate, la gemma perderà il suo potere magico.

Invocazione debole; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *luce diurna*; Prezzo 13.000 mo.

Gemma della visione: Questa pietra preziosa dalla superficie levigata e tagliata alla perfezione somiglia in tutti gli aspetti ad un nor-

male 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*. Una *gemma della visione* può essere impiegata per un massimo di 30 minuti al giorno, divisi in qualsiasi ammontare desiderato dal suo possessore.

Divinazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero*; Prezzo 75.000 mo.

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 è costantemente protetto da un effetto di *contrastare elementi*.

Varia forte; LI 18°; Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare tempo atmosferico, contrastare elementi, tempesta di vendetta*; Prezzo 48.000 mo; Peso 3 kg.

Guanti catturafrecce: Quando vengono indossati, questi guanti sembrano fondersi con le mani del loro possessore, diventando quasi invisibili. Due volte al giorno chi porta questi guanti potrà agire come se avesse acquisito il talento Afferrare Frecce, anche se non ne soddisfa i prerequisiti. Per poter sfruttare questo effetto magico è necessario indossare entrambi i guanti e avere almeno una mano libera.

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scudo*; Prezzo 4.000 mo.

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 +2, +4 o +6. Entrambi i guanti devono essere indossati affinché la loro magia sia efficace.

Abiurazione debole; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *grazia del gatto*; Prezzo 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4), 36.000 mo (+6).

Guanti del nuotare e scalare: Questi guanti leggeri e apparentemente normali forniscono un bonus di competenza di +5 alle prove di Nuotare e Scalare. Entrambi i guanti devono essere indossati affinché la loro magia sia efficace.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *forza del toro, grazia del gatto*; Prezzo 6.250 mo.

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.

Trasmutazione debole; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *forza del toro*; Prezzo 4.000 mo; Peso 2 kg.

Guanto della conservazione: Questo congegno è un semplice guanto di cuoio. A comando, un oggetto tenuto nella mano che indossa il guanto scompare. L'oggetto non deve pesare più di 10 kg e deve essere possibile tenerlo in una sola mano. Mentre è conservato, l'oggetto ha un peso trascurabile. L'oggetto ricompare con uno schiocco di dita. Un guanto può conservare solo un oggetto alla volta. Mettere da parte o recuperare l'oggetto è un'azione gratuita. L'oggetto è tenuto in stasi e rimpicciolito a tal punto da non essere visibile nel palmo della mano. Molti possessori di un *guanto della conservazione* lo trovano un modo efficace di celare armi, oggetti e (dato che l'oggetto è tenuto in stasi) addirittura torce accese. La durata degli incantesimi non viene arrestata, ma continua come di norma. Se un effetto viene soppresso o dissolto, l'oggetto conservato ricompare all'istante.

Trasmutazione debole; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *restringere oggetto*; Prezzo 10.000 mo (un guanto).

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).

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *stretta corrosiva*; Prezzo 11.500 mo; Peso 1 kg.

Incensiere del controllo degli elementali dell'aria: Questo incensiere dorato di 15 x 2,5 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 *Manuale dei Mostri* per ulteriori dettagli sugli elementali dell'aria.

Evocazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VI, evoca mostri IX*; Prezzo 100.000 mo; Peso 0,5 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 superi una prova di Sapienza Magica con 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.

Ammaliamento moderato; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Massimizzati *benedizione*; Prezzo 4.900 mo; Peso 0,5 kg.

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*.

Invocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *epurare invisibilità*; Prezzo 30.000 mo; Peso 1 kg.

Lente dell'individuazione: Questo prisma circolare permette a chi lo usa di discernere i dettagli più insignificanti, conferendo un bonus di +5 alle prove di Cercare. È utile anche per seguire le tracce, visto che conferisce un bonus di +5 alle prove di Sopravvivenza 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.

Divinazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero*; Prezzo 3.500 mo; Peso 0,5 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 competenza +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.

Divinazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *chiaroudienza/chiaroveggenza* ; Prezzo 2.500 mo per un paio.

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 su persone* (un bersaglio ogni round) semplicemente guardando il bersaglio negli occhi. Chi fallisce un tiro salvezza sulla Volontà con 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.

Ammaliamento moderato; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Intensificati, *charme su persone*; Prezzo 56.000 mo per un paio.

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 con 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 *paura penetrante* (tiro sal-

vezza sulla Volontà con CD 16 parziale) come normale attacco con lo sguardo una volta alla settimana.

Necromanzia moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *devastazione, paura penetrante, visione della morte*; Prezzo 25.000 mo per un paio.

Lenti della pietrificazione: Queste 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 (tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 per negare), 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.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *carne in pietra*; Prezzo 98.000 mo per un paio.

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.

Un mago può riempire di incantesimi le 1.000 pagine di un *libro benedetto di Boccob* senza dovere pagare il costo di 25 mo per pagina di materiali. Questo libro non viene mai trovato con incantesimi già trascritti al suo interno come parte di un tesoro generato casualmente.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *pagina segreta*; Prezzo 12.500 mo; Peso 0,5 kg

Lira della costruzione: Se vengono suonate le giuste corde, 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 (strumenti a corda) con CD 18. Se fallisce, è obbligato a smettere di suonare e non può ritentare per almeno una settimana.

Trasmutazione debole; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *fabbricare*; Prezzo 13.000 mo; Peso 2,5 kg.

Maglio dei titani: Questo maglio è lungo 2,4 metri. Se viene usato come arma, è l'equivalente di un *randello pesante+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, avrà una penalità agli attacchi di -4.

Invocazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Armi e Armature Magiche, *pugno serrato di Bigby*; Prezzo 25.305 mo; Costo 12.305 mo + 480 PE; Peso 80 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.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *ancora dimensionale*; Prezzo 28.000 mo; Peso 2,5 kg.

Mano della gloria: Questa mano umana mummificata è appesa ad un cordino di pelle fatto per cingere il collo di una persona (occupando lo stesso spazio 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.

Varia debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare morti, luce diurna, vedere invisibilità*; Prezzo 8.000 mo; Peso 1 kg.

Mano del mago: Questa mano elfica mummificata è appesa ad una catena d'oro fatta per cingere il collo di una persona (occupando lo stesso spazio di una collana magica). Permette a chi la indossa di utilizzare a piacimento l'incantesimo *mano magica*.

Trasmutazione debole; LI 2°; Creare Oggetti Meravigliosi, *mano magica*; Prezzo 900 mo; Peso 1 kg.



Mantello dell'aracnide

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.

Evocazione e trasmutazione debole; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *movimenti del ragno, ragnatela*; Prezzo 14.000 mo; Peso 0,5 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 +2, +4 o +6 al suo punteggio di Carisma.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *splendore dell'aquila*; Prezzo 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4) o 36.000 mo (+6); Peso 1 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. I suoi effetti magici sono costanti.

Illusione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *distorsione*; Prezzo 24.000 mo; Peso 0,5 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 funzionano per 15 round al giorno, che chi lo indossa può suddividere come preferisce.

Illusione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Estesi, *distorsione*; Prezzo 50.000 mo; Peso 0,5 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 competenza +5 alle prove di Nascondersi.

Illusione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *invisibilità*, il creatore deve essere un elfo; Prezzo 2.500 mo; Peso 0,5 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 essere annullato in qualunque momento. Il mantello funziona per un totale di 10 minuti al giorno, non necessariamente consecutivi.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *transizione eterea*; Prezzo 55.000 mo; Peso 0,5 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 (come l'incantesimo *metamorfosi*, solo che permette di mutare esclusivamente in manta). Questi guadagna un bonus di armatura naturale +3, la capacità di respirare sott'acqua e una velocità di nuotare 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, è comunque possibile 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.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *metamorfosi, respirare sott'acqua*; Prezzo 7.200 mo; Peso 0,5 kg.

Mantello del pipistrello: Fatto di seta nera o marrone scuro, questo mantello conferisce un bonus di competenza +5 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 nell'oscurità (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 7 minuti, e dopo un volo di qualsiasi lasso di tempo, il mantello non garantirà i suoi poteri di volo per lo stesso periodo.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *volare, metamorfosi*; Prezzo 26.000 mo; Peso 0,5 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.

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza*, il livello dell'incantatore deve essere almeno pari a tre volte quello del bonus dell'oggetto; Prezzo 1.000 mo (+1), 4.000 mo (+2), 9.000 mo (+3), 16.000 mo (+4) o 25.000 mo (+5); Peso 0,5 kg.

Manto della fede: Questo abito sacro, indossato sopra gli abiti normali, conferisce riduzione del danno 5/male ai personaggi che lo indossano.

Abiurazione forte [bene]; LI 20°; Creare Oggetti Meravigliosi, *pelle di pietra*; Prezzo 76.000 mo.

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.

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *resistenza agli incantesimi*; Prezzo 90.000 mo.

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.

Invocazione forte (se viene usato *miracolo*); LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*; Prezzo 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), o 137.500 mo (+5). Costo: 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 2,5 kg.

Manuale del golem: Un *manuale del golem* contiene informazioni, incantamenti e poteri magici cha aiutano un personaggio a costruire un golem (vedi *Manuale dei Mostri*). Le istruzioni all'interno conferiscono un bonus di competenza +5 alle prove di abilità per costruire il corpo del golem. Ogni manuale contiene anche gli incantesimi prerequisiti necessari per completare uno specifico golem, concedendo così al costruttore l'uso del talento Creare Costrutti (vedi *Manuale dei Mostri*) durante la costruzione del golem, e conferisce al personaggio un incremento del suo livello dell'incantatore al fine di costruire un golem. Qualsiasi golem costruito usando un *manuale del golem* non costa alcun PE al creatore, dato che i PE richiesti sono "contenuti" nel libro "spesi" dal libro durante il processo di creazione.

Gli incantesimi inclusi in un *manuale del golem* sono ad attivazione di incantesimo e possono essere attivati solo per assistere nella costruzione di un golem. Il costo del libro non comprende il costo per la costruzione del corpo del golem. Una volta che il golem è stato completato, il testo del libro scompare e questo viene consumato dalle fiamme. Quando le ceneri del libro vengono sparse sul golem, questo finalmente si animerà.

Manuale del golem d'argilla: Il libro contiene *animare oggetti, benedizione, comunione, preghiera* e *resurrezione*. Il lettore può considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse due livelli più alto del normale ai fini di costruire un golem d'argilla. Il libro fornisce 14.500 PE per la creazione di un golem d'argilla.

Evocazione, divinazione, ammaliamento e trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Costrutti, il creatore deve essere almeno di 11° livello, *animare oggetti, comunione, preghiera, resurrezione*; Prezzo 12.000 mo; Costo 2.150 mo + 1.712 PE; Peso 2,5 kg.

Manuale del golem di carne: Il libro contiene *animare morti, forza del toro, costrizione/cerca* e *desiderio limitato*. Il lettore può considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse un livello più alto del normale ai fini di costruire un golem di carne. Il libro fornisce 780 PE per la creazione di un golem di carne.

Ammaliamento, necromanzia [male] e trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Costrutti, il creatore deve essere almeno di 8° livello, *animare morti, forza del toro, costrizione/cerca, desiderio limitato*; Prezzo 8.000 mo; Costo 2.050 mo + 944 PE; Peso 2,5 kg.

Manuale del golem di ferro: Il libro contiene *nube mortale, costrizione/cerca, desiderio limitato* e *metamorfosi di un oggetto*. Il lettore può considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse quattro livelli più alto del normale ai fini di costruire un golem di ferro. Il libro fornisce 5.600 PE per la creazione di un golem di ferro.

Evocazione, ammaliamento e trasmutazione forte; LI 16°; Creare Costrutti, il creatore deve essere almeno di 16° livello, *nube mortale, costrizione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto*; Prezzo 35.000 mo; Costo 3.500 mo + 5.880 PE; Peso 2,5 kg.

Manuale del golem di pietra: Il libro contiene *costrizione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto* e *lentezza*. Il lettore può considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse tre livelli più alto del normale ai fini di costruire un golem di pietra. Il libro fornisce 3.400 PE per la creazione di un golem di pietra.

Abiurazione e ammaliamento forte; LI 14°; Creare Costrutti, il creatore deve essere almeno di 14° livello, *campo anti-magia, costrizione/cerca, simbolo di stordimento*; Prezzo 22.000 mo; Costo 2.500 mo + 3.600 PE; Peso 2,5 kg.

Manuale del golem di pietra superiore: Il libro contiene *costrizione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto* e *lentezza*. Il lettore può considerare il suo livello dell'incantatore come se fosse tre livelli più alto del normale ai fini di costruire un golem di pietra superiore. Il libro fornisce 7.640 PE per la creazione di un golem di pietra superiore.

Abiurazione e ammaliamento forte; LI 16°; Creare Costrutti, il creatore deve essere almeno di 16° livello, *campo anti-magia, costrizione/cerca, simbolo di stordimento*; Prezzo 44.000 mo; Costo 2.900 mo + 7.872 PE; Peso 2,5 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.

Invocazione forte (se viene usato *miracolo*); LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*; Prezzo 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), o 137.500 mo (+5). Costo: 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 2,5 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.

Invocazione forte (se viene usato *miracolo*); LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*; Prezzo 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), o 137.500 mo

(+5). Costo: 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 2,5 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 con CD 20 o cadere morto, come se fosse soggetto all'incantesimo *dito della morte*. Se il bersaglio supera il suo tiro salvezza, subisce comunque 3d6+13 danni. Dopo avere attaccato (che abbia colpito o meno), la maschera torna dal suo possessore. La maschera ha CA 16, 10 punti ferita e durezza 6.

Necromanzia e trasmutazione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*, *dito della morte*, *volare*; Prezzo 22.000 mo; Peso 1,5 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 essere usata. Se la carta 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
Regina di cuori	Regina di bastoni	Maga umana
Fante 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	Elfo mago con apprendista femmina
Regina di quadri	Regina di spade	Mezzelfa ranger
Fante di quadri	XIV. La Temperanza	Arpia
Dieci di quadri	Sette di bastoni	Mezzorco barbaro
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
Fante di picche	Cavallo di denari	Nano paladino
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 halfling ladri
Regina di fiori	Dieci di coppe	Pixie
Jack di fiori	Nove di denari	Mezzelfa barda
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)

Un mazzo di carte generato casualmente è di solito completo (11-100 sul d%) o potrebbe essere rinvenuto con (risultato di 01-10 su un d%) 1d20 carte mancanti. Se mancano delle carte ridurre il prezzo dell'ammontare corrispondente.

Illusione debole; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *immagine maggiore*; Prezzo 8.100 mo; Peso 0,25 kg.

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*.

Divinazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei pensieri*; Prezzo 12.000 mo.

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 essere indossate affinché la magia sia efficace.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scurovisione*; Prezzo 12.000 mo.

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 competenza +5 alle prove di Cercare per trovare porte segrete, trappole e simili oggetti celati. Entrambe le lenti devono essere indossate affinché la magia sia efficace.

Divinazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero*; Prezzo 1.250 mo.

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 6 metri. Le superfici estremamente scivolose (ghiacciate, cosparse d'olio o di grasso) rendono queste calzature inutilizzabili. Le pantofole possono essere usate per 10 minuti al giorno, divisi come desiderato dall'indossatore.

Trasmutazione debole; LI 4°; Creare Oggetti Meravigliosi, *movimenti del ragno*; Prezzo 4.800 mo; Peso 0,25 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°).

Trasmutazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere in grado di lanciare incantesimi del livello che deve essere ricordato; Prezzo 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).

Perla delle sirene: Questa perla all'apparenza normale è bellissima 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 sua velocità di nuotare è 18 metri, inoltre questi può lanciare incantesimi e agire sott'acqua senza alcun impedimento.

Abiurazione e trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Me-

ravigliosi, *libertà di movimento, respirare sott'acqua*; Prezzo 15.300 mo.

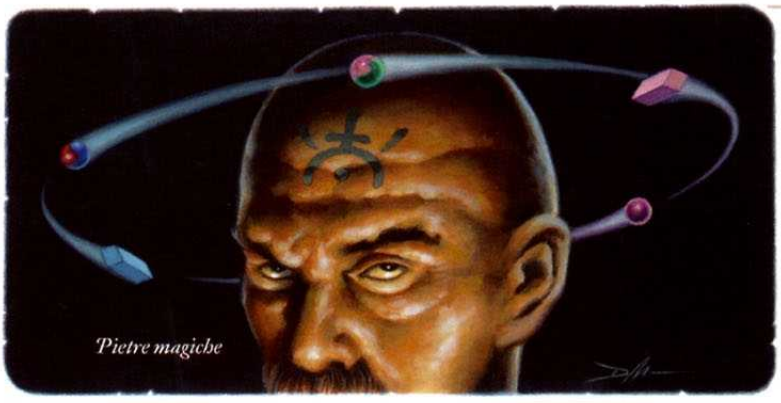
Pietra dell'allarme: Quando viene pronunciata la parola di comando, questo cubo di roccia si attacca ad un qualunque oggetto. Se in seguito quell'oggetto viene toccato da qualcuno che non pronuncia la parola di comando, la pietra comincia ad emettere un suono stridente che dura per un'ora e che può essere avvertito fino a 375 metri di distanza (se non ci sono barriere che ne impediscano la propagazione).

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *allarme*; Prezzo 2.700 mo; Peso 1 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.

Invocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *favore divino*; Prezzo 20.000 mo.

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'elementale appare in 1d4 round. Per informazioni più dettagliate sugli elementali, vedi *Manuale dei Mostri*. Può essere evocato solo un elementale alla volta. Per evocare un nuovo elementale è necessaria altra terra o pietra, che non può essere sfruttata fino a che il primo elementale non è scomparso (dissolto, congedato o ucciso).


Pietre magiche

Evocazione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri VI*, *evoca mostri VII*; Prezzo 100.000 mo; Peso 2,5 kg.

Pietre magiche: Queste pietre cristalline 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 di 1d3 x 30 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 della 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*, pagina 230).

Varia moderata; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere di 12° livello.

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 m² dipingendoli in due dimensioni su una superficie di 9 m². Quindi, il dipinto di una fossa di 3x3 metri risulterà essere una reale fossa di 3x3x3 metri, il dipinto di una stanza di 3x3 metri si trasformerà in una reale stanza di 3x3x3 metri, 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 e una prova di Artigianato (pittura) per dipingere un oggetto. I *pigmenti meravigliosi di Nolzur* non sono in grado 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.

Gli oggetti creati non sono magici; l'effetto è istantaneo.

Evocazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *creazione maggiore*; Prezzo 4.000 mo.

Piume di Quaal: Ognuno di questi oggetti consiste in una piuma che serve ad uno scopo specifico. I tipi di piume sono descritti di seguito. Ogni piuma può essere usata una sola volta.

Albero: Una piuma in grado di far nascere dal nulla una quercia di

Colore	Forma	Effetto	Prezzo di mercato
Trasparente	Fuso	Sostenta una creatura in assenza di cibo e acqua	4.000 mo
Rosa polvere	Prisma	Bonus cognitivo di +1 alla CA	5.000 mo
Rosso scuro	Sfera	Bonus di potenziamento +2 alla Destrezza	8.000 mo
Blu incandescente	Sfera	Bonus di potenziamento +2 alla Saggezza	8.000 mo
Blu chiaro	Romboide	Bonus di potenziamento +2 alla Forza	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 e scarlatta	Sfera	Bonus di potenziamento +2 all'Intelligenza	8.000 mo
Blu scuro	Romboide	Allerta (come il talento)	10.000 mo
Iridescente	Fuso	Sostenta una creatura in assenza d'aria	18.000 mo
Lavanda chiaro	Ellissoide	Assorbe gli incantesimi fino al 4° livello[1]	20.000 mo
Madreperla	Fuso	Rigenera 1 danno ogni ora	20.000 mo
Verde chiaro	Prisma	Bonus di competenza +1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di caratteristica	30.000 mo
Arancione	Prisma	Livello dell'incantatore +1	30.000 mo
Porpora vibrante	Prisma	Contiene tre livelli di incantesimi, come un *anello accumula incantesimi*	36.000 mo
Lavanda e verde	Ellissoide	Assorbe gli incantesimi fino all'8° livello[2]	40.000 mo

1 Dopo aver assorbito 20 livelli di incantesimi la pietra si consuma e diventa grigio opaco, priva di potere magico.
2 Dopo aver assorbito 50 livelli di incantesimi, la pietra si consuma e diventa grigio opaco, priva di potere magico.

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 equivalente. 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 224). L'arma ha un bonus di attacco base +10, infligge 1d6+1 danni, ha un bonus di potenziamento +1 agli attacchi e ai danni ed è in grado di compiere un attacco gratuito di lotta (con un bonus di attacco +15) se colpisce il bersaglio. La frusta dura 1 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 all'ora). 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.

Evocazione moderata; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, *creazione maggiore*; Prezzo 400 mo (albero), 50 mo (ancora), 450 mo (barca cigno), 500 mo (frusta), 300 mo (uccello), o 200 mo (ventaglio).

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. Annulla gli effetti di *sfocatura* e *distorsione* (in questo funziona come l'incantesimo *luminescenza*). È anche in grado di rivelare finzioni, *immagini speculari* e *immagini proiettate* per ciò che sono realmente. Una creatura cosparsa di questa polvere subisce una penalità di –30 alle prove di Nascondersi. I suoi effetti durano per 5 minuti.

La *polvere dell'apparizione* viene in genere conservata in piccoli pacchetti di seta o sottili cerbottane d'osso.

Evocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *polvere luccicante*; Prezzo 1.800 mo.

Polvere dell'illusione: Questa polvere anonima sembra gesso o polvere di grafite. Ad un esame più attento, comunque, ci si accorge che cambia costantemente colore e forma. Se viene cosparsa su una creatura, comunque, il bersaglio è sotto l'effetto del mascheramento *camuffare se stesso*, 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 con CD 11 per evitare la polvere. Il mascheramento dura per 2 ore.

Illusione debole; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *camuffare se stesso*; Prezzo 1.200 mo.

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 75 metri indietro. 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 Sopravvivenza per seguire le tracce di una preda in un'area sotto l'effetto di questa polvere dovranno essere effettuate con una CD di 20 punti più alta del normale.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *passare senza tracce*; Prezzo 250 mo.

Polvere prosciugante: Questa polvere speciale può essere utilizzata in vari modi. Se viene lanciata in acqua, fino a 450 litri 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 un elementale con il sottotipo acqua, la creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o venire distrutta. La polvere infligge 5d6 danni alla creatura anche se effettua con successo il suo tiro salvezza.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *controllare acqua*; Prezzo 850 mo.

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 superiore*). 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 *vedere 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 superiore* che viene creato dalla polvere durerà per 2d6 round. La creatura invisibile non sa quando l'effetto avrà termine.

Illusione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *invisibilità superiore*; Prezzo 3.500 mo.

Scarabeo di protezione

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).

Evocazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *portale*; Prezzo 82.000 mo.

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 (un'azione standard) affinché l'individuazione abbia luogo. Inoltre, lo scarabeo permette al suo possessore di combattere un golem con le armi, con attacchi senz'armi o con le armi naturali come se il golem non avesse alcuna riduzione del danno.

Divinazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione del magico*, il creatore deve essere almeno di 10° livello; Prezzo 2.500 mo.

Scarabeo di protezione: Questo oggetto ha l'aspetto di un medaglione d'argento a forma di scarabeo. Se viene tenuto in mano per 1 round, sulla sua superficie appare un'iscrizione che spiega che si tratta di un medaglione protettivo.

Il possessore dello scarabeo guadagna una resistenza agli incantesimi di 20. Lo scarabeo può anche assorbire attacchi di risucchio di energia (come lo schianto di una progenie vampirica) o effetti mortali (come il *dito della morte*) o effetti di energia negativa (come l'incantesimo *infliggi ferite critiche*). Tuttavia, dopo aver assorbito 12 attacchi di questo tipo, lo scarabeo si riduce in polvere, distrutto per sempre.

Abiurazione e necromanzia forte; LI 18°; Creare Oggetti Mera-

vigliosi, *interdizione alla morte, resistenza agli incantesimi*; Prezzo 38.000 mo.

Scopa volante: Questa scopa è in grado di volare come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *volo giornaliero* (manovrabilità media) fino a 9 ore al giorno (divisibili come preferito dal suo proprietario). La scopa può portare un peso di 100 kg e volare ad una velocità di 12 metri, o fino a 200 kg ad una velocità di 9 metri. 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. La *scopa volante* ha velocità 12 metri quando non è cavalcata.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *volo giornaliero, permanenza*; Prezzo 17.000 mo; Peso 1,5 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* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 per negare).

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 invisibilità	50.000 mo
Sfera di cristallo con individuazione dei pensieri (Volontà CD 13 nega)	51.000 mo
Sfera di cristallo con telepatia[1]	70.000 mo
Sfera di cristallo con visione del vero	80.000 mo

1 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, tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 per negare).

Divinazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scrutare* (oltre agli incantesimi addizionali che si desidera includere nell'oggetto); Peso 3,5 kg.

Solvente universale: Questa sostanza ha la proprietà particolare di dissolvere la *colla meravigliosa* (vedi pagina 252), le borse dell'impedimento (vedi pagina 128 del *Manuale del Giocatore*) e l'adesivo prodotto dai kuo-toa (vedi *Manuale dei Mostri*). Applicare il solvente è un'azione standard.

Trasmutazione forte; LI 20°; Creare Oggetti Meravigliosi, *disintegrazione*; Prezzo 50 mo.

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, anche se la creatura pensa in un linguaggio sconosciuto.
- Scrutare attraverso lo specchio come se si facesse uso di *chiaroveggenza*, ma la visuale si estende anche su altri piani se l'osservatore vi è sufficientemente familiare.
- Usarlo come un portale per visitare altri luoghi. Chi lo usa prima deve osservare il luogo desiderato con la funzione di *chiaroveggenza*, 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 (dando risposte simili a quelle date dall'incantesimo *conoscenza delle leggende*).

Evocazione e divinazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei pensieri, chiaroudienza/chiaroveggenza, portale, conoscenza delle leggende*; Prezzo 175.000 mo; Peso 20 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.

Necromanzia forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *clone*; Prezzo 92.000 mo; Peso 22,5 kg.

Specchio imprigionante Questo oggetto di cristallo ha una superficie di 120 cm² 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 quindici spazi extradimensionali. Una creatura che si avvicini in un raggio di 9 metri da esso e che guardi la sua immagine riflessa deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 23 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 effettua 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 290).

Quando una creatura è intrappolata, viene portata fisicamente all'interno dello specchio. La taglia non è un fattore determinante, ma costrutti e 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.



Sfera di cristallo

Abiurazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *imprigionare*; Prezzo 200.000 mo; Peso 25 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. A meno che non sia indicato altrimenti, la creatura comprende il Comune ma non è in grado di parlarlo.

Se una *statuina del potere meraviglioso* viene rotta o distrutta mentre è in forma di statuina, 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 galoppo (vedi *Manuale dei Mostri*), 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 dotato 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.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; Prezzo 15.500 mo.

Capre d'avorio: Vengono di solito trovate in serie da tre. Ognuna di queste capre ha qualche piccola differenza, che rispecchia le diverse funzioni:

- *Capra del viaggio:* Questa statuina si trasforma in una cavalcatura veloce e resistente, pari sotto ogni aspetto ad un cavallo pesante (vedi *Manuale dei Mostri*) 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, o se viene pronunciata la parola di comando, torna ad essere una statuina per almeno un giorno prima che possa venire usata di nuovo.
- *Capra del dolore:* Questa statuina si trasforma in una creatura enorme, più grande di un toro, con le statistiche di un incubo (vedi *Manuale dei Mostri*), fatta eccezione per un paio di corna di grandi dimensioni (1d8+4 danni con ogni corno). Se carica per attaccare, può usare solo le sue corna (ma aggiungendo +6 danni ad ogni attacco messo a segno in quel round). Può essere animata una volta al mese per un massimo di 12 ore.
- *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 (vedi *Manuale dei Mostri*). Tuttavia, chi la cavalca può utilizzare le corna della capra come armi (un corno come una *lancia pesante da cavaliere+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 (tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 parziale). Può venire usata una volta ogni due settimane per un massimo di 3 ore per ogni utilizzo.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; Prezzo 21.000 mo.

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.

Trasmutazione moderata; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animale messaggero, animare oggetti*; Prezzo 3.800 mo.

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 (vedi *Manuale dei Mostri*). L'animale obbedisce al suo padrone ciecamente come bestia da soma, come cavalcatura e come combattente.

La statuina può essere usata quattro volte al mese per un massimo di 24 ore ognuna.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; Prezzo 17.000 mo.

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.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; Prezzo 10.000 mo.

Gufo di serpentino: Un *gufo di serpentino* si trasforma in un gufo cornuto di dimensioni normali o in un gufo gigante (vedi *Manuale dei Mostri*), a seconda della parola di comando usata. La trasformazione può avvenire solo una volta al giorno e avere una durata massima di 8 ore continuate. 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).

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; Prezzo 9.100 mo.

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 1 ora. Aumentano e si riducono di dimensioni tramite una parola di comando.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; Prezzo 16.500 mo.

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; vedi *Manuale dei Mostri*) 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 dimensioni minuscole.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; Prezzo 10.000 mo.

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 (vedi *Manuale dei Mostri*), con i seguenti poteri addizionali che possono essere utilizzati una volta a round a piacimento: *volo giornaliero, spostamento planare* e *transizione 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.

Evocazione e trasmutazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti, transizione eterea, volo giornaliero, spostamento planare*; Prezzo 28.500 mo.

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 permetteranno a chi li indossa di volare senza la necessità di mantenere la concentrazione, come sotto l'effetto dell'incantesimo *volare*. Si può volare fino a tre volte al giorno per un massimo di 5 minuti per volo.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *volare*; Prezzo 16.000 mo; Peso 0,5 kg.

Stivali elfici: Questi morbidi stivali permettono a chi li indossa di muoversi silenziosamente in quasi qualunque ambiente, conferendogli un bonus di competenza +5 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere un elfo; Prezzo 2.500 mo; Peso 0,5 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 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*.

Abiurazione e trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *grazia del gatto, contrastare elementi, passare senza tracce*; Prezzo 2.500 mo; Peso 0,5 kg

Stivali della levitazione: A comando, questi stivali di pelle permettono a chi li indossa di levitare come se avesse lanciato su

di sé l'incantesimo *levitazione*.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *levitazione*; Prezzo 7.500 mo; Peso 0,5 kg

Stivali molleggiati: Chi indossa questi stivali aumenta di 3 metri la sua normale velocità base sul terreno. Oltre a questa capacità di movimento (considerata un bonus di potenziamento), gli stivali consentono a chi li indossa di compiere degli enormi salti. Può saltare con un bonus di competenza +5 alle prove di Saltare.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *passo veloce*, il creatore deve avere almeno 5 gradi nell'abilità Saltare; Prezzo 5.500 mo; Peso 0,5 kg.

Stivali del teletrasporto: Qualsiasi personaggio che indossi questi calzari può usare l'incantesimo *teletrasporto* tre volte al giorno, esattamente come se avesse lanciato l'incantesimo dallo stesso nome.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *teletrasporto*; Prezzo 49.000 mo; Peso 1,5 kg.

Stivali della velocità: Con un'azione gratuita, chi li indossa può sbattere i talloni, permettendogli così di agire come fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *velocità*, per un massimo di 10 round al giorno. I round della durata di questo effetto magico non devono necessariamente essere consecutivi.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *velocità*; Prezzo 12.000 mo; Peso 0,5 kg.

Sudario di disintegrazione: Queste fasce funerarie sembrano essere fatte di materiali eleganti e ricamati. Quando un corpo viene posto al loro interno, una parola di comando lo trasformerà in polvere. La magia del sudario è utilizzabile solo una volta, dopodiché le fasce diventeranno normale tessuto.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *disintegrazione*; Prezzo 9.000 mo; Peso 5 kg.

Talismano anti-veleno: Questo oggetto consiste in una gemma nera dallo splendido taglio appesa ad una sottile catena d'argento. Chi la indossa è immune a qualsiasi veleno, sebbene i veleni già attivi nel momento in cui il talismano viene indossato, terminano normalmente i loro effetti.

Evocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *neutralizza veleno*; Prezzo 27.000 mo.

Talismano della rimarginazione: Questa pietra è di colore rosso sangue e pende da una catenella d'oro. Chi la indossa diventerà immediatamente stabile se i suoi punti ferita scendono tra –1 e –9 inclusi. 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 quelli provocati dal diavolo cornuto; vedi *Manuale dei Mostri*) vengono annullati, ma è ancora suscettibile ai danni da sanguinamento che provocano perdita di Costituzione (come quelli di un'arma del ferimento).

Evocazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *guarigione*; Prezzo 15.000 mo.

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 +2, +4 o +6 (a seconda del tipo di talismano).

Evocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *saggezza del gufo*; Prezzo 4.000 mo (+2), 16.000 mo (+4) o 36.000 mo (+6).

Talismano della salute: Chi indossa questa gemma blu appesa ad una catenella d'argento diventa immune a qualunque malattia, incluse quelle soprannaturali (vedi Tabella 8-2: "Malattie", pagina 293).

Evocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *rimuovi malattie*; Prezzo 7.400 mo.

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 parziale). I *tamburi del panico* possono essere utilizzati una volta al giorno.

Necromanzia moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *paura*; Prezzo 30.000 mo; Peso 5 kg per una coppia.

Tappeto volante: Questo oggetto è in grado di volare come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *volo giornaliero* 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
1,5 m x 1,5 m	100 kg	12 m	4 kg	20.000 mo
1,5 m x 3 m	200 kg	12 m	4,5 kg	35.000 mo
3 m x 3 m	400 kg	12 m	5 kg	60.000 mo

Un *tappeto volante* può trasportare il doppio della sua capacità, ma farlo riduce la sua velocità a 9 metri. Ha una manovrabilità media, ma può comunque fluttuare.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *volo giornaliero, 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*).

Invocazione moderata [male]; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *profanare*, il creatore deve essere malvagio; Prezzo 60.000 mo; Peso 2,5 kg.



Talismano della salute

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.

Invocazione forte (se viene usato *miracolo*); LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*; Prezzo 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), o 137.500 mo (+5). Costo: 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 2,5 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.

Invocazione forte (se viene usato *miracolo*); LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*; Prezzo 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), o 137.500 mo (+5). Costo: 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 2,5 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.

Invocazione forte (se viene usato *miracolo*); LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *desiderio* o *miracolo*; Prezzo 27.500 mo (+1), 55.000 mo (+2), 82.500 mo (+3), 110.000 mo (+4), o 137.500 mo (+5). Costo: 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 2,5 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 18.
- Un bonus di resistenza +4 a tutti i tiri salvezza.
- Un bonus di potenziamento +2 alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi.

Se una tunica bianca viene indossata da un personaggio malvagio, questi acquisisce immediatamente tre livelli negativi. Accade anche nel caso una tunica nera venga 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*).



Tunica degli occhi

Varia forte; LI 14°; Creare Oggetti Meravigliosi, *campo anti-magia*, *armatura magica* o *scudo della fede*, il creatore deve essere dello stesso allineamento della tunica; Prezzo 75.000 mo; Peso 0,5 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 con CD 16 per negare gli effetti). Questa è una trama che influenza la mente.

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%, 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.

Illusione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *sfocatura*, *trama iridescente*; Prezzo 27.000 mo; Peso 0,5 kg.

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 competenza +10 alle sue prove di Nascondersi. Inoltre, può anche assumere l'aspetto di qualsiasi creatura, come per l'incantesimo *camuffare se stesso*, a piacimento. Le creature familiari e amichevoli nei confronti del personaggio continueranno a vederlo normalmente.

Illusione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *camuffare se stesso*; Prezzo 30.000 mo; Peso 0,5 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 cose invisibili o eteree in un raggio di 36 metri.

La *tunica degli occhi* fornisce un bonus di competenza +10 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.

Divinazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *visione del vero*; Prezzo 120.000 mo; Peso 0,5 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 molte altre toppe. Tirare 4d4 dei seguenti oggetti per determinare il numero di toppe e poi tirare per ogni toppa sulla tabella seguente per determinarne la natura.

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 (3x3x3 m)
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 guerra (considerare come cani da galoppo)
91-96	Finestra (60x120 cm, fino a 60 cm di profondità)
97-100	Ariete portatile

È possibile che siano presenti oggetti multipli dello stesso tipo. Una volta rimossi, una toppa non può essere rimpiazzata.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *fabbricare*; Prezzo 7.000 mo; Peso 0,5 kg.

Tunica delle ossa: Questo utile oggetto per un necromante funziona come una *tunica degli oggetti utili*. Sembra una normale tunica, ma un personaggio che la indossa nota che è adornata con piccole figure ricamate che rappresentano creature non morte. Solo chi indossa la tunica può vedere la tessitura e riconoscere le creature per quello che sono in realtà, e quindi staccarle. Si può

staccare una figura ogni round. Staccare una creatura la rende una vera creatura non morta (vedi la lista seguente), che però non è sotto il controllo di chi indossa la tunica, ma potrà essere in seguito comandata, intimorita, scacciata o distrutta. Una *tunica delle ossa* appena creata ha sempre due figure ricamate per ognuno dei seguenti non morti.

- Goblin scheletro Piccolo
- Umano popolano scheletro Medio
- Lupo scheletro Medio
- Goblin zombi medio
- Umano popolano zombi medio
- Lupo zombi medio

Necromanzia moderata [male]; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare morti*; Prezzo 2.400 mo; Peso 0,5 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 delle *shuriken+5*. La tunica stessa rende chi la indossa competente nell'uso di queste armi. Ogni shuriken svanisce dopo l'uso.

Varia forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *dardo incantato, proiezione astrale o spostamento planare*; Prezzo 58.000 mo; Peso 0,5 kg.

Unguento della conservazione: Quando viene applicato ad una sostanza che un tempo era viva (pelle, foglie, carta, legno, carne morta e così via), 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 un bonus di resistenza +1 a tutti i tiri salvezza. L'unguento non svanisce mai, ma può essere rimosso magicamente (dissolvendo l'effetto, ad esempio). Un'ampolla contiene abbastanza olio da rivestire otto oggetti di taglia Media o più piccoli. Un oggetto Grande conta come due oggetti Medi ed un oggetto Enorme come due oggetti Grandi.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi; Prezzo 150 mo.

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*).

Evocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *cura ferite leggere, neutralizza veleno, rimuovi malattie*; Prezzo 4.000 mo; Peso 0,25 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.

Invocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *folata di vento*; Prezzo 5.500 mo.

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 personaggio con la capacità forma selvatica, permettono di utilizzare questa capacità un'ulteriore volta al giorno.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *metamorfosi* o capacità forma selvatica; Prezzo 3.750 mo.

Veste della fuga: Nascosti all'interno delle tasche segrete di questa veste di seta vi sono arnesi da scasso che aggiungono un bonus di competenza +4 alle prove di Scassinare Serrature. Inoltre, la veste conferisce a chi la indossa un bonus di competenza +6 alle prove di Artista della Fuga.

Evocazione e trasmutazione debole; LI 4°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scassinare, unto*; Prezzo 5.200 mo.

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 10 kg di peso. L'ampia sezione centrale dello zaino può contenere fino a 216 dm^3 di materiale o 40 kg di peso. Anche quando viene riempito in questo modo, lo zaino continua a pesare solo 2,5 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 di movimento che non provoca attacchi di opportunità come accade invece quando si recupera un oggetto conservato normalmente.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scrigno segreto di Leomund*; Prezzo 2.000 mo; Peso 2,5 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 un Mastodontico *martello da guerra in adamantio+3* che infligge 4d6 danni base.

Trasmutazione forte; LI 16°; Creare Oggetti Meravigliosi, Creare Armi e Armature Magiche, *muovere il terreno*; Prezzo 23.348 mo; Costo 13.348 mo + 800 PE; Peso 60 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 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). In generale meno dell'1% degli oggetti magici è intelligente. Sono da impiegare con parsimonia nelle campagne, in quanto comportano lavoro extra da parte di DM e giocatori.

Gli oggetti intelligenti possono a tutti gli effetti essere considerati creature, visto che hanno punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma e trattati come costrutti (vedi *Manuale dei Mostri*); alcuni oggetti intelligenti possiedono la capacità di illuminare a piacere l'ambiente circostante (come le armi magiche); molti non riescono a vedere altrimenti.

Per comodità è meglio lasciare al giocatore il controllo di un oggetto intelligente posseduto dal suo personaggio (ma vedi "Oggetti contro personaggi", pagina 271). A differenza della maggior parte degli oggetti magici, gli oggetti intelligenti possono attivare i propri poteri senza dover aspettare una parola di comando dal possessore. Per esempio, una spada intelligente con la capacità *cerchio magico contro il male* può attivare il cerchio anche se chi la impugna ha compiuto in quel round un attacco completo. Gli oggetti intelligenti agiscono durante il turno del loro possessore nell'ordine di iniziativa.

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).

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 essere necessariamente assegnato in virtù del fatto che è stato tirato sulla tabella. Se si ritie-

Tabella 7-30: Intelligenza, Carisma, Saggezza e capacità degli oggetti

d%	Punteggi delle caratteristiche mentali	Comunicazione	Capacità	Sensi	Modificatore al prezzo base
01–34	Due a 12, una a 10	Empatia[1]	Un potere inferiore	Vista 9 m e udito	+1.000 mo
35–59	Due a 13, una a 10	Empatia[1]	Due poteri inferiori	Vista 18 m e udito	+2.000 mo
60–79	Due a 14, una a 10	Verbale[2]	Due poteri inferiori	Vista 36 m e udito	+4.000 mo
80–91	Due a 15, una a 10	Verbale[2]	Tre poteri inferiori	Scurovisione 18 m e udito	+5.000 mo
92–97	Due a 16, una a 10	Verbale[2 3]	Tre poteri inferiori	Scurovisione 18 m e udito	+6.000 mo
98	Due a 17, una a 10	Verbale, telepatia[3 4]	Tre poteri inferiori e un potere superiore[6]	Scurovisione 36 m e udito	+9.000 mo
99	Due a 18, una a 10	Verbale, telepatia[4 5]	Tre poteri inferiori e due poteri superiori[6] percezione cieca	Scurovisione 36 m e udito,	+12.000 mo
100	Due a 19, una a 10	Verbale, telepatia[4 5]	Quattro poteri inferiori e tre poteri superiori[6]	Scurovisione 36 m e udito, percezione cieca	+15.000 mo

1 Il possessore avverte un istinto e a volte delle emozioni provenire dall'oggetto che incoraggiano o scoraggiano un certo corso d'azione.
2 Come un personaggio, un oggetto intelligente parla il Comune più un altro linguaggio per ogni punto bonus di Intelligenza. Può comunicare telepaticamente con il possessore.
3 L'oggetto è in grado di leggere qualsiasi linguaggio che sappia parlare.
4 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.
5 L'oggetto è in grado di leggere tutti i linguaggi come *lettura del magico*.
6 L'oggetto intelligente può avere uno scopo speciale (e un corrispondente potere dedicato) piuttosto che un potere superiore, se appropriato.

ne 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 7-30: "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").

Qualunque personaggio il cui allineamento non corrisponda a quello dell'oggetto (con l'eccezione della nota relativa all'asterisco nella tabella), 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 pagina 270) da 20 a 29 infliggono due livelli negativi. Gli oggetti con un punteggio di Ego di 30 infliggono tre livelli negativi.

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.

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.

Poteri degli oggetti intelligenti

La Tabella 7-30 determina il numero di poteri inferiori e superiori posseduti da un oggetto intelligente. Per trovare i poteri specifici dell'oggetto, scegliere o tirare sull'appropriata tabella seguente.

Poteri inferiori degli oggetti intelligenti

d%	Potere inferiore	Modificatore al prezzo base
01-05	L'oggetto può usare *benedizione* sugli alleati 3 volte al giorno	+1.000 mo
06-10	L'oggetto può usare *luminescenza* 3 volte al giorno	+1.100 mo
11-13	L'oggetto può usare *immagine minore* 1 volta al giorno	+2.200 mo
14-20	L'oggetto ha *visione della morte* sempre attivo	+2.700 mo
21-25	L'oggetto può usare *individuazione del magico* a volontà	+3.600 mo
26-31	L'oggetto ha 10 gradi in Intimidire	+5.000 mo
32-33	L'oggetto ha 10 gradi in Decifrare Scritture	+5.000 mo
34-36	L'oggetto ha 10 gradi in Conoscenze (scegliere categoria)	+5.000 mo
37-40	L'oggetto ha 10 gradi in Cercare	+5.000 mo
41-45	L'oggetto ha 10 gradi in Osservare	+5.000 mo
46-50	L'oggetto ha 10 gradi in Ascoltare	+5.000 mo
51-54	L'oggetto ha 10 gradi in Sapienza Magica	+5.000 mo
55-60	L'oggetto ha 10 gradi in Percepire Intenzioni	+5.000 mo
61-66	L'oggetto ha 10 gradi in Raggirare	+5.000 mo
67-72	L'oggetto ha 10 gradi in Diplomazia	+5.000 mo
73-77	L'oggetto può usare *immagine maggiore* 1 volta al giorno	+5.400 mo
78-80	L'oggetto può usare *oscurità* 3 volte al giorno	+6.500 mo
81-83	L'oggetto può usare *blocca persone* su un nemico 3 volte al giorno	+6.500 mo
84-86	L'oggetto può usare *zona di verità* 3 volte al giorno	+6.500 mo
87-89	L'oggetto può usare *frastornare mostri* 3 volte al giorno	+6.500 mo
90-95	L'oggetto può usare *localizza oggetto* 3 volte al giorno	+6.500 mo
96-100	L'oggetto può usare *cura ferite moderate* (2d8+3) sul possessore 3 volte al giorno	+6.500 mo

Tutti i poteri funzionano sotto il comando dell'oggetto, anche se gli oggetti intelligenti spesso seguono i desideri dei loro possessori. Attivare un potere o concentrarsi su un potere attivo è un'azione standard intrapresa dall'oggetto.

Poteri superiori degli oggetti intelligenti

d%	Potere superiore	Modificatore al prezzo base
01-06	L'oggetto può individuare l'allineamento opposto a volontà	+7.200 mo
07-10	L'oggetto può usare *individuazione dei non morti* a volontà	+7.200 mo
11-13	L'oggetto può usare *incuti paura* su di un nemico a volontà	+7.200 mo
14-18	L'oggetto può usare *ancora dimensionale* su di un nemico 1 volta al giorno	+10.000 mo
19-23	L'oggetto può usare *congedo* su di un nemico 1 volta al giorno	+10.000 mo
24-28	L'oggetto può usare *globo di invulnerabilità inferiore* 1 volta al giorno	+10.000 mo
29-33	L'oggetto può usare *occhio arcano* 1 volta al giorno	+10.000 mo
34-37	L'oggetto ha *individuazione dello scrutamento* sempre attivo	+10.000 mo
38-41	L'oggetto crea un *muro di fuoco* in un anello con il possessore al centro 1 volta al giorno	+10.000 mo
42-46	L'oggetto ha *status* utilizzabile a volontà	+11.000 mo
47-50	L'oggetto può usare *folata di vento* 3 volte al giorno	+11.000 mo
51-54	L'oggetto può usare *estinguere fuoco* 3 volte al giorno	+16.000 mo
55-59	L'oggetto può usare *chiaroveggenza* 3 volte al giorno	+16.000 mo
60-64	L'oggetto può creare un *cerchio magico* contro l'allineamento opposto a volontà	+16.000 mo
65-68	L'oggetto può usare *velocità* sul suo possessore 3 volte al giorno	+16.000 mo
69-73	L'oggetto può usare *luce diurna* 3 volte al giorno	+16.000 mo
74-76	L'oggetto può usare *oscurità profonda* 3 volte al giorno	+16.000 mo
77-80	L'oggetto può usare *epurare invisibilità* (raggio 9 m) 3 volte al giorno	+16.000 mo
81-85	L'oggetto può usare *lentezza* sui nemici 3 volte al giorno	+16.000 mo
86-91	L'oggetto può usare *localizza creatura* 3 volte al giorno	+30.000 mo
92-97	L'oggetto può usare *paura* contro i nemici 3 volte al giorno	+30.000 mo
98-100	L'oggetto può usare *individuazione dei pensieri* a volontà	+44.000 mo

Se viene tirato due volte lo stesso potere, tirare di nuovo.

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 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 la capacità speciale anatema, pagina 224, per la scelta)
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 dallo sconfiggere/uccidere esseri potenti di allineamenti estremi (LB, LM, CB, CM).

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. Significa che l'oggetto odia gli incantatori arcani e vuole 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.

POTERI DEDICATI DELLO SCOPO SPECIFICO

Un potere dedicato 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 completamente credibile, esso gli negherà il suo potere dedicato. A differenza degli altri poteri, un oggetto intelligente può rifiutarsi di utilizzare il suo potere dedicato anche se chi lo impugna è il dominante (vedi "Oggetti contro personaggi", nella pagina seguente).

Poteri dedicati dello scopo specifico degli oggetti

d%	Potere dedicato	Modificatore al prezzo base
01-06	L'oggetto può usare *tempesta di ghiaccio*	+50.000 mo
07-12	L'oggetto può usare *confusione*	+50.000 mo
13-17	L'oggetto può usare *allucinazione mortale*	+50.000 mo
18-24	L'oggetto può usare *disperazione opprimente*	+50.000 mo
25-31	L'oggetto può usare *porta dimensionale* su di sé e chi lo impugna	+50.000 mo
32-36	L'oggetto può usare *contagio* (intensificato al 4° livello) con un attacco di contatto	+56.000 mo
37-43	L'oggetto può usare *veleno* (intensificato al 4° livello) con un attacco di contatto	+56.000 mo
44-50	L'oggetto può usare *stretta corrosiva* con un attacco di contatto	+56.000 mo
51-56	L'oggetto può lanciare un *fulmine* da 10d6	+60.000 mo
57-62	L'oggetto può lanciare una *palla di fuoco* da 10d6	+60.000 mo
63-68	Chi lo impugna riceve un bonus di fortuna +2 ai tiri per colpire, tiri salvezza e prove	+80.000 mo
69-74	L'oggetto può usare *cura ferite leggere di massa*	+81.000 mo
75-81	L'oggetto può usare *canto di discordia*	+81.000 mo
82-87	L'oggetto può usare *occhi indagatori*	+81.000 mo
88-92	L'oggetto può lanciare un *grido superiore* da 15d6 3 volte al giorno	+130.000 mo
93-98	L'oggetto può usare *onde di esaurimento*	+164.000 mo
99-100	L'oggetto può usare *resurrezione pura* su chi lo impugna, una volta al mese	+200.000 mo

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 serve a determinare chi sia il dominante nel rapporto tra il personaggio e l'oggetto, come descritto sotto.

Ego degli oggetti

Attributo dell'oggetto	Punti di Ego
Per ogni bonus di potenziamento +1 dell'oggetto	1
Per ogni bonus +1 per capacità speciali	1
Per ogni potere inferiore	1
Per ogni potere superiore	2
Scopo specifico (e potere dedicato)	4
Capacità telepatica	1
Capacità di leggere i linguaggi	1
Capacità di *lettura del magico*	1
Per ogni +1 di bonus di Intelligenza	1
Per ogni +1 di bonus di Saggezza	1
Per ogni +1 di bonus di Carisma	1

Quindi, una *spada corta+2* (2 punti) con un punteggio di Intelligenza di 10 (nessun punto), un punteggio di Saggezza di 12 (1 punto) e un punteggio di Carisma di 12 (1 punto), dotata del potere primario di *individuazione del magico* (1 punto) ha un punteggio di Ego di 5.

Dall'altra parte, si può immaginare una *spada lunga danzante+1* (6 punti, 2 per il bonus di potenziamento e 4 per il bonus +4 per essere danzante [vedi Tabella 7-14: "Capacità speciali delle armi da mischia"]) con un punteggio di Intelligenza di 10 (nessun punto), un punteggio di Saggezza di 18 (4 punti) e un punteggio di Carisma di 18 (4 punti). Aggiungere i poteri inferiori *visione della morte*, 10 gradi in Intimidire e *oscurità* (3 punti), il potere superiore *paura* (2 punti) e lo scopo specifico di distruggere gli incantatori (4 punti). Includere anche il fatto che l'arma possiede capacità telepatiche (1 punto) e che è in grado di leggere i linguaggi (1 punto), 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 di 20 o più 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 od 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 inferiore 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 essere 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 arma +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 alla Tabella 4-24: "Cento tratti distintivi" (pagina 128) per farsi un'idea su come rendere la personalità dell'oggetto intelligente memorabile.

ESEMPI DI OGGETTI INTELLIGENTI

Gli oggetti presentati di seguito possono essere introdotti in qualsiasi campagna, ma andrebbero modificati, cambiandone l'allineamento, personalità o addirittura capacità in modo da adattarli ad una specifica campagna, storia e personaggi.

Acrola, Dente Guardingo di Ashardalon: *Pugnale affilato+5*; AL CB; Int 10, Sag 18, Car 18; Parlare, telepatia, scurovisione 36 m, percezione cieca, udito; Punteggio di Ego 22.

Poteri inferiori: Zona di verità 3 volte al giorno, l'oggetto ha 10 gradi in Ascoltare (modificatore totale +14) e Osservare (modificatore totale +14).

Poteri superiori: Chiaroveggenza 3 volte al giorno, *lentezza* 3 volte al giorno.

Personalità: I bardi narrano che un dente estirpato dal corpo vivente del terribile drago Ashardalon prese vita e volontà proprie. La storia sembrerebbe strana, dato che gli scopi del lungo coltello sono totalmente diversi da quelli del temuto drago. Il ben intenzionato ma infaticabile pugnale ha reso la protezione dei deboli e degli indifesi una questione personale. Acrola impiega spesso il suo potere di *chiaroveggenza* per perlustrare zone alla ricerca di guai o del male, per poi trascinare chi lo impugna nel mezzo della mischia.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *estremità affilata*; Prezzo 132.802 mo.

Jomnoth, Rovina dei Giganti: *Ascia da guerra nanica anatema dei giganti+3*; AL LB; Int 10, Sag 14, Car 14; Parlare, vista 36 m e udito; Punteggio di Ego 14.

Poteri inferiori: Cura ferite moderate 3 volte al giorno, *individuazione del magico* a volontà.

Scopo speciale: Sconfiggere/distruggere i giganti.

Potere dedicato: Canto di discordia.

Personalità: Forgiata da un nano artigiano da lungo deceduto, Jomnoth, conosciuto anche come Rovina dei Giganti, risale ad un'era segnata dall'invasione dei giganti. I successi di quest'ascia da guerra non possono essere messi in discussione, dato che in diverse occasioni un singolo eroe nanico ha abbattuto una gran quantità di stupefatti e sopraffatti giganti. Una volontà stoica ma potente si è incarnata nella lama dell'ascia da guerra. Jomnoth parla poco ed è riluttante a dare consigli o suggerimenti a chi la impugna, tranne che nelle circostanze più disperate. Finché il possessore è disposto ad inoltrarsi nelle rocche e nelle tane dei giganti, l'ascia da guerra non avrà nulla da obiettare.

Evocazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I*; Prezzo 176.430 mo.

Iquel: *Arco lungo composito sacro+2*; AL NB; Int 17, Sag 10, Car 17; Parlare, telepatia, scurovisione 36 m e udito; Punteggio di Ego 16.

Poteri inferiori: Frastornare mostri 3 volte al giorno, *luminescenza* 3 volte al giorno, *localizza oggetto* 3 volte al giorno.

Poteri superiori: Globo di invulnerabilità inferiore 1 volta al giorno.

Personalità: Fedele e leale compagno dell'eroe Iquel, questo arco un tempo privo di nome, prese quello del suo primo possessore dopo la sua eroica resistenza contro un balor. Da allora, Iquel ha cercato un possessore che vivesse secondo i suoi standard elevati: un grande arciere con una predisposizione per il bene. Nonostante la sua devozione alle forze del bene, Iquel ama chiacchierare, rilassarsi e le coccole.

Invocazione forte (se viene usato *miracolo*) [bene]; LI 17°; Creare Armi e Armature Magiche, *desiderio* o *miracolo*; Prezzo 66.600 mo.

Bosk, la Lama Poetica: *Spada lunga+2*; AL N; Int 14, Sag 14, Car 10; Parlare, vista 9 m e udito; Punteggio di Ego 8.

Poteri inferiori: Benedizione 3 volte al giorno, *blocca persone* 3 volte al giorno.

Personalità: Creata da un mago che stava compiendo esperimenti sulla natura senziente, Bosk venne in seguito venduta dal suo creatore e cambiò molto volte proprietario. Sempre disposta ad offrire la sua opinione, Bosk non ha mai incontrato un proprietario che fosse suo pari, anche se forse il migliore sarebbe uno spadaccino sordo.

Divinazione moderata; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *conoscenza delle leggende*; Prezzo 15.815 mo.

Vesac, l'Ingannatrice: *Lama della fortuna*; AL NM; Int 16, Sag 10, Car 16; Parlare, telepatia, scurovisione 36 m e udito; Punteggio di Ego 15.

Poteri inferiori: Immagine minore 1 volta al giorno, *immagine maggiore* 1 volta al giorno, 10 gradi in Raggirare (modificatore totale +13).

Personalità: Una lama potente ed egoista, Vesac è stata la spada di dozzine di piccoli tiranni e conquistatori in erba. La tentazione dei tre *desideri* attira molti che sono alla ricerca di potere, ricchezza o intenti a promuovere le proprie attività. Vesac, però, è preoccupata solo a promuovere le storie sulla propria leggenda. Nonostante abbia avuto molti proprietari nel corso dei secoli, continua a tenere da parte i suoi *desideri*, ingannando spesso chi la impugna (utilizzando i suoi poteri di illusione) facendogli credere di averne soddisfatto i desideri.

Invocazione forte (se viene usato *miracolo*); LI 17°; Creare Armi e Armature Magiche, *desiderio* o *miracolo*; Prezzo 161.560 mo; Costo 80.780 mo + 5.718 PE.

Zax, Mantello dei Re: *Mantello del carisma+6*; AL LN; Int 10, Sag 14, Car 14; Parlare, vista 36 m e udito; Punteggio di Ego 5.

Poteri inferiori: Zona di verità 3 volte al giorno, l'oggetto ha 10 gradi in Diplomazia (modificatore totale +12) e 10 gradi in Conoscenze (storia) (modificatore totale +10).

Personalità: Questo mantello magico ha fornito consigli per generazione dopo generazione alle corti reali, non solo risolvendo le dispute, ma anche raccontando le debolezze dei grandi condottieri del passato. Zax, da sempre il nome di questo mantello, è un abito elegante fatto di zibellino e pelliccia. Come la maggior parte dei sovrani, Zax con gli anni è diventato un po' severo e distaccato, sebbene il suo Ego non sia mai stato sufficientemente potente da dominare chi lo indossa.

Evocazione moderata; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *splendore dell'aquila*; Prezzo 56.500 mo.

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 essere 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.

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

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* infliggere 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 essere 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 150 km da un determinato luogo

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 alla prossima opportunità, 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 con l'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 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. Accade 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 nei confronti dell'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 casualmente 1 volta al giorno).
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 all'Intelligenza.
71-75	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà ogni giorno o subire 1 danno alla Saggezza.
76-80	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà ogni giorno o subire 1 danno al Carisma.
81-85	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni giorno o subire 1 danno alla Costituzione.
86-90	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni giorno o subire 1 danno alla Forza.
91-95	Il personaggio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra ogni giorno o subire 1 danno 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.

OGGETTI MALEDETTI SPECIFICI

Gli oggetti presentati nella Tabella 7-31: "Oggetti maledetti specifici" 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

TABELLA 7-31: 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
47-52	*Ampolla delle maledizioni*	2.100 mo
53-54	*Polvere dello starnuto e del soffocamento*	2.400 mo
55	*Elmo del cambio di allineamento*	4.000 mo
56-60	*Pozione del veleno*	5.000 mo
61	*Scopa dell'attacco animato*	5.200 mo
62-63	*Tunica dell'indebolimento*	5.500 mo
64	*Vacuo grimorio*	6.000 mo
65-68	*Lancia maledetta della ritorsione*	7.500 mo
69-70	*Armatura dell'attrazione delle frecce*	9.000 mo
71-72	*Rete dell'intrappolamento*	10.000 mo
73-75	*Borsa divorante*	-
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

oggetto che appartiene solo ai PNG più potenti, come i lich.

Un semplice incantesimo *individuazione del magico* produce un'aura e una forza fuorviante, indicando spesso che l'oggetto è un oggetto non maledetto di tipo simile. Un incantesimo di *identificare* ha solo una probabilità dell'1% per livello dell'incantatore di rivelare le vere proprietà di un oggetto maledetto, mentre *analizzare dweomer* ne rivela la vera natura.

Ampolla delle maledizioni: Questo oggetto ha l'aspetto di un comune bicchiere, bottiglia, contenitore, brocca, fiasca o caraffa. Può contenere liquidi o emettere fumo. Quando viene aperta per la prima volta, tutti coloro che si trovano nel raggio di 9 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con 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*.

Evocazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scagliare maledizione*; Prezzo 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. Sembra essere un *amuleto anti-individuazione e localizzazione*. In realtà l'amuleto dà a chi lo indossa una penalità di -10 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi di divinazione.

Abiurazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scagliare maledizioni*; Prezzo 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. (Questa probabilità di fallire gli incantesimi si somma a qualunque altro tipo di probabilità di fallimento incantesimi arcani).

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *caduta morbida, scagliare maledizione*; Prezzo 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 subisce una penalità di -15 alla CA contro gli attacchi delle 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.

Abiurazione forte; LI 16°; Creare Armi e Armature Magiche, *scagliare maledizioni*; Prezzo 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 maldisposti in un raggio di 90 metri avranno un bonus 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).

Necromanzia forte; LI 16°; Creare Armi e Armature magiche, *scagliare maledizioni*; Prezzo 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.

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) esiste 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 riceve un bonus di +8 alla prova di lotta.

La borsa può contenere fino a 810 dm^3 di materiale. Funziona

DIETRO IL SIPARIO: 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 da cui di solito fuoriescono buone opportunità di interpretazione: "Desidero davvero avere una *lancia della ritorsione* pur sapendo che a volte mi attaccherà?"

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 utilizzarlo. 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 efficace di utilizzare 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.

esattamente come una *borsa conservante tipo I*, 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. La borsa distrugge il corpo della vittima e impedisce qualsiasi forma di rianimazione o resurrezione che richieda parti del cadavere. C'è una probabilità del 50% che un *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura* possano riportare in vita una vittima divorata, ma si può effettuare solo una prova per creatura divorata. Se la prova fallisce, la creatura non può essere riportata in vita tramite magia mortale.

Evocazione moderata; LI 17°; in effetti si tratta di una creatura, e non può essere creato; Prezzo -.

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 pari 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 essere rimossi solo tramite l'incantesimo *rimuovi maledizione*.

Evocazione moderata; LI 16°; Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura magica*, *scagliare maledizione*; Prezzo 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 per 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.

Evocazione forte; LI 18°; Creare Oggetti Meravigliosi, *distruggere viventi*; Prezzo 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 con CD 15 per negare gli effetti). Se il tiro salvezza fallisce, 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. Un personaggio che superi il tiro salvezza può continuare ad indossare l'elmo senza subire gli effetti della maledizione, ma se lo rimuove e poi lo ripone sul capo, deve compiere un altro tiro salvezza. La maledizione funziona solo una volta; ovvero, una volta che un personaggio ha ricevuto un cambiamento di allineamento, non può cambiarlo di nuovo indossando l'elmo una seconda volta.

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. Questo oggetto può essere usato una volta sola; una volta usato, perde ogni proprietà magica.

Trasmutazione forte; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere di 12° livello; Prezzo 4.000 mo; Peso 1,5 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 della destrezza*. Nel secondo caso, sembrano *guanti del potere orchesco*. I guanti si comportano in ogni situazione come dei *guanti della 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. 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*.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scagliare maledizione*; Prezzo 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 l'utilizzatore a credere che la sua capacità di lanciare incantesimi sia cresciuta grazie all'incenso magico. L'utilizzatore deciderà di usare i suoi incantesimi in ogni occasione, anche quando non sono necessari o sono inutili. L'utilizzatore rimarrà ossessionato dalle sue capacità e dai suoi incantesimi fino a quando non li avrà sprecati tutti o saranno trascorse 24 ore.

Ammaliamento moderato; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scagliare maledizione*; Prezzo 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 curva e colpisce alla schiena chi la impugna, infliggendogli automaticamente danni normali. La maledizione funziona perfino quando la lancia viene scagliata, ma in quel caso il danno inflitto a chi la scaglia è raddoppiato.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scagliare maledizione*; Prezzo 7.500 mo.

Mantello dell'avvelenamento: Questo mantello è solitamente fatto di un materiale simile alla lana, anche se può essere di cuoio. L'incantesimo *individuazione del veleno* rivelerà il veleno che impregna il tessuto. 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 con CD 28.

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*.

Abiurazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *veleno* e *desiderio limitato* o *miracolo*; Prezzo 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 superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 per ogni giorno in cui la mazza rimane in suo possesso, oppure diventa caotico malvagio.

Abiurazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve essere almeno di 9° livello e caotico malvagio; Prezzo 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 con 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.

Divinazione debole; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei pensieri*, *suono fantasma*; Prezzo 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.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *lentezza*; Prezzo 1.000 mo.

Polvere dello starnuto e del soffocamento: Questa polvere finissima sembra a prima vista *polvere di apparizione*. Se gettata in aria, tuttavia, causa a tutti quelli che si trovano in una propagazione di 6 metri un attacco violento di starnuti e tosse. Chi fallisce un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 subisce immediatamente 2d6 danni alla Costituzione. In più, chi fallisce un secondo tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 un minuto più tardi subisce 1d6 danni alla Costituzione. Chi supera uno dei due tiri salvezza rimane comunque incapace di agire a causa della tosse (come se stordito) per 5d4 round.

Evocazione debole; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *veleno*; Prezzo 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 effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o subire 1d10 danni alla Costituzione. Un minuto dopo deve effettuare un altro tiro salvezza con CD 16 o subire 1d10 danni alla Costituzione.

Evocazione moderata; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, *veleno*; Prezzo 5.000 mo.

Rete dell'intrappolamento: Questa rete offre un bonus di +3 ai tiri per colpire, ma può essere usata solo sott'acqua; si tratta quindi un oggetto con forti limitazioni, non esattamente una "maledizione". Sott'acqua può essere lanciata fino a 9 metri per intrappolare una creatura.

Invocazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *libertà di movimento*; Prezzo 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 trasportata per più di 1 minuto da una creatura 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 con 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. 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.

Abiurazione forte; LI 19°; Creare Oggetti Meravigliosi, *distruggere viventi*; Prezzo 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 x 30 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 tiro per colpire. La paglia provoca 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.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *volare, animare oggetti*; Prezzo 5.200 mo.

Sfera di cristallo ipnotica: Questo oggetto maledetto non è distinguibile a prima vista da una normale *sfera di cristallo*. Chiunque tenti di usarla per scrutare rimane affascinato per 1d6 minuti e nella sua mente viene fissata una *suggestione* telepatica (tiro salvezza sulla Volontà con 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. (Spetterà al DM decidere la creatura più adeguata alla campagna). Ogni volta che la sfera viene utilizzata, 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. Notare che per tutto il tempo, chi la usa non è consapevole di essere controllato.

Divinazione moderata; LI 17°; in realtà si tratta di un artefatto minore e non può essere creato; Prezzo -.

Spada berserker: Questa spada sembra avere le caratteristiche di uno *spadone+2*. In battaglia, chi la impugna va in berserk (ricevendo tutti i benefici e gli svantaggi della capacità di ira del barbaro). 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.

Invocazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *ira, scagliare maledizione*; Prezzo 17.500 mo.

Spada maledetta -2: Questa spada lunga emana una potente aura magica e compie il suo dovere contro i bersagli durante l'addestramento, ma quando viene usata contro un avversario in combattimento penalizza di -2 i tiri per colpire di chi la impugna.

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 ad 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*.

Invocazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scagliare maledizione* e *desiderio limitato* o *miracolo*; Prezzo 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*.

Ammaliamento forte; LI 16°; Creare Oggetti Meravigliosi, *danza irresistibile di Otto*; Prezzo 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 risucchia permanentemente 1 punto di Destrezza, Costituzione e Carisma ogni settimana. Il talismano (e la malattia) può essere rimosso 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 (un'azione di round completo).

Abiurazione debole; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *contagio*; Prezzo 17.000 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 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 essere lanciato l'incantesimo *rimuovi maledizione*, seguito da *guarigione*.

Trasmutazione moderata; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scagliare maledizione, permanenza*; Prezzo 5.500 mo.

Tunica dei parassiti: Chi la indossa non nota nulla di strano, a parte ottenere 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 di -5 alle prove di iniziativa e una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità. Se cerca di lanciare un incantesimo, deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo) oppure perdere l'incantesimo.

Abiurazione moderata; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca sciame*, il creatore deve essere almeno di 13° livello; Prezzo 16.500 mo.

Vacuo grimorio: Un libro di questo genere è apparentemente identico a un libro dedicato a qualche argomento mediamente interessante. Qualsiasi personaggio che lo apra e ne legga anche solo un carattere deve effettuare due tiri salvezza sulla Volontà con CD 15. Il primo è per determinare se subisce 1 punto di risucchio di Intelligenza. Il secondo è per determinare se subisce 2 punti di risucchio 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.

Ammaliamento forte; LI 20°; Creare Oggetti Meravigliosi, *regressione mentale*; Prezzo 6.000 mo.

Vendere oggetti maledetti

Si supponga di aver posto un *amuleto della localizzazione inevitabile* in un tesoro e che i personaggi lo raccolgano e lo ritengano un *amuleto anti-individuazione e localizzazione*.

Ora, i personaggi ritornano in paese e si dividono il tesoro, decidendo di vendere l'amuleto e aspettandosi di ricevere metà dei 35.000 mo del suo prezzo di mercato. Cosa fare?

In alternativa, i personaggi potrebbero anche sapere che l'oggetto è maledetto e potrebbero desiderare venderlo, spacciandolo per la sua versione più potente e non maledetta. Cosa accade?

Primo, ricordarsi che l'aspirante acquirente potrebbe avere una probabilità di sapere che l'oggetto è maledetto. Come buona regola generale, dare all'acquirente la stessa probabilità dell'1% per livello che riceve chiunque lanci l'incantesimo *identificare*. In molti casi, l'acquirente potrebbe avere accesso all'incantesimo *analizzare dweomer*, che identifica sempre un oggetto maledetto per quello che è in realtà. Un acquirente potrebbe voler pagare per farsi lanciare l'incantesimo, o potrebbe richiedere che siano i personaggi a pagare per il lancio, prima di concludere l'affare.

I personaggi dovrebbero essere consapevoli (anche se non è compito del DM farglielo presente) che cercare di raggirare qualcuno e fargli comprare un oggetto maledetto è un'azione malvagia.

Dovrebbero anche considerare che chi abbia acquistato da loro un oggetto rivelatosi maledetto di solito cercherà di farsi ripagare tramite restituzione del denaro o una sanguinosa e mortale vendetta.

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 persone* (tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 per negare)
- *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, tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 per dimezzare)
- *tempesta di ghiaccio*
- *invisibilità*
- *scassinare*
- *fulmine* (10d6 danni, tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 per dimezzare)
- *passapareti*
- *pirotecnica* (tiro salvezza sulla Volontà o Tempra con CD 16 per negare)
- *muro di fuoco*
- *ragnatela*

Questi poteri risucchiano 2 cariche ogni volta che vengono usati:

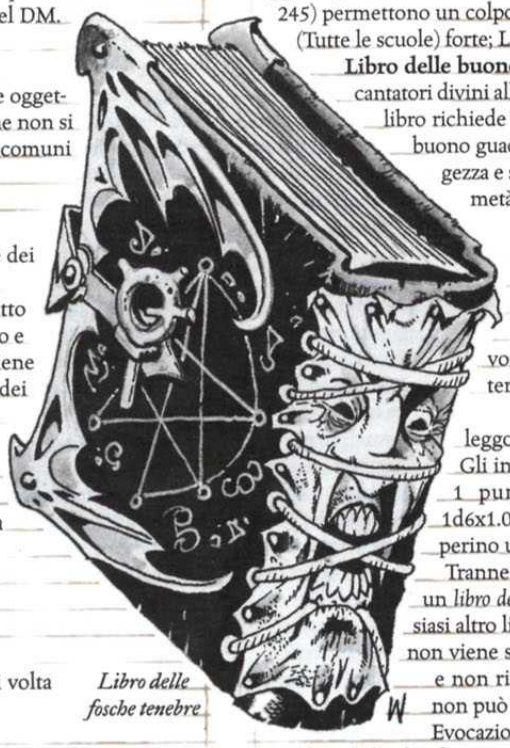
- *evoca mostri IX*
- *spostamento planare* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 per negare)
- *telecinesi* (fino a 200 kg di peso; tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 per negare)

Il *bastone dei magi* fornisce 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* (vedi pagina 234). A differenza della verga, 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 50 cariche, 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*. (Quindi assorbire incantesimi è rischioso).

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 una propagazione 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 con 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 (vedi Tabella 5-7, pagina 151), 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 245) permettono un colpo definitivo.

(Tutte le scuole) forte; LI 20°; Peso 2,5 kg.



Libro delle fosche tenebre

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 1 punto di risucchio di Intelligenza e 1d6x1.000 punti esperienza, a meno che non superino un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15.

Tranne che per le caratteristiche sopra indicate, un *libro delle buone azioni* non si distingue da qualsiasi altro libro magico, 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.

Evocazione forte [bene]; LI 19°; Peso 1,5 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 è necessaria 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.

Tutti i personaggi legali neutrali, neutrali o caotici neutrali che toccano il libro, subiscono 5d4 danni, e leggerne il contenuto li fa diventare malvagi (tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 per negare). Questi convertiti si mettono subito alla ricerca di un chierico malvagio per confermare il loro nuovo allineamento (con un incantesimo *espiazione*).

Gli incantatori divini né buoni né malvagi (LN, N, CN) che leggono il libro 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 con CD 16 altrimenti muoiono. Se non muoiono, devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 o subire gli effetti di un incantesimo *confusione* permanente (come per l'incantesimo *demenza*). Nell'ultimo 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.

Evocazione forte [male]; LI 19°; Peso 1,5 kg.

Libro degli incantesimi infiniti: Quest'opera dona a un personaggio di qualsiasi classe la capacità di usare gli incantesimi scritti sulle sue pagine. Tuttavia, 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: 01-50 Incantesimo arcano, 51-100 Incantesimo divino.

Usare le tabelle per determinare gli incantesimi di una pergamena maggiore (terza colonna della Tabella 7-22: "Livelli degli incantesimi su pergamena", insieme alla Tabella 7-23: "Pergamene degli incantesimi arcani" e Tabella 7-24: "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 essere chiuso. Quando viene girata l'ultima pagina, il libro svanisce.

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.

(Tutte le scuole) forte; LI 18°; Peso 1,5 kg.

Martello dei fulmini: Questo oggetto sembra un Grande *martello da guerra ritornante* che infligge 4d6 danni ad ogni colpo. Se chi lo impugna 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. Guadagna un bonus di potenziamento totale +5, 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 con CD 20 per negare l'effetto mortale ma non il danno).

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 con CD 15 per negare). L'incremento di gittata del martello è 9 metri.

Invocazione, necromanzia e trasmutazione forte; LI 20°; Peso 7,5 kg.

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 comin-

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 Gerofante	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.
Eurialo	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	Due di denari	Due 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*.
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 un wraith del terrore, 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	Rivela la risposta al successivo dilemma.
Vuoto	Otto di spade	Re di fiori	Il corpo funziona, ma l'anima è intrappolata altrove.

ciare. 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, viene rimpiazzata (è quindi possibile estrarre la stessa carta due volte) a meno che non venga estratto un jolly 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.

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 della stessa razza (o specie) e sesso del personaggio. (Vedi il Capitolo 4 di questo manuale per le statistiche di un tipico PNG guerriero di 4° livello).

Chiave: Si ottiene un'arma magica che deve essere utilizzabile dal personaggio; usare le tabelle delle armi a cominciare dalla Tabella 7-10: "Determinare il tipo di arma", fino a quando non si ottiene un oggetto adatto. L'arma appare improvvisamente dal nulla in mano al personaggio.

Cometa: Il personaggio deve sconfiggere da solo il successivo mostro o mostri ostili, altrimenti perde il beneficio. Se ha successo guadagna sufficienti PE da raggiungere il livello di esperienza successivo.

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 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.

Eurialo: Il viso di medusa su questa carta reca una maledizione che solo la carta 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 provoca 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 seguaci, 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.



Mazzo delle meraviglie

Luna: A volte appare come una pietra di luna con dei bagliori al suo interno ad indicare 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 del mago di 9° livello e devono essere usati in un numero di minuti uguale al numero dei desideri ricevuti.

Matta: Il pagamento in PE 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 *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.

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 7-28: "Oggetti meravigliosi medi") fino a quando non viene indicato un oggetto utile.

Stella: Aggiunge un bonus di +2 a una caratteristica scelta dal personaggio. Non si possono dividere i due punti su due caratteristiche.

Teschio: Appare un wraith del terrore (vedi *Manuale dei Mostri*), da trattare come un non morto che non è possibile scacciare. Il personaggio deve combatterlo da solo; se qualcuno lo aiuta, appare un wraith del terrore 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 la decisione deve essere presa entro 1 ora).

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. La richiesta deve essere compiuta entro 1 anno.

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.

(Tutte le scuole) forte; LI 20°.

Pietra filosofale: Questa rara e magica sostanza sembra un comune pezzo di roccia nerastra e fuligginosa. Se la pietra viene spezzata e aperta (CD per romperla 20), si rivela una cavità nel suo interno. La cavità è rivestita di un tipo magico di mercurio che permette a qualsiasi mago di tramutare metalli vili (ferro e piombo) in argento e oro. Una singola *pietra filosofale* può trasformare fino a 2.500 kg di ferro in argento, o fino a 500 kg di piombo in oro. Tuttavia, il mercurio magico diventa instabile non appena la pietra viene aperta, e sublima entro 24 ore, così tutte le trasmutazioni de-

vono avvenire entro quel periodo.

Il mercurio trovato al centro della pietra può anche essere utilizzato in altro modo. Se mescolato con qualsiasi pozione di *cura*, crea uno speciale *unguento della vita* che agisce come *resurrezione pura* se viene spruzzata su un cadavere.

Trasmutazione forte; LI 20°; Peso 1,5 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 (occorre pensarla come una forma naturale di telecinesi, troppo debole per spostare degli oggetti reali, ma sufficiente a muovere la sfera, oggetto privo di peso). La capacità di un personaggio di ottenere il controllo (o mantenerlo) su una *sfera annientatrice* è basato sul risultato di una prova di controllo con CD 30 (un'azione di movimento). Una prova di controllo è 1d20 + livello del personaggio + modificatore di Int. Se la prova riesce, il personaggio può spostare la sfera (magari per farla entrare in contatto con un nemico) come azione gratuita.

Il controllo sulla sfera può essere stabilito fin da 12 metri di distanza (il personaggio non ha bisogno di avvicinarsi di più). Una volta stabilito il controllo, deve essere mantenuto effettuando una prova di controllo (tutte con CD 30) ogni round. Finché il personaggio mantiene il controllo (non fallisce una prova) nei round successivi, può controllare la sfera da una distanza di 12 metri + 3 metri per livello del personaggio. La velocità della sfera è di 3 metri + 1,5 metri per ogni 5 punti di cui la prova di controllo del personaggio in quel round eccede 30.

Se la prova di controllo fallisce, la sfera scivola 3 metri in direzione del personaggio che ha provato a muoverla.

Se due o più creature 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 spaziale, catapultando qualsiasi cosa nel raggio di 54 metri su un altro piano (vedi pagina 151 per un modo di determinazione casuale dell'evento). 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* (sotto).

Trasmutazione forte; LI 20°.

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 con 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 6 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.

Invocazione forte [bene]; LI 18°.

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 tentare un tiro salvezza sui Riflessi con 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 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.

Invocazione forte [male]; LI 18°.

Talismano della sfera: Questa piccola sfera in adamantio con il manico non ha alcun effetto sui personaggi che non sono in grado di lanciare incantesimi arcani, i quali subiscono 5d6 danni solo nel raccogliere o tenere in mano un talismano di questo tipo. Tuttavia, nelle mani di un incantatore arcano che si concentra per controllare una *sfera annientatrice* (vedi sopra), il talismano raddoppia il suo modificatore per le prove di controllo (raddoppiando a questo scopo il suo bonus di Intelligenza e il suo livello del personaggio).

Se chi impugna il talismano riesce a stabilire il controllo sulla sfera, deve effettuare una prova per mantenerlo solo ogni round dispari. 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.

Trasmutazione forte; LI 16°; Peso 0,5 kg.

Talismano di Zagy: Un talismano di questo genere appare identico ad 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 con CD 15.

Se fallisce, l'oggetto agisce come una *pietra del peso* (vedi pagina 276). 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.

Evocazione forte; LI 20°; Peso 0,5 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 Infinita.
- 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: Questo artefatto fu costruito secoli fa, tessendo insieme impalpabili fili d'ombra in un contorto bastone nero. Il *Bastone Ombra* rende chi lo impugna leggermente incorporeo, fornendogli 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, ai tiri salvezza e alle prove. Il *Bastone Ombra* ha anche questi poteri.

- *Evoca ombre:* Tre volte al giorno il bastone può evocare 2d4 ombre (vedi *Manuale dei Mostri*). 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.
- *Evoca ombra notturna:* Una volta al mese il bastone può evocare un'ombra notturna verme notturno (vedi *Manuale dei Mostri*) 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 gittata 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 un solo 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 specie (uno per ciascuno dei principali dieci colori e metalli di draghi). Il portatore di un *Globo* può *dominare* i draghi di quella particolare specie entro 150 metri (come *dominare mostri*), e il drago è costretto a un tiro salvezza sulla Volontà con 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 all'arma a soffio (ma solo al soffio dell'arma) della specie 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 15 km. Per i draghi della varietà corrispondente al *Globo*, il raggio è di 150 km. Entro 1,5 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 al 10° livello dell'incantatore.

- *Globo del Drago Nero: volare* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 per negare).
- *Globo del Drago Blu: velocità* (tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 per negare).
- *Globo del Drago di Ottone: teletrasporto* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 per negare).
- *Globo del Drago di Bronzo: scrutare* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 per negare).
- *Globo del Drago di Rame: suggestione* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 per negare).
- *Globo del Drago d'Oro:* 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 1,5 km (tiro salvezza sulla Volontà con CD 23 per negare).
- *Globo del Drago Verde: mano spettrale.*
- *Globo del Drago Rosso: muro di fuoco.*
- *Globo del Drago d'Argento: cura ferite critiche* (tiro salvezza sulla Volontà con CD 18 per dimezzare).
- *Globo del Drago Bianco: protezione dall'energia (freddo)* (tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 per negare).

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 provocare la morte del portatore. Esso permette al portatore *scurovisione* continua e *visione del vero*. Il portatore può usare gli incantesimi *sguardo penetrante* e *dominazione*, 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 con CD 17 per evitare di diventare malvagio. Tutti i poteri sono di 20° livello dell'incantatore, 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 provocare 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 ogni settimana un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 per evitare di diventare malvagio. Tutti i poteri sono di 20° livello dell'incantatore, 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 che possieda entrambi gli artefatti deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà ogni settimana con CD 23 per evitare di diventare malvagio.

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 una mazza pesante con le capacità speciali distruzione, sacra e legale. Inoltre, chi la impugna può proiettare *luce incandescente* dalla mazza a piacere, a 20° livello dell'incantatore.

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 pesante+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 resistenza agli incantesimi 15. Inoltre, assorbe i primi 10 danni da qualsiasi attacco ad energia. 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 quattro 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 +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, tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 per dimezzare), *blasfemia* e *profanare*. Una volta alla settimana può essere usata per *distruggere viventi*.

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, vedi la sezione corrispondente più oltre, e le informazioni sui talenti di creazione oggetto nel Capitolo 5: "Talenti" 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 infuso 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 decidesse di fare così, la *palla di fuoco* sarebbe trattata sotto tutti gli aspetti come se l'incantatore fosse

DIETRO IL SIPARIO: 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 7-33: "Calcolare il valore dell'oggetto magico in monete d'oro".

Capacità multiple simili: Per oggetti con capacità multiple simili che non occupano uno spazio sul corpo del personaggio (vedi "Limite agli oggetti magici indossati", pagina 213), 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.)

Capacità multiple differenti: 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 50%. Una *cintura di forza+4 e destrezza+4* ha più valore di una *cintura della forza* indossata con *guanti della destrezza*, dato che occupa solo uno spazio sul corpo del personaggio.

Incantesimi di livello 0: Quando si moltiplicano i livelli degli incantesimi per determinare il valore, gli incantesimi di livello 0 devono essere trattati come mezzo livello.

Altre considerazioni: Quando si è calcolato un costo finale, ridurre la cifra per ognuna delle seguenti considerazioni:

– *L'oggetto richiede un'abilità per usarlo:* Alcuni oggetti richiedono un'abilità specifica per farli funzionare (come Intrattenere per uno strumento musicale). Questo fattore dovrebbe ridurre il costo di circa il 10%.

– *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 (il valore in monete d'oro che segue il livello dell'incantatore dell'oggetto) 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.

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 potrebbe intensificare il livello di un incantesimo per aumentarne l'efficacia, o rendere più rapido un incantesimo per permettere che venga usato come azione gratuita, infondendolo in un oggetto al livello metamagico più elevato. Vedi Capitolo 5: "Talenti" 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 2.500 mo. Crearne uno costa 1.250 mo di materie prime più 100 PE.

Armature, scudi, armi e oggetti con un valore indipendente dalle loro capacità potenziate magicamente sommano il costo dell'oggetto al prezzo di mercato. L'oggetto non influenza il prezzo base (che determina il costo delle risorse magiche e in punti esperienza), ma aumenta il prezzo di mercato finale.

Alcuni oggetti 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 extra 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 "Preparare gli incantesimi da mago", pagina 179 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. Il personaggio deve spendere l'oro e i PE all'inizio del processo di costruzione.

All'incantatore è permesso di lavorare per 8 ore al giorno. Non può affrettare il processo lavorando più a lungo, ma i giorni non devono essere consecutivi, e l'incantatore può impiegare il resto del tempo come preferisce. Un incantatore che interrompa la creazione di un oggetto per intraprendere un'avventura dovrebbe tenere traccia di quanti giorni mancano al completamento dell'opera.

Un personaggio può lavorare solo su un oggetto per volta. Se un personaggio comincia una nuova opera, tutti i materiali impiegati e i PE spesi sull'oggetto in costruzione sono sprecati.

I segreti per creare gli artefatti sono da tempo perduti.

OGGETTI PERFETTI

Come spiegato in dettaglio a pagina 121 e 125 del *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 alcuni di questi materiali, si possono introdurre altri materiali speciali in una data campagna. Se si costruisce un'armatura o arma con più di un materiale speciale, si ricevono i benefici solo del materiale più presente. Per esempio, un'armatura completa fatta di adamantio e mithral fornirà riduzione del danno o avrà minor peso, non entrambi. Si può però costruire un'arma doppia con ogni testa fatta di un materiale speciale diverso. Un mazzafrusto doppio, per esempio, potrebbe avere una testa di argento alchemico per combattere i licantropi e una testa di ferro freddo da usare contro i folletti.

Adamantio: Questo metallo durissimo si trova solo nei meteoriti e nelle vene più rare in zone magiche, e contribuisce alla qualità di un'arma o di un'armatura. Le armi in adamantio hanno una capacità naturale nel superare la durezza quando spaccano le armi o rompono gli oggetti, ignorando la durezza inferiore a 20. Una corazza in adamantio offre a chi la indossa riduzione del danno 1/- se è un'armatura leggera, 2/- se è un'armatura media e 3/- se è un'armatura pesante. L'adamantio è tanto costoso che le armi e le armature fatte in questo materiale sono sempre perfette; il costo della qualità perfetta è incluso nei prezzi dati di seguito. Quindi le armi e le munizioni in adamantio hanno un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire, e la penalità di armatura alla prova delle armature in adamantio viene diminuita di 1 rispetto ad una normale armatura del suo stesso tipo. Gli oggetti senza parti metalliche non possono essere costruiti con l'adamantio. Una freccia può essere in adamantio, ma un bastone ferrato no.

Solo armi, armature e scudi fatti di metallo possono essere prodotti con l'adamantio. Armi, armature e scudi fatti normalmente d'acciaio e costruiti con l'adamantio hanno un terzo dei punti ferita in più del normale; per esempio, uno spadone in adamantio ha 13 punti ferita invece dei normali 10 dell'acciaio. L'adamantio ha 40 punti ferita per 2,5 cm di spessore e durezza 20.

Tipo di oggetto in adamantio	Modificatore al costo dell'oggetto
Munizione	+60 mo
Armatura leggera	+5.000 mo
Armatura media	+10.000 mo
Armatura pesante	+15.000 mo
Arma	+3.000 mo

Argento alchemico: Un complesso processo che coinvolge la metallurgia e l'alchimia può legare l'argento ad un'arma fatta d'acciaio in modo che oltrepassi la riduzione del danno di creature come i licantropi.

Superando un tiro per colpire con un'arma d'argento, chi la impugna subisce una penalità di –1 ai tiri per il danno (con il solito minimo di danno). Il processo di argentatura alchemica non può essere applicato alle armi non metalliche, e non funziona sui metalli rari come l'adamantio, il ferro freddo e il mithral.

L'argento alchemico ha 10 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e durezza 8.

DIETRO IL SIPARIO: MATERIALI SPECIALI DELLE ARMI

Ognuno dei materiali speciali descritti in questa sezione ha un preciso effetto di gioco. Alcune creature come i folletti, hanno una riduzione del danno basata sul loro tipo di creatura o concetto di base. Alcune sono resistenti a tutto tranne un tipo speciale di danno, come quello inflitto dalle armi allineate con il male o le armi contundenti. Altri sono vulnerabili alle armi di un particolare materiale. I folletti tendono ad essere suscettibili al ferro freddo. È sempre meglio affrontare i golem con armi in adamantio.

I personaggi possono anche decidere di trasportare diversi tipi di armi diverse, a seconda della campagna e del tipo di creature incontrate normalmente. Alcuni potrebbero usare il *bagliore argenteo*, descritto a pagina 248, progettato per aggiungere temporaneamente la proprietà dell'argento alchemico ad un'arma. Il suo costo è stato attentamente considerato per non permettere al *bagliore argenteo* di mettere in ombra le armi fatte di argento alchemico. Si noti anche che non viene menzionato il *bagliore argenteo di ferro* ed è una cosa intenzionale. L'attributo primario del ferro freddo è la sua resistenza alla magia. Costruire un oggetto magico che imita questo attributo ne mina il concetto.

Tabella 7-32: Riassunto dei costi degli oggetti magici

			— Costo delle componenti degli incantesimi —		Costo delle risorse	
Oggetto magico	**Talento**	**Costo dell'oggetto**	**Materiale[2]**	**PE[3]**	**Magiche**	**Prezzo base[4]**
Armatura	Creare Armi e Armature Magiche	Armatura perfetta	Costo x 50 (generalmente nessuno)	x 50 (generalmente nessuno) x 5 mo	1/2 del valore sulla Tabella 7-2	Valore sulla Tabella 7-2
Scudo	Creare Armi e Armature Magiche	Scudo perfetto	Costo x 50 (generalmente nessuno)	x 50 (generalmente nessuno) x 5 mo	1/2 del valore sulla Tabella 7-2	Valore sulla Tabella 7-2
Arma	Creare Armi e Armature Magiche	Arma perfetta	Costo x 50 (generalmente nessuno)	x 50 (generalmente nessuno) x 5 mo	1/2 del valore sulla Tabella 7-9	Valore sulla Tabella 7-9
Pozione	Mescere Pozioni	-	Costo (generalmente nessuno)	Costo (generalmente nessuno)	1/2 del valore sulla Tabella 7-2	Valore sulla Tabella 7-2
Anello	Forgiare Anelli	-	x 50	x 50 x 5 mo	Speciale, vedi Tabella 7-33	Speciale, vedi Tabella 7-33
Verga	Creare Verghe	[1]	x 50 (spesso nessuno)	x 50 (spesso nessuno)	Speciale, vedi Tabella 7-33	Speciale, vedi Tabella 7-33
Pergamena	Scrivere Pergamene	-	Costo (generalmente nessuno)	Costo (generalmente nessuno)	1/2 del valore sulla Tabella 7-2	Valore sulla Tabella 7-2
Bastone	Creare Bastoni	Bastone ferrato perfetto (300 mo)	x 50/(# cariche utilizzate per attivare gli incantesimi)	x 50 x 5 mo/(# cariche utilizzate per attivare gli incantesimi)	Vedi pagina 287	Vedi pagina 287
Bacchetta	Creare Bacchette	-	x 50	x 50 x 5 mo	1/2 x 375 x livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore	375 x livello dell'incantesimo x livello dell'incantatore
Oggetto meraviglioso	Creare Oggetti Meravigliosi	[5]	x 50 (generalmente nessuno)	x 50 (generalmente nessuno)	Speciale, vedi Tabella 7-33	Speciale, vedi Tabella 7-33

1 Verghe utilizzabili come armi, come la *verga mazzafrusto*, devono includere il costo dell'arma perfetta.

2 Questo costo si applica solo agli incantesimi attivati dall'oggetto che hanno un costo in componenti materiali o in PE. Avere un incantesimo con una componente costosa come prerequisito non la fa includere automaticamente nel costo. Per esempio, gli *occhiali della visione dettagliata* impiegano come prerequisito *visione del vero*, ma gli occhiali in realtà non attivano l'uso dell'incantesimo.

3 Se si acquista un bastone, l'acquirente paga 5 x il valore in PE in monete d'oro.

4 Un personaggio che crea un oggetto paga 1/25 del prezzo base in punti esperienza.

5 Alcuni oggetti hanno un valore aggiuntivo, come la *zappa dei titani*. Questo valore aggiuntivo proviene dal costo dell'oggetto come il martello da guerra perfetto che è la zappa.

Il prezzo di mercato di un oggetto è la somma del costo dell'oggetto, il costo delle componenti dell'incantesimo e il prezzo base.

Tipo di oggetto in argento alchemico	**Modificatore al costo dell'oggetto**
Munizione	+2 mo
Arma leggera	+20 mo
Arma a una mano o testa di un'arma doppia	+90 mo
Arma a due mani o entrambe le teste di arma doppia	+180 mo

Ferro freddo: Questo ferro viene estratto nelle profondità del sottosuolo, ed è noto per la sua efficacia contro i folletti, e viene forgiato ad una temperatura inferiore per conservare le sue delicate proprietà. Costruire armi fatte di ferro freddo costa il doppio rispetto alle loro normali controparti. Inoltre qualsiasi potenziamento magico costa 2.000 mo addizionali. Per esempio, una *spada lunga+2* fatta di ferro freddo costerebbe 10.300 mo, perché il prezzo si raddoppia per la spada lunga stessa (da 15 mo a 30 mo), il bonus di potenziamento +2 costa 8.000 mo, e potenziarlo con il ferro freddo costa ulteriori 2.000 mo. (Il prezzo comprende 300 mo per le componenti perfette).

Gli oggetti senza parti di metallo non possono essere costruite in ferro freddo. Una freccia potrebbe essere fatta di ferro freddo ma un bastone ferrato no.

Un'arma doppia che è fatta solo per metà di ferro freddo aumenta il suo costo del 50%. Una spada a due lame con un'estremità di ferro freddo e l'altra d'acciaio costerebbe 150 mo.

Il ferro freddo ha 30 punti ferita per 2,5 cm di spessore e durezza 10.

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 rispetto ad un normale scudo dello stesso tipo. Per determinare il prezzo degli oggetti di legnoscuro, usare il peso originale ma aggiungere +10 mo per ogni 0,5 kg al prezzo di una versione perfetta di quell'oggetto.

Il legnoscuro ha 10 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore e durezza 5.

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 (fino a un minimo di 0).

Gli oggetti in mithral pesano la metà dello stesso oggetto fatto di altri metalli. Nel caso delle armi, questa diminuzione di peso non cambia la categoria di taglia dell'arma o la facilità con cui viene impugnata (se è leggera, ad una mano o due mani). Da notare che gli oggetti che hanno soltanto una parte in metallo non ne sono influenzati. (Una spada lunga è influenzata, una falce no).

Le armi o le armature fatte di mithral vanno trattate come oggetti perfetti; il costo della qualità perfetta è già compreso nei prezzi riportati sotto.

Il mithral ha una durezza di 15 e 30 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore.

Tipo di oggetto in mithral	**Modificatore al costo dell'oggetto**
Armatura leggera	+1.000 mo
Armatura media	+4.000 mo
Armatura pesante	+9.000 mo
Scudo	+1.000 mo
Altri oggetti	+500 mo ogni 0,5 kg

Pelle di drago: I fabbricanti di armature possono lavorare sulle pelli dei draghi per produrre armature o scudi di qualità perfetta. Un

Tabella 7-33: Calcolare il valore dell'oggetto magico in monete d'oro

Effetto	Prezzo base	Esempio
Bonus di caratteristica (potenziamento)	Bonus al quadrato x 1.000 mo	*Guanti della destrezza+2*
Bonus di armatura (potenziamento)	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 alla CA (deviazione)	Bonus al quadrato x 2.000 mo	*Anello di protezione+3*
Bonus alla CA (altro)[1]	Bonus al quadrato x 2.500 mo	*Pietra magica, prisma rosa polvere*
Bonus di armatura naturale (potenziamento)	Bonus al quadrato x 2.000 mo	*Amuleto dell'armatura naturale+1*
Bonus ai tiri salvezza (resistenza)	Bonus al quadrato x 1.000 mo	*Mantello della resistenza+5*
Bonus ai tiri salvezza (altro)[1]	Bonus al quadrato x 2.000 mo	*Pietra della buona fortuna*
Bonus di abilità (competenza)	Bonus al quadrato x 100 mo	*Mantello elfico*
Resistenza agli incantesimi	10.000 mo per punto oltre RI 12; RI 13 minimo	*Manto della resistenza agli incantesimi*
Bonus dell'arma (potenziamento)	Bonus al quadrato x 2.000 mo	*Spada lunga+1*
Effetto magico	**Prezzo base**	**Esempio**
Uso singolo, completamento di incantesimo	Livello incantesimo x livello incantatore x 25 mo	*Pergamena di 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[2]	*Lanterna della rivelazione*
Speciale	**Modifiche al prezzo base**	**Esempio**
Cariche al giorno	Dividere per (5 diviso le cariche al giorno)	*Stivali del teletrasporto*
Limite spaziale per indossare	Moltiplicare l'intero costo x 1,5	*Elmo del teletrasporto*
Nessun limite spaziale[3]	Moltiplicare l'intero costo x 2	*Pietra magica*
Più capacità differenti[4]	Moltiplicare il costo superiore dell'oggetto x2	*Elmo della luminosità*
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 al prezzo dell'oggetto per carica[5]	*Bacchetta della pelle di pietra*
Incantesimo ha costo in PE	Aggiungere 5 mo per PE per carica[5]	*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.

1 Come bonus di fortuna, cognitivo, sacro o profano.

2 Se un oggetto continuo ha un effetto basato su di un incantesimo con una durata misurata in round, moltiplicare il costo per 4. Se la durata dell'incantesimo e 1 minuto per livello, moltiplicare il costo per 2, e se la durata è 10 minuti per livello, moltiplicare il costo per 1,5. Se l'incantesimo ha una durata di 24 ore o superiore, dimezzare il costo.

3 Vedi il riquadro "Affinità degli spazi del corpo", pagina 288.

4 Vedi "Limite agli oggetti magici indossati", pagina 213. Fondamentalmente, un oggetto che non occupa uno di questi spazi limitati costa il doppio.

5 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.

drago produce pelle sufficiente per una singola armatura di pelle perfetta per una creatura di una taglia più piccola del drago. Selezionando solo le scaglie migliori e pezzi di pelle, un fabbricante di armature, può produrre una corazza di bande perfetta per una creatura di due taglie più piccola, una mezza-armatura per una creatura tre taglie più piccola e una corazza di piastre perfetta o un'armatura completa per una creatura quattro taglie più piccola. In ogni caso, c'è sempre pelle sufficiente per produrre uno scudo leggero o pesante perfetto in aggiunta all'armatura, purché il drago sia Grande o maggiore.

Dato che le armature di pelle di drago non sono metalliche, i druidi possono indossarle senza penalità.

Le armature di pelle di drago costano il doppio di un'armatura perfetta di quel tipo, ma non richiedono più tempo per essere costruite.

La pelle di drago ha 10 punti ferita per 2,5 cm di spessore e durezza 10.

CREARE ARMATURE MAGICHE

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 prezzo base 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 bonus di potenziamento +1 per avere una capacità elencata nella Tabella 7-5: "Capacità speciali delle armature", e nella Tabella 7-6: "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) e deve fornire tutte le componenti materiali o componenti focus richieste dagli incantesimi, e deve pagare qualsiasi costo in PE richiesto dagli incantesimi. 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 216-221 per i dettagli.

Creare armature magiche richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore dell'oggetto terminato. Una *cotta di maglia+1* ha un costo dell'oggetto di 300 mo e un prezzo base di 1.000 mo. Necessita quindi di un giorno per essere costruita.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Armi e Armature Magiche.

CREARE ARMI MAGICHE

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 fi-

nale di mercato. I costi addizionali per i materiali sono compresi nel costo della creazione dell'arma magica: metà del prezzo base indicato nella Tabella 7-9: "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 7-14: "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 221-229 per i dettagli.

Creare un'arma magica richiede una giornata per ogni 1.000 mo del valore dell'arma terminata. Una *spada lunga+2* ha un costo dell'oggetto di 315 mo e un prezzo base di 8.000 mo. Necessita quindi necessita di otto giorni per essere costruita.

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).

Colui che beve la pozione è sia l'incantatore che il bersaglio; di conseguenza incantesimi come *scudo su altri* non possono essere trasformati in pozioni. Gli incantesimi con un raggio di azione personale non possono essere trasformati in pozione, quindi gli incantesimi come *scudo* non possono esistere in forma di pozione.

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.

PREZZI BASE DELLE POZIONI (PER CLASSE DEL MESCITORE)

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger[1]
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

1 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.

COSTO BASE PER MESCERE UNA POZIONE (PER CLASSE DEL MESCITORE)

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger[1]
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

1 Il livello dell'incantatore è metà del livello di classe.
Nel costo 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. Riferirsi alla Tabella 7-33 a pagina 285 e usare i prezzi degli anelli in questo capitolo come punto di riferimento. Creare un anello costa la metà del prezzo di mercato indicato.

Gli anelli che duplicano incantesimi con componenti materiali costose o costo in PE sommano al prezzo 50 x il costo della componente dell'incantesimo. Avere un incantesimo con componenti costose come prerequisito non attiva automaticamente questo costo aggiuntivo. 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 229-233 per i dettagli.

Forgiare un anello richiede una giornata per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Forgiare Anelli.

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 alla Tabella 7-33 a pagina 285 e si usino i prezzi delle verghe in questo capitolo come punto di riferimento. Creare una verga costa la metà del prezzo 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, nè il costo intrinseco in PE ad 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 233-238 per i dettagli.

Creare una verga richiede una giornata per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Verghe.

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 x il livello dell'incantesimo x 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. Allo stesso modo una componente viene consumata quando comincia a scrivere, ma non un focus. (Un focus utilizzato per scrivere una pergamena può essere riutilizzato). 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).

Prezzi base delle pergamene (per classe dello scrittore)

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger[1]
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	-	-

1 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.

Risorse magiche base e costo in PE per scrivere una pergamena (per classe dello scrittore)

Livello incantes.	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger[1]
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	-	-

1 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.

Scrivere una pergamena richiede una giornata per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Scrivere Pergamene.

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 x il livello dell'incantesimo del massimo livello x il livello dell'incantatore, più il 75% del valore della capacità più costosa successiva (281,25 mo x livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore), più la metà del valore di qualsiasi altra capacità (187,5 mo x per livello dell'incantesimo x il livello dell'incantatore). 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. Il livello dell'incantatore per tutti gli incantesimi in un bastone deve essere lo stesso, e nessun bastone può avere un livello dell'incantatore minore dell'8°, anche se tutti gli incantesimi nel bastone sono incantesimi di basso livello.

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, oltre al costo in PE per lanciare l'incantesimo sufficiente ad attivare l'incantesimo il massimo numero di volte possibile (50 diviso il numero di cariche da un uso che l'incantesimo spende). Questo è in aggiunta al costo in PE per creare il bastone stesso. Le componenti materiali vengono consumate quando si comincia a lavorare sul bastone, 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 243-245 per i dettagli.

Creare un bastone richiede una giornata per ogni 1.000 mo del prezzo base.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Bastoni.

Prezzi base delle bacchette (per classe del creatore)

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger[1]
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

1 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.

Costo base per creare una bacchetta (per classe del creatore)

Livello incantesimo	Chierico, Druido, Mago	Stregone	Bardo	Paladino, Ranger[1]
0	187 mo 5 ma +15 PE	187 mo 5 ma +15 PE	187 mo 5 ma +15 PE	-
1°	375 mo +30 PE	375 mo +30 PE	750 mo +60 PE	750 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

1 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 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 x il livello dell'incantesimo x 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 del prezzo base. Una *bacchetta della pelle di pietra* e una *bacchetta dello charme sui mostri* richiedono entrambe 20 giorni per essere create.

Talento di creazione oggetto richiesto: Creare Bacchette.

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. Riferirsi alla Tabella 7-33 a pagina 285 e si usino i prezzi degli oggetti in questo capitolo come punto di riferimento. Creare un oggetto costa la metà del prezzo 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 246 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 7-30: "Intelligenza, Carisma, Saggezza e capacità degli oggetti" (pagina 269) considerati come aggiunte a tempo, costo in monete d'oro e costo in PE. 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 213), il costo di aggiungere un potere a quell'oggetto aumenta del 50%. 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 1,5.

DIETRO IL SIPARIO: AFFINITÀ DEGLI SPAZI DEL CORPO

Un personaggio che già possiede degli *stivali alati* vuole l'effetto di *velocità* fornito dagli *stivali della velocità*. Il giocatore quindi chiede, "Posso creare invece un *cappello della velocità*?" Quale sarà la risposta del DM?

La questione sorge spesso perché alcune parti del corpo possono accomodare molti più tipi di oggetti magici di altri. Quasi ogni personaggio ottiene un mantello magico di qualche tipo all'inizio della sua carriera, anche se è un semplice *mantello della resistenza+1*. Ma le vesti magiche sono poche, e quasi tutte le tuniche magiche sono troppo costose per dei personaggi di basso livello. I personaggi che hanno spazi "vuoti" sul loro corpo sono ansiosi di riempirli con oggetti utili che andrebbero altrimenti in altre locazioni sulle quali hanno già posto altri oggetti magici.

Alcuni oggetti magici vanno oltre i limiti dell'illusione se vengono posti in locazioni insolite: è molto più facile immaginare dei *guanti del potere orchesco* che degli *occhiali del potere orchesco*. Altri cambiamenti sembrano invece abbastanza diretti; per esempio, un *mantello del mimetismo* è sensato quanto una *tunica del mimetismo*.

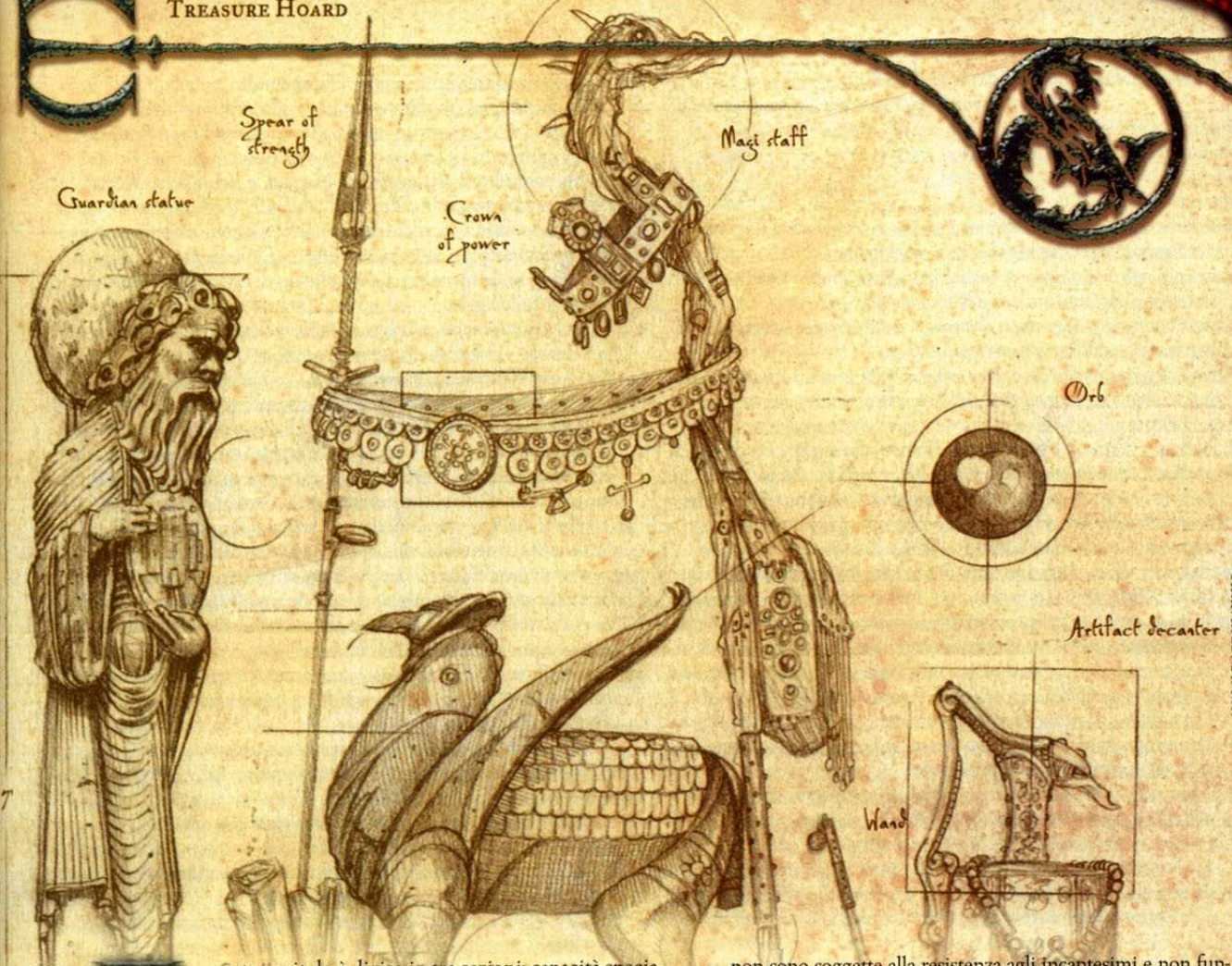
Ogni parte del corpo, o slot corpo, ha una o più affinità: una parola o frase che descrive la funzione generale o la natura degli oggetti magici progettati per quello slot corpo. Le affinità degli slot corpo sono categorie deliberatamente ampie e astratte, dato che nessuna regola precisa potrà mai coprire la grande varietà degli oggetti meravigliosi.

Si possono usare le affinità nella lista sottostante come guida per le decisioni riguardanti gli oggetti magici che si possono disporre nei vari slot corpo, e quando si progetta un proprio oggetto magico, le affinità danno alcune indicazioni per la forma generica che l'oggetto dovrebbe assumere.

Alcuni slot corpo hanno affinità diverse per tipi di oggetti diversi. Guanti e guanti d'arme occupano lo stesso slot corpo, per esempio, ma hanno rispettivamente l'affinità per i poteri di rapidità e distruzione.

Slot corpo	Affinità
Fascia, elmo	Potenziamento mentale, attacchi a distanza
Cappello	Interazione
Filatterio	Morale, allineamento
Lenti, occhiali	Vista
Mantello, cappa, manto	Trasformazione, protezione
Amuleto, fermaglio, medaglione, collana, talismano, scarabeo	Protezione, riconoscimento
Tunica	Effetti multipli
Veste, vestito	Miglioramento delle capacità di classe
Bracciali	Combattimento
Braccialetti	Alleati
Guanti	Rapidità
Guanti d'arme	Potere distruttivo
Cintura	Potenziamento fisico
Stivali	Movimento

Gli oggetti meravigliosi che non corrispondono all'affinità per un particolare slot corpo dovrebbero costare il 50% in più di un oggetto meraviglioso che corrisponde a quell'affinità. Comparare gli *stivali del teletrasporto* con l'*elmo del teletrasporto*. A meno che non si abbia intenzione di dirigere un gioco davvero fatto di stranezze, si dovrebbero evitare a qualsiasi costo combinazioni palesemente assurde come *lenti della forza da gigante*.



Illus. di A. Swekel

Questo capitolo è diviso in tre sezioni: capacità speciali, riassunto delle condizioni e ambiente. Nel corso del gioco il DM troverà continui riferimenti alle varie capacità speciali: un raggio di energia, un tocco in grado di prosciugare la vita e la capacità di diventare incorporei, soltanto per fare qualche esempio. Questa sezione descrive le capacità più significative, ne illustra l'utilizzo e l'aspetto.

Di seguito viene incluso un riassunto omnicomprensivo delle condizioni dei personaggi, come ad esempio in preda al panico, paralizzato e indifeso. Se un personaggio cade vittima di una qualche forma di indebolimento o di altri strani effetti, si fa riferimento a questa lista per trattare la situazione.

Infine vengono indicati alcuni pericoli ambientali, come l'annegamento o gli effetti del caldo e del freddo, che vengono descritti nella sezione finale.

CAPACITÀ SPECIALI

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 acquisire una nuova classe del personaggio). 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 e non funzionano nelle aree dove la magia è soppressa o negata (come in un *campo anti-magia*). L'effetto delle capacità soprannaturali non può essere dissolto e non è soggetto a controincantesimi.

Vedi la Tabella 8-1, nella pagina successiva, per un riassunto dei vari tipi di capacità speciali.

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. Un effetto di antimagia dispone dei seguenti poteri e caratteristiche.

- 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.

Tabella 8-1: Tipi di capacità speciali

	Straordinaria	Magica	Soprannaturale
Dissolvere	No	Sì	Sì
Resistenza agli incantesimi	No	Sì	No
Campo anti-magia	No	Sì	Sì
Attacco di opportunità	No	Sì	No

Dissolvere: *Dissolvi magie* e altri incantesimi analoghi sono in grado di dissolvere gli effetti delle capacità di questo tipo?
Resistenza agli incantesimi: La resistenza agli incantesimi è in grado di proteggere una creatura da queste capacità?
Campo anti-magia: Un *campo anti-magia* o altre magie analoghe sono in grado di sopprimere questa capacità?
Attacco di opportunità: L'uso di questa capacità provoca un attacco di opportunità allo stesso modo del lancio di un incantesimo?

- 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 di 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*, *dissolvi magie superiore* e *spezzare incantamento* 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* resiste alla disgiunzione, nessun oggetto al suo interno viene disgiunto.

ARMA A SOFFIO

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.
- 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.
- Le creature sono immuni alla 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 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 dotata di attacco con lo sguardo riceve occultamento contro questo personaggio.

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.

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 quell'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 normalmente agli attacchi con lo sguardo.

A meno che non venga specificato diversamente, una creatura 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 una delle terribili creature non morte nota come bodak. L'halfling si sente preda delle vertigini, mentre la sua scintilla vitale rischia di essere 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 avanzava a lunghi passi verso 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 ordi-

ni 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 compulsioni.

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 nè assoluta e non annulla la volontà. 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 influenzato 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.

Una 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 all'incantatore.

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 un *bastone del fuoco*, il vampiro che lo sta controllando non può sapere del bastone né può dire al mago di consegnarglielo o di utilizzarlo contro i suoi vecchi amici. Il vampiro può però dire "Dammi il tuo oggetto magico più potente".

ELUDERE E ELUDERE MIGLIORATO

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 si volta e 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 sul Piano Etereo (vedi pagina 151). Mentre si trova sul Piano Etereo, una creatura viene definita eterea. A differenza delle creature incorporee, le creature eteree non sono presenti sul Piano Materiale.

Le creature eteree sono invisibili, non udibili, insostanziali e prive di odore per le creature del Piano Materiale. 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 nello stesso modo in cui le creature materiali possono interagire con le creature e gli oggetti materiali.

Anche se una creatura sul Piano Materiale è in grado di vedere una creatura eterea (ad esempio, attraverso *vedere invisibilità*), la creatura eterea si trova comunque su un altro piano. Soltanto gli effetti di forza (come un *dardo incantato*) possono influenzare le creature eteree. D'altra parte, se entrambe le creature sono eteree, possono interagire l'una con l'altra normalmente.

Un effetto di forza originato sul Piano 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 Etereoal Piano Materiale.

Le creature eteree possono muoversi in qualsiasi direzione (compreso in alto e in basso) a volontà. 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).

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

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 10/magia. 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 i bonus di armatura derivati 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 (il fetore dei trogloditi, gas velenosi ecc.).

Le creature gassose non possono immergersi nell'acqua o in altri

liquidi. Non sono né eteree, né incorporee. 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 con 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 sono presenti sullo stesso piano dei personaggi, e i personaggi possono riuscire a interagire con esse in qualche modo.

Le creature incorporee possono essere ferite solo da altre creature incorporee, da armi magiche, da incantesimi, 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.

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.

Le creature incorporee sono immuni ai colpi critici, ai danni extra subiti per il fatto di essere nemici prescelti e dagli attacchi furtivi. Le creature incorporee si possono muovere in qualsiasi direzione (anche in alto e in basso) a volontà. Non hanno bisogno di camminare sul terreno. Possono passare attraverso gli oggetti solidi a volontà, anche se non possono vedere mentre i loro occhi sono all'interno di materia solida.

Quelle creature incorporee che si nascondono all'interno di oggetti solidi ottengono un bonus di circostanza +2 alle prove di Ascoltare, in quanto gli oggetti solidi trasmettono bene il suono. Individuare un avversario dall'interno di un oggetto solido funziona secondo le stesse regole per individuare gli avversari invisibili (vedi "Invisibilità", a fianco).

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 di 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.

GUARIGIONE RAPIDA

Una creatura con guarigione rapida 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 146 del *Manuale del Giocatore*).

All'inizio di ogni turno della creatura, essa recupera un certo numero di punti ferita (definiti nella sua descrizione).

A differenza della rigenerazione (pagina 298), la guarigione rapida non permette ad una creatura di farsi ricrescere o riattaccarsi parti del corpo recise.

Una creatura che ha subito sia danni non letali che danni letali guarisce prima dai danni non letali.

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.

IMMUNITÀ AL FREDDO

Una creatura immune al freddo, come un gigante del gelo, è immune ai danni da freddo. È particolarmente vulnerabile al fuoco, il che significa che subisce un ammontare di danni aggiuntivi da fuoco (+50%) rispetto a quelli normali, indipendentemente dal fatto che sia concesso un tiro salvezza o meno, o che il tiro salvezza venga superato o fallito.

IMMUNITÀ AL FUOCO

Una creatura immune al fuoco, come un gigante del fuoco, è immune ai danni da fuoco. È particolarmente vulnerabile al freddo, il che significa che subisce un ammontare di danni aggiuntivi dal freddo (+50%) rispetto a quelli normali, indipendentemente dal fatto che sia concesso un tiro salvezza o meno, o che il tiro salvezza venga superato o fallito.

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.

L'invisibilità di per sé non rende una creatura immune ai colpi critici, ma rende la creatura immune ai danni extra che subirebbe per essere il nemico prescelto di un ranger e agli attacchi furtivi.

Una creatura di solito può notare la presenza di una creatura invisibile attiva entro 9 metri con una prova di Osservare con 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 (+20 alla CD) 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

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

20 la CD consente di individuare la posizione della creatura invisibile.

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 individuato 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 occultamento.

Una creatura con la capacità olfatto acuto (pagina 294) può individuare le creature invisibili come se fossero visibili.

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. (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 di luce (o un altro incantesimo simile).

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

Quando un personaggio viene ferito da un attacco contaminato (come l'attacco da schianto di una mummia che può trasmettere la putrefazione della mummia), tocca un oggetto imbrattato di materiale infetto, 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 superati 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 8-2: "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 sulla Tempra per impedire l'infezione (se il personaggio è stato infettato), per prevenire l'insorgenza dei 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.

Tipi di malattie: Le tipiche malattie comprendono:

Brividi diabolici: Diffusa dai barbazu e dai diavoli della fossa. Sono necessari tre, non due, tiri salvezza superati 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. Può provocare un risucchio permanente di caratteristica.

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. Può provocare un risucchio permanente di caratteristica.

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.

Infermità accecante: Si diffonde nell'acqua infetta.

TABELLA 8-2: MALATTIE

Malattia	Infezione	CD	Incubazione	Danni
Brividi diabolici[1]	Ferimento	14	1d4 giorni	1d4 For
Devastazione vischiosa	Contatto	14	1 giorno	1d4 Cos[2]
Febbre da gallina	Inalazione	16	1 giorno	1d6 Sag
Febbre demoniaca	Ferimento	18	1 giorno	1d6 Cos[2]
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[3]
Malattia rossa	Ferimento	15	1d3 giorni	1d6 For
Putrefazione della mummia[4]	Contatto	20	1 giorno	1d6 Cos
Tremarella	Contatto	13	1 giorno	1d8 Des

1 La vittima deve effettuare con successo tre tiri salvezza sulla Tempra in successione per recuperare dai brividi diabolici.

2 Quando subisce dei danni, il personaggio deve effettuare con successo un altro tiro salvezza oppure subisce un danno permanente.

3 Ogni volta che la vittima subisce 2 o più danni dalla malattia, deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra o essere accecata permanentemente.

4 I tiri salvezza effettuati con successo non permettono al personaggio di guarire. Solo la guarigione magica può salvare il personaggio.

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 superati 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 deve aver trascorso le 8 ore precedenti a riposare.

I personaggi recuperano i punteggi di 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 pagina 256 del *Manuale del Giocatore*) definisce gli effetti generali della metamorfosi.

Dal momento che le creature non cambiano tipo, un'arma 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 ad 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

Questa capacità straordinaria permette a una creatura di individuare i nemici in avvicinamento, quelli nascosti, e di seguire tracce grazie all'olfatto.

Una creatura dotata della capacità olfatto acuto può individuare gli avversari attraverso il fiuto, 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 di movimento. Se la creatura si trova entro 1,5 metri dalla fonte dell'odore, può individuarne l'esatta posizione.

Una creatura dotata del talento Seguire Tracce e della capacità di olfatto acuto 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 (vedi pagina 100 del *Manuale del Giocatore*). 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 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 Sopravvivenza per seguire tracce aumenta da 10 a 20.

PARALISI

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 le loro vittime, immobilizzandole con metodi magici. (La paralisi dovuta a tossine viene descritta nella sezione "Veleno", di seguito).

Un personaggio paralizzato 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.

Una creatura alata che sta volando nel momento in cui 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 morale di -2 ai tiri per colpire, ai 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

Una creatura con percezione tellurica è in grado di percepire l'ubicazione di qualsiasi cosa che sia in contatto col terreno e entro portata (18 metri nel caso di 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 LIVELLO

Un personaggio che perde un livello perde immediatamente un Dado Vita. Il bonus di attacco base, i bonus ai tiri salvezza base e le capacità speciali di classe del personaggio vengono immediatamente ridotte a quelle del nuovo livello più basso. Un ladro di 2° livello, ad esempio, normalmente sarebbe dotato della capacità di eludere, ma nel momento in cui subisce un risucchio e torna al 1° livello, perde quella capacità. Analogamente, il personaggio perde anche eventuali incrementi ai punteggi di caratteristica, gradi di abilità e talenti acquisiti con quel livello, se ve ne erano. Se non è possibile individuare l'incremento di caratteristica o i gradi di abilità precisi ottenuti grazie al livello appena perduto (ad esempio, nel caso il giocatore non ricordi), si sottrae un punto dal punteggio di caratteristica più alto o alcuni gradi dai gradi di abilità più alti. Se un famiglio o un compagno animale (come ad esempio la cavalcatura di un paladino) possiedono delle capacità correlate al personaggio che ha perduto un livello, le capacità della creatura vengono modificate per adattarsi al nuovo livello del personaggio.

Il totale in punti esperienza della vittima scende immediatamente a metà dei punti tra il livello precedente e quello appena perso. Ad esempio, un personaggio che scende dal 2° livello al 1° per via di un risucchio scenderebbe a 500 punti esperienza.

PERDITA DEI PUNTEGGI DI 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.

Diversi attacchi provocano la perdita dei punteggi di caratteristica: danni di caratteristica oppure risucchi di caratteristica. I punti persi per danni 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. I risucchi di caratteristica, tuttavia, sono permanenti, anche se *ristorare* può ripristinare anche quei punteggi di 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 di caratteristica 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 di caratteristica, cosa differente dalla perdita di punteggi di caratteristica. Tali riduzioni scompaiono al termine della durata dell'incantesimo o della capacità, e il punteggio di 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 alla Costituzione, facendo abbassare il suo punteggio a 5 e il suo modificatore 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 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 di caratteristica (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.

POTERI PSIONICI

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 resistere. 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.

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.

VARIANTE: PERDITA DEI PUNTEGGI DI 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 dei punteggi di caratteristica separatamente, allo stesso modo dei danni non letali. Con questa variante, per ogni 2 danni alle caratteristiche, il personaggio subisce una penalità di -1 alle prove basate su quella caratteristica. Se la perdita di punteggi di caratteristica è uguale o superiore al punteggio di caratteristica, allora il personaggio subisce gli effetti dell'avere punteggio 0 in quella caratteristica. I danni di caratteristica spariscono al ritmo di 1 punto al giorno.

Questa variante conduce a risultati abbastanza simili a quelli della normale perdita di punteggi di caratteristica.

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 anche solo riuscire a colpire il bersaglio.

RESISTENZA AGLI INCANTESIMI

La resistenza agli incantesimi è una capacità straordinaria che consente 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 Classe Armatura 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 resistenza agli incantesimi 15 e lancia un'*aura sacra* che gli conferisce resistenza agli incantesimi 25 contro gli incantesimi malvagi e gli incantesimi lanciati da creature malvagie, godrà di resistenza agli incantesimi 25 contro gli incantesimi sopra indicati e resistenza agli incantesimi 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 resistenza agli incantesimi 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 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'in-

VARIANTE: POTERI PSIONICI NON MAGICI

Applicando questa variante, 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.

cantesimo nel momento in cui è stato lanciato. Per esempio, una creatura con resistenza agli incantesimi non può disfare un *muro di pietra* che è già stato 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

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 10. Un janni può ignorare i primi 10 danni da fuoco che subisce ogni round. Non importa se il danno abbia un'origine magica o normale.

Quando la resistenza nega completamente i danni inflitti da un attacco di energia, l'attacco non elimina un incantesimo dalla disponibilità giornaliera di un incantatore.

Questa resistenza non si somma a quella che un incantesimo, come *contrastare elementi*, può conferire.

RESISTENZA ALLO SCACCIARE

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 o intimorire non morti", pagina 158 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.

La parte numerica della riduzione del danno di una creatura indica la quantità di punti ferita che la creatura ignora negli attacchi normali. Quindi, una creatura con un valore di riduzione del danno 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 10/argento, che sta a significare che il lupo mannaro ignora i primi 10 danni da ogni arma normale, a meno che l'arma non sia fatta d'argento alchemico. Altri tipi di riduzione del danno vengono oltrepassati dalle armi magiche (qualsiasi arma con un bonus di potenziamento +1 o superiore, senza considerare il potenziamento conferito dalla sua qualità perfetta), da certi tipi di armi (taglienti o contundenti, ad esempio) o dalle armi in cui è stato infuso un certo allineamento (come quello conferito dalla capacità speciale sacra o dall'incantesimo *allineare arma*). 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.

Le munizioni scagliate da un'arma a proiettili dotate di un bonus di potenziamento +1 o superiore vengono considerate armi magiche agli scopi di superare la protezione conferita da riduzione del danno. Ad esempio, la pietra di una fionda scagliata da una *fionda+1* viene considerata un'arma magica. Analogamente, le munizioni scagliate da un'arma a proiettili dotata di allineamento (come ad esempio un *arco lungo sacro+1* o una balestra sotto l'effetto dell'incantesimo *allineare arma*) acquisiscono l'allineamento di quell'arma a proiettili (in aggiunta all'allineamento che potrebbero già possedere). Ad esempio, una *freccia sacrilega* lanciata da un *arco corto anarchico+2* sarebbe sia di allineamento malvagio che caotico (il primo allineamento proviene dalla sua capacità speciale di sacrilego, e il secondo dall'arco corto).

Quando la riduzione del danno nega completamente il danno inferto da un attacco, nega anche buona parte degli effetti speciali che accompagnano tale attacco, come eventuale veleno da ferimento, lo stordimento di un monaco e le malattie trasmesse attraverso ferimento. La riduzione del danno non nega gli attacchi di contatto, i danni da energia inferti da un attacco (come i danni da fuoco di un elementale del fuoco) o un risucchio di energia. Non influenza nemmeno i veleni trasmessi per inalazione, ingestione o contatto. Quegli attacchi che non infliggono alcun danno a causa della riduzione del danno del bersaglio non provocano la perdita degli incantesimi.

Gli incantesimi, le capacità magiche e gli attacchi ad energia (anche quelli da fuoco non magico) ignorano la riduzione del danno.

A volte la riduzione del danno funziona come guarigione istantanea. Un colpo di spada che taglia la pelle di un demone riesce ad aprire una ferita, ma tale ferita si richiude immediatamente, non ap-

pena aperta. A volte invece la riduzione del danno sta ad indicare la pelle dura o il corpo robusto della creatura, come nel caso di un gargoyle o di un golem di ferro. In entrambi i casi, i personaggi noteranno che gli attacchi convenzionali non funzionano.

Se una creatura è dotata di riduzione del danno da più di una fonte, le due forme di riduzione del danno non sono cumulative. La creatura ottiene invece il beneficio della riduzione del danno migliore in una determinata situazione. Ad esempio, uno orso mannaro dotato di riduzione del danno 10/argento che riceve un incantesimo *giusto potere* acquisisce anche riduzione del danno 5/male. Se l'orso mannaro viene attaccato da un'arma che non è né d'argento né malvagia, sottrae 10 danni da ogni attacco subito. I danni inferti da un'arma d'argento ma non malvagia vengono ridotti di 5 ad ogni attacco (dal momento che l'arma oltrepassa la RD 10/argento ma non la RD 5/male), qualsiasi danno inferto da un 'arma malvagia che non sia d'argento subisce una riduzione di 10 danni ad ogni attacco (dal momento che l'arma oltrepassa la RD 5/male ma non la RD 10/argento). Soltanto un'arma che è sia d'argento che malvagia (come un'arma argentata sacrilega) infligge danno pieno alla creatura.

RIGENERAZIONE

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 non letali, e le creature guariscono dai danni non letali ad un ritmo prefissato (per esempio, 5 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 non letali e non viene rigenerato. La descrizione della creatura include tutti i dettagli.

Le creature dotate di rigenerazione 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, *implosione* 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 letali.

RISUCCHIO DI ENERGIA E LIVELLI NEGATIVI

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.

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 di caratteristica
-1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza
-5 punti ferita
-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 incantesimi o recupera slot incantesimi, ottiene uno slot incantesimo in meno al suo livello più alto.

I livelli negativi rimangono per 24 ore o fino a quando non sono rimossi con un incantesimo come *ristorare*. Dopo 24 ore, la creatura soggetta deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 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 (vedi "Perdita di livello", pagina 295).

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

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 (non consente al personaggio di distinguere i colori). 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

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 lo superasse, 1 minuto dopo sarebbe di nuovo in pericolo, ma potrebbe evitarlo 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 possono essere ripartiti in quattro categorie generiche, in base al metodo con cui vengono trasmessi, di seguito indicate.

Contatto: È sufficiente toccare questo tipo di veleno per dover effettuare un tiro salvezza. Il contatto può essere ottenuto attraverso il tocco di un'arma o un attacco di contatto. Anche se la creatura ha una riduzione del danno sufficiente a evitare qualsiasi danno dall'attacco, il veleno può comunque fare effetto. Un forziere o un altro oggetto può essere ricoperto di veleno a contatto come parte di una trappola.

Ferimento: Questo veleno deve essere trasmesso attraverso una ferita. Se una creatura ha una riduzione del danno sufficiente a evitare qualsiasi danno dall'attacco, il veleno non fa effetto. Alcune trappole che infliggono danni attraverso le armi, gli aghi e altri strumenti simili a volte contengono veleno da ferimento.

Inalazione: I veleni inalati di solito vengono contenuti in fragili ampolle o gusci d'uovo. Possono essere lanciati come attacchi a distanza, con un incremento di gittata di 3 metri. Quando la fiala colpisce una superficie rigida (o viene colpita violentemente) il contenitore sprigiona il suo veleno. Una dose si diffonde fino a riempire un cubo del lato di 3 metri. Ogni creatura all'interno dell'area deve superare un tiro salvezza. (Trattenere il fiato non serve contro un ve-

Tabella 8-3: Veleni

Veleno	Tipo	Danni iniziali	Danni secondari	Prezzo
Nitharit	Contatto CD 13	0	3d6 Cos	650 mo
Succo di cervello di vermeiena	Contatto CD 13	Paralisi	0	200 mo
Pasta di radice di malyss	Contatto CD 16	1 Des	2d4 Des	500 mo
Radice di terinav	Contatto CD 16	1d6 Des	2d6 Des	750 mo
Residuo di foglia sassone	Contatto CD 16	2d12 pf	1d6 Cos	300 mo
Estratto di loto nero	Contatto CD 20	3d6 Cos	3d6 Cos	4.500 mo
Bile di drago	Contatto CD 26	3d6 For	0	1.500 mo
Veleno di aspide nera	Ferimento CD 11	1d6 Cos	1d6 Cos	120 mo
Veleno di millepiedi Piccolo	Ferimento CD 11	1d2 Des	1d2 Des	90 mo
Sangue di radice	Ferimento CD 12	0	1d4 Cos + 1d3 Sag	100 mo
Olio di sangue verde	Ferimento CD 13	1 Cos	1d2 Cos	100 mo
Veleno drow	Ferimento CD 13	Privo di sensi	Privo di sensi per 2d4 ore	75 mo
Veleno di ragno Medio	Ferimento CD 14	1d4 For	1d4 For	150 mo
Whinni blu	Ferimento CD 14	1 Cos	Privo di sensi	120 mo
Essenza d'ombra	Ferimento CD 17	1 For*	2d6 For	250 mo
Veleno di viverna	Ferimento CD 17	2d6 Cos	2d6 Cos	3.000 mo
Veleno di scorpione Grande	Ferimento CD 18	1d6 For	1d6 For	200 mo
Veleno di vespa gigante	Ferimento CD 18	1d6 Des	1d6 Des	210 mo
Lama di morte	Ferimento CD 20	1d6 Cos	2d6 Cos	1.800 mo
Veleno di verme purpureo	Ferimento CD 24	1d6 For	2d6 For	700 mo
Foschia di demenza	Inalazione CD 15	1d4 Sag	2d6 Sag	1.500 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
Fungo velenoso striato	Ingestione CD 11	1 Sag	2d6 Sag + 1d4 Int	180 mo
Arsenico	Ingestione CD 13	1 Cos	1d8 Cos	120 mo
Muschio di id	Ingestione CD 14	1d4 Int	2d6 Int	125 mo
Olio di taggit	Ingestione CD 15	0	Privo di sensi	90 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

*Risucchio permanente, non danni temporanei.

leno da inalazione: il veleno agisce attraverso le membrane nasali, i condotti lacrimali e altre parti del corpo).

Ingestione: I veleni ingeriti sono praticamente impossibili da utilizzare in una situazione di combattimento. Un avvelenatore può amministrare una pozione a una creatura priva di sensi o tentare di raggirare qualcuno al fine di fargli mangiare o bere qualcosa di avvelenato. Gli assassini e gli altri personaggi che fanno uso di veleni tendono a usare i veleni da ingestione al di fuori del combattimento.

Tipo: Il metodo di somministrazione del veleno (ingestione, inalazione, ferimento o contatto) e la CD da superare con il tiro salvezza sulla Tempra.

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.

Prezzo: Il prezzo 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.

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 con 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

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 E PERCEZIONE CIECA

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'occultamento (anche l'oscurità 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 la capacità di ecolocazione di un pipistrello).
- La vista cieca funziona sott'acqua ma non nel vuoto.
- La vista cieca nega gli effetti di distorsione e sfocatura.

Percezione cieca: Altre creature sono dotate di percezione cieca, una capacità minore che consente alla creatura di accorgersi di qualcosa che non può vedere, ma senza la precisione della vista cieca. Una creatura dotata di percezione cieca solitamente non ha bisogno di effettuare prove di Osservare o di Ascoltare per notare o individuare eventuali creature entro il raggio della sua capacità di percezione cieca, purché tale capacità sia in linea di effetto con quelle creature.

Qualsiasi avversario che la creatura non sia in grado di vedere gode invece di occultamento totale (possibilità del 50% di essere mancato) contro una creatura dotata di percezione cieca, e la creatura che fa uso di percezione cieca è sottoposta comunque alla normale percentuale di mancare il bersaglio quando attacca un avversario che gode di occultamento. La visibilità influenza comunque i movimenti di una creatura dotata di percezione cieca. Una creatura dotata di percezione cieca perde comunque il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura contro gli attacchi di quelle creature che non riesce a vedere.

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, alle prove di Osservare e di Cercare.

Accecato: Il personaggio non riesce a vedere nulla. Subisce una penalità di –2 alla Classe Armatura, perde il suo bonus positivo di Destrezza alla CA (se presente), si muove a velocità dimezzata e subisce una penalità di -4 alla maggior parte delle abilità basate su Forza e Destrezza. Tutte le prove o le attività basate sulla visione (come ad esempio leggere, o eventuali prove di Osservare) falliscono automaticamente. Tutti gli avversari vengono considerati dotati di occultamento totale (possibilità del 50% di essere mancati).

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 ed è incapace di compiere azioni. Un personaggio accovacciato subisce una penalità di –2 alla Classe Armatura e perde qualsiasi bonus di Destrezza (se posseduto).

Affascinato: Una creatura affascinata è soggiogata da un effetto soprannaturale o da un incantesimo. La creatura rimane in piedi o si siede tranquilla, senza effettuare nessuna azione se non prestare attenzione alla fonte del fascino, fintanto che l'effetto dura. L'effetto provoca una penalità di –4 alle prove di abilità richieste come reazione, come ad esempio le prove di Ascoltare e Osservare. Qualsiasi potenziale minaccia, come ad esempio una creatura ostile in avvicinamento, consente alla creatura affascinata un nuovo tiro salvezza contro l'effetto del fascino. Qualsiasi minaccia diretta, come ad esempio qualcuno che estrae un'arma, lancia un incantesimo o punta un'arma a distanza verso la creatura affascinata, interrompe automaticamente l'effetto. Un alleato della creatura affascinata può scuoterla dall'effetto dell'incantesimo e liberarla come azione standard.

Affaticato: I personaggi che sono affaticati non possono correre o caricare e subiscono una penalità 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, fallisce automaticamente tutte le prove di Ascoltare e ha una probabilità del 20% di fallire il lancio degli incantesimi con componenti verbali.

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 non letali sono pari agli attuali punti ferita è barcollante. Un personaggio barcollante può effettuare una singola azione di movimento o standard ad ogni round, ma non entrambe (e non può effettuare azioni di round completo).

Buttato a terra: In base alla taglia, le creature possono essere buttate a terra dai venti ad alta velocità (vedi Tabella 3-24: "Effetti del vento", a pagina 95). 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 presente) e non può effettuare attacchi di opportunità.

Confuso: Le azioni di un personaggio *confuso* sono stabilite tirando un d% all'inizio del suo turno: 01-10, attacca l'incantatore usando armi da mischia o a distanza (o si avvicina all'incantatore se non gli è possibile attaccarlo da dove si trova); 11-20, agisce normalmente; 21-50, non fa altro che balbettare in modo incoerente, 51-70, fugge via dall'incantatore alla velocità massima consentita; 71-100, attacca la creatura più vicina. (A tale scopo, un famiglio conta come parte del soggetto stesso). Un personaggio *confuso* che non è in grado di eseguire l'azione indicato non farà altro che balbettare in modo incoerente. Gli aggressori non hanno alcun vantaggio speciale quando attaccano un personaggio *confuso*. Qualsiasi personaggio *confuso* che venga attaccato, attacca automaticamente a sua volta il suo aggressore al suo turno successivo, fintanto che rimane *confuso* quando giunge il suo turno. Un personaggio *confuso* non effettua attacchi di opportunità contro nessuna creatura che non fosse già impegnato a combattere (o perché così richiedeva la sua azione più recente, o perché era stato appena attaccato).

Danni alle caratteristiche: Il personaggio ha temporaneamente perso 1 o più punteggi di caratteristica. Questi punti ritornano al ritmo di 1 al giorno, a meno che la descrizione della condizione che infligge il danno non specifichi diversamente. 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 dei punteggi di caratteristica", pagina 295).

Esausto: I personaggi esausti si muovono a velocità dimezzata e subiscono una penalità di -6 alla Forza e alla Destrezza. Dopo 1 ora di totale riposo, un personaggio esausto diventa solo affaticato. Un personaggio affaticato diventa esausto compiendo un'azione che normalmente lo affaticherebbe.

Frastornato: Una creatura frastornata non può agire normalmente, ma non subisce alcuna penalità alla CA.

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 può effettuare solo un numero limitato di azioni. Non minaccia alcun quadretto e perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA (se presente) contro gli avversari con cui non sta lottando.

In preda al panico: Una creatura in preda del panico lascia cadere qualsiasi cosa che stia impugnando e fugge al massimo della velocità dalla fonte della sua paura, nonché da eventuali altri pericoli che incontri, lungo un sentiero casuale. Non può effettuare nessuna altra azione. Inoltre subisce una penalità di -2 a tutti i tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica. Se messa con le spalle al muro, una creatura in preda del panico si accovaccia tremante e non attacca, usando solitamente l'azione di difesa totale in combattimento. Una creatura in preda al panico può utilizzare una capacità speciale o un incantesimo per fuggire; anzi, è tenuta a farlo, se è l'unico modo disponibile per fuggire.

Essere in preda del panico è una condizione estrema di paura, superiore a scosso o spaventato.

Inabile: Un personaggio con 0 punti ferita, o che ha punti ferita negativi ma che poi è stato stabilizzato e curato, è inabile. Può compiere solo un'azione di movimento o un'azione standard per round (ma non entrambe, e non può effettuare azioni di round completo). Si muove a velocità dimezzata. Se effettua azioni di movimento non rischia alcun peggioramento, ma se esegue una qualsiasi azione standard (o qualsiasi altra azione che il DM consideri stancante, comprese alcune azioni gratuite, come ad esempio lanciare un incantesimo rapido), subisce 1 danno al termine dell'azione. A meno che l'attività faticosa non abbia aumentato i punti ferita del personaggio, ora egli è di nuovo a una quantità di punti ferita negativa e morente.

Un personaggio inabile 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 da giorno in cui supera 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 da altre creature incorporee, dalle armi magiche +1 o migliori, dagli incantesimi, o da effetti magici o soprannaturali. (Vedi la sezione "Forma incorporea" tra le capacità speciali della sezione precedente di questo capitolo).

Indifeso: Un personaggio indifeso è legato, *bloccato*, dormiente, paralizzato o privo di sensi, o per qualche altro motivo completamente alla mercé dei suoi avversari. Un personaggio indifeso viene considerato dotato di Destrezza 0 (modificatore di –5). Gli attacchi in mischia contro un personaggio indifeso ottengono un bonus di +4 (come se si stesse attaccando un personaggio prono). Gli attacchi a distanza non ottengono alcun bonus particolare contro i bersagli indifesi. I ladri possono effettuare attacchi furtivi contro un bersaglio indifeso.

Come azione di round completo, 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. (Un ladro aggiunge anche i danni bonus del suo attacco furtivo contro un nemico indifeso, quando sferra un colpo di grazia). Se il difensore sopravvive, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + danni inflitti), altrimenti morirà.

Infliggere un colpo di grazia provoca attacchi di opportunità.

Le creature che sono immuni ai colpi critici non subiscono danni critici, né devono superare un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di essere uccisi da un colpo di grazia.

Infermo: Il personaggio subisce una penalità di –2 a tutti i tiri per colpire, ai danni delle armi, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica.

Intralciato: Il personaggio rimane intrappolato. Un personaggio intralciato è ostacolato nei movimenti, ma non è completamente immobile, a meno che i legami che lo intralciano non siano ancorati a un oggetto immobile o impugnati da una forza contrapposta. Una creatura intralciata può muoversi a velocità dimezzata ma non può correre o caricare, e subisce una penalità di –2 ai tiri per colpire e una penalità di –4 alla Destrezza. Un personaggio intralciato che cerca di lanciare un incantesimo deve superare una prova di Concentrazione (CD 15 + il livello dell'incantesimo) o perdere l'incantesimo.

Invisibile: Non percepibile dalla vista. Le creature invisibili ricevono un bonus di +2 al tiro per colpire contro gli avversari visibili e negano il bonus di Destrezza alla CA dei loro avversari (se posseduto). (Vedi la sezione "Invisibilità", tra le capacità speciali della sezione precedente di questo capitolo).

Morente: Un personaggio morente è privo di sensi e prossimo alla morte. Alla fine di ogni round (a partire da quello in cui il personaggio è giunto al di sotto di 0 punti ferita), 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. Se un personaggio morente arriva a –10 punti ferita, muore.

Morto: I punti ferita del personaggio scendono a –10, la sua Costituzione scende a 0 o un incantesimo o un effetto lo uccidono sul colpo. L'anima del personaggio abbandona permanentemente il suo corpo. 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 condizioni che hanno effetto sui cadaveri.

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 una singola azione di movimento per turno.

Paralizzato: Un personaggio paralizzato si erge rigido e indifeso, incapace a muoversi o ad agire fisicamente, come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *blocca persone*. Ha punteggi effettivi di Forza e Destrezza pari a 0 ed è indifeso, ma può compiere azioni puramente mentali. Una creatura in volo nel momento in cui viene paralizzata non può più battere le ali e precipita. Un nuotatore paralizzato non può più nuotare e potrebbe affogare. Una creatura può attraversare un quadretto occupato da una creatura paralizzata, che sia un alleato o meno, ma ogni quadretto occupato da una creatura paralizzata conta come 2 quadretti.

Pietrificato: Un personaggio pietrificato è stato trasformato in pietra ed è privo di sensi. 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 e il DM deve assegnare una qualche perdita permanente di punti ferita e altre eventuali penalità.

Portato via: In base alla taglia, una creatura può essere portata via da un vento che soffia ad alta velocità (vedi Tabella 3-24, a pagina 95). Le creature sul terreno che sono portate via, vengono buttate a terra per 1d4x3 metri, subendo 1d4 danni non letali per ogni 3 metri di spostamento. Le creature volanti che sono portate via vengono spinte all'indietro per 2d6x3 metri e subiscono 2d6 danni non letali 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 non letali superino i punti ferita attuali.

Prono: Il personaggio è a terra. Un attaccante prono subisce una penalità di -4 al tiro per colpire in mischia, e non può utilizzare nessuna arma a distanza (eccettuata la balestra). Un difensore prono ottiene un bonus di +4 alla Classe Armatura negli attacchi a distanza contro di lui, ma subisce una penalità di -4 alla CA negli attacchi in mischia.

Rialzarsi è un'azione di movimento che provoca attacchi di opportunità.

Risucchio di caratteristiche: Il personaggio ha perso permanentemente 1 o più punteggi di 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 dei punteggi di caratteristica", pagina 295).

Risucchio di energia: Il personaggio riceve uno o più livelli negativi, che potrebbero diventare un risucchio di livello permanente.

Se il soggetto ha tanti livelli negativi quanti Dadi Vita, muore. Ogni livello negativo infligge alla creatura le seguenti penalità: una penalità di competenza di -1 al tiro per colpire, tiri salvezza, prove di abilità, prove di caratteristica; perdita di 5 punti ferita; e –1 al 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 incantesimo del livello più alto disponibile.

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 di -2 al tiro per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica.

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 di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e di caratteristica. Una creatura spaventata può utilizzare delle capacità speciali, inclusi gli incantesimi, per fuggire; anzi, 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 inabile (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: Un personaggio stordito lascia cadere tutto ciò che tiene in mano, non può effettuare azioni, subisce una penalità di –2 alla CA e perde il bonus di Destrezza alla CA (se posseduto).

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. Alcuni di questi pericoli appartengono a un ambiente specifico (i pericoli del caldo intenso, ad esempio, non si verificano quasi mai in un'area montagnosa fredda, ad esempio), mentre altri potrebbero verificarsi in qualsiasi ambiente (come ad esempio gli effetti dell'acido, della fame o della sete).

I pericoli relativi a un tipo di terreno specifico (come ad esempio le valanghe, che possono verificarsi solo in montagna) vengono descritti nel Capitolo 3: "Avventure". I rischi ambientali comuni a più di un territorio vengono invece descritti di seguito.

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 non letali. Una prova di Saltare riuscita con CD 15 o una prova di Acrobazia con CD 15 permettono al personaggio di evitare qualsiasi tipo di danno dai primi 3 metri di caduta e di convertire i danni dei successivi 3 metri in danni non letali. 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 non letali e 2d6 danni letali. Se il personaggio, che salta di propria iniziativa, superasse una prova di Saltare, subirebbe per la caduta solo 1d6 danni non letali e 1d6 danni letali.

Cadute su superfici morbide (terreno morbido, fango ecc.) convertono i primi 1d6 danni in danni non letali. 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 non letali (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 di Acrobazia con 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.

EFFETTI DELL'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 con CD 13 o subiranno 1 danno alla Costituzione. Tutti questi personaggi devono effettuare un secondo tiro salvezza 1 minuto dopo o subire altri 1d4 danni alla Costituzione.

Le creature immuni alle proprietà caustiche dell'acido potrebbero comunque annegare se vi vengono totalmente immerse (vedi "Annegamento", pagina 303).

EFFETTI DEL FUMO

Un personaggio costretto a respirare dei fumi intossicanti deve superare un tiro salvezza sulla Tempra ogni round (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure passare il round a tossire e soffocare. Un personaggio che continua a soffocare per due round consecutivi subisce 1d6 danni non letali.

Il fumo oscura la vista, fornendo occultamento (probabilità del 20% di essere mancato) ai personaggi che si trovano al suo interno.

FAME E 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 0,5 litri di liquidi e 0,5 kg di cibo decente al giorno 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 non letali.

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 non letali.

I personaggi che hanno subito danni non letali per mancanza di cibo o di acqua sono affaticati (vedi pagina 300). I danni non letali causati dalla sete o dalla fame non possono essere recuperati fino a quando il personaggio non trovi il cibo e l'acqua necessari; neppure la magia che ripristina i punti ferita (come un *cura ferite leggere*) può guarire questi danni.

OGGETTI CADENTI

Proprio come i personaggi subiscono danni dalle cadute superiori a 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 100 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 100 kg infliggono anch'essi danni quando cadono, ma devono cadere da una distanza maggiore per infliggere gli stessi danni. Utilizzare la Tabella 8-4: "Danni da oggetti cadenti", per vedere da quale distanza deve cadere un oggetto di un certo peso per infliggere 1d6 danni.

Tabella 8-4: Danni da oggetti cadenti

Peso dell'oggetto	Distanza di caduta	Peso dell'oggetto	Distanza di caduta
100-50,1 kg	6 m	15-5,1 kg	15 m
50-25,1 kg	9 m	5-2,6 kg	18 m
25-15,1 kg	12 m	2,5-0,5 kg	21 m

Esempio: Una nave magica volante si rovescia sul fianco e fa cadere fuori bordo una statua di pietra (un compagno pietrificato) di 200 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.

Per ogni ulteriore incremento pari alla distanza di caduta, l'oggetto infligge altri 1d6 danni. Ad esempio, siccome una sfera di metallo da 15 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 0,5 kg non infliggono danni a coloro su cui cadono, indipendentemente dalla distanza di caduta.

VARIANTE: CADUTE MENO LETALI

I DM generosi che ritengono i danni da caduta troppo letali possono considerare sempre i primi 1d6 danni come non letali, a prescindere dalla situazione.

OSCURITÀ

Gli avventurieri stanno esplorando i meandri di una caverna quando un incantesimo mormorato nelle ombre sopprime l'incantesimo *luce diurna* di Jozan, avvolgendo la camera nell'oscurità totale. Il tintinnare sommesso degli anelli di maglia e lo scorrere del metallo delle spade che vengono estratte dal fodero annunciano un attacco da parte dei drow.

La scurovisione consente a molti personaggi e mostri di vedere alla perfezione anche senza una fonte di luce disponibile, ma quei personaggi dotati di visione normale (o anche di visione crepuscolare) possono venire completamente accecati estinguendo le luci presenti. Le torce e le lanterne possono essere spente all'improvviso da una folata di vento sotterraneo, le fonti di luce magiche possono essere dissolte o contrastate, e alcune trappole magiche possono creare campi di oscurità impenetrabile.

In certi casi alcuni dei personaggi o dei mostri potrebbero essere in grado di vedere mentre gli altri sono accecati. Ai fini dei punti che seguono, una creatura accecata è semplicemente una creatura che non è in grado di vedere nelle tenebre circostanti.

- Le creature accecate dall'oscurità perdono la loro capacità di infliggere danni extra grazie alla precisione (ad esempio, la capacità di nemico prescelto di un ranger o un attacco furtivo).
- Le creature accecate sono ostacolate nei loro movimenti, e devono usare 2 quadretti di movimento per ogni quadretto di cui vogliono spostarsi (il doppio rispetto al costo normale). Le creature accecate non possono correre o caricare.
- Tutti gli avversari di una creatura accecata godono di occultamento totale nei suoi confronti, quindi la creatura accecata ha una possibilità del 50% di mancare il colpo in combattimento. Una creatura accecata deve prima individuare l'ubicazione di un avversario al fine di sferrare l'attacco sul quadretto giusto; se la creatura accecata effettua un attacco senza aver individuato il suo avversario, attacca un quadretto a caso entro la sua portata. Per quegli attacchi a distanza o quegli incantesimi contro un avversario la cui ubicazione non è stata individuata, si tira per determinare verso quale quadretto adiacente la creatura accecata è rivolta; il suo attacco viene indirizzato verso il bersaglio più vicino che si trova in quella direzione.
- Una creatura accecata perde il suo modificatore di Destrezza alla CA e subisce una penalità di -2 alla CA.
- Una creatura accecata subisce una penalità di –4 alle prove di Cercare e alla maggior parte delle prove basate sulla Forza e sulla Destrezza, comprese quelle che comportano una penalità di armatura alla prova. Una creatura accecata a causa dell'oscurità fallisce automaticamente qualsiasi prova di abilità dipendente dalla vista.
- Le creature accecate a causa dell'oscurità non possono usare attacchi con lo sguardo e sono immuni agli attacchi con lo sguardo.

Una creatura accecata dall'oscurità può effettuare una prova di Ascoltare come azione gratuita ad ogni round al fine di individuare degli avversari (CD pari alle prove di Muoversi Silenziosamente degli avversari). Una prova superata consente a una creatura accecata di percepire la creatura non vista "da qualche parte, qui intorno". È praticamente impossibile individuare la posizione esatta di una creatura non vista. Se una prova di Ascoltare supera la CD di 20, allora il personaggio accecato individua il quadretto su cui si trova la creatura non vista (ma tale creatura gode comunque di occultamento totale nei suoi confronti).

- Una creatura accecata può menare colpi a casaccio per localizzare una creatura non vista. Un personaggio può effettuare un attacco di contatto a distanza con le sue mani o con un'arma in due quadretti adiacenti utilizzando un'azione standard. Se un bersaglio non visto si trova su un quadretto di quelli scelti, esiste una possibilità del 50% che l'attacco di contatto vada a vuoto. Se l'attacco va a segno, il personaggio accecato non infligge alcun danno, ma è riuscito a individuare la posizione attuale della creatura non vista. (Se però la creatura non vista si muove, la sua posizione torna ad essere ignota).
- Se una creatura accecata viene colpita da un nemico non visto, riesce a individuare la posizione attuale della creatura che lo ha colpito (finché la creatura non si muove, naturalmente). 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).
- Una creatura dotata della capacità di olfatto acuto individua automaticamente le creature non viste entro 1,5 metri dalla loro ubicazione.

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 la descrizione dell'abilità Nuotare, pagina 78 del *Manuale del Giocatore*).

D'altra parte, le acque rapide sono molto più pericolose. Con una prova riuscita di Nuotare o una prova di Forza con CD 15, infliggono 1d3 danni non letali per round (1d6 danni letali 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 separano il personaggio dalla superficie. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo (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 non letali per minuto di esposizione a causa dell'ipotermia.

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 con 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 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 non letali 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 non letali, il personaggio inizia a subire danni letali 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 non letali. 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 Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo tiro salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi (vedi la descrizione dell'abilità, pagina 84 del *Manuale del Giocatore*). I personaggi privi di sensi iniziano a subire danni letali (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 non letali. 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 Sopravvivenza 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 letali (1d4 danni ogni 10 minuti).

Un personaggio che subisce danni non letali a causa dell'esposizione al caldo, è soggetto ad un colpo di caldo ed è affaticato (vedi pagina 300). Queste penalità terminano quando il personaggio recupera dai danni non letali subiti a causa del caldo.

Il caldo infernale (temperatura dell'aria sopra i 60° C, fuoco, acqua che bolle, lava) infligge danni letali. Respirare l'aria con queste temperature infligge 1d6 danni al minuto (senza tiro salvezza). Inoltre, il personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra ogni 5 minuti (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subire 1d4 danni non letali. 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*.

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.

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 con 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 supera 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.

Effetti della lava

La lava o il magma infliggono 2d6 danni per round di esposizione, tranne che in 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 "Annegamento", pagina precedente).

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 possono 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 non letali alla vittima. Questi danni non letali 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 non letali, il freddo e l'esposizione iniziano ad infliggere danni letali allo stesso ritmo.

I personaggi scoperti in climi freddi (sotto i 5° C) devono superare un tiro salvezza sulla Tempra ogni ora (CD 15, +1 per ogni prova precedente) oppure subire 1d6 danni non letali. Un personaggio con l'abilità Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo tiro salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi (vedi la descrizione dell'abilità, pagina 84 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 non letali per ogni tiro salvezza fallito. Un personaggio con l'abilità Sopravvivenza può ricevere un bonus a questo tiro salvezza ed essere in grado di applicarlo anche ad altri personaggi (vedi la descrizione dell'abilità, pagina 84 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 non letali a causa del freddo o dell'esposizione, è soggetto ai geloni o all'ipotermia (considerarlo come affaticato, vedi pagina 300). Queste penalità terminano quando il personaggio recupera dai danni non letali subiti a causa del freddo e dell'esposizione.

Le condizioni di freddo intollerabile o di esposizione (sotto i –28° C) infliggono ai personaggi 1d6 danni letali per minuto (senza alcun tiro salvezza). Inoltre un personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15, +1 per ogni prova precedente) altrimenti subirà 1d4 danni non letali. Coloro che indossano armature di metallo o che entrano in contatto col metallo molto freddo subiscono gli stessi effetti di un incantesimo *gelare il metallo*.

Effetti del ghiaccio

I personaggi che camminano sul ghiaccio devono utilizzare due quadretti di movimento per entrare in un quadretto ricoperto di ghiaccio, e la CD per le prove di Equilibrio e di Acrobazia aumenta di +5. I personaggi che sono per lungo tempo a contatto con il ghiaccio potrebbero subire dei danni da freddo (vedi sopra).

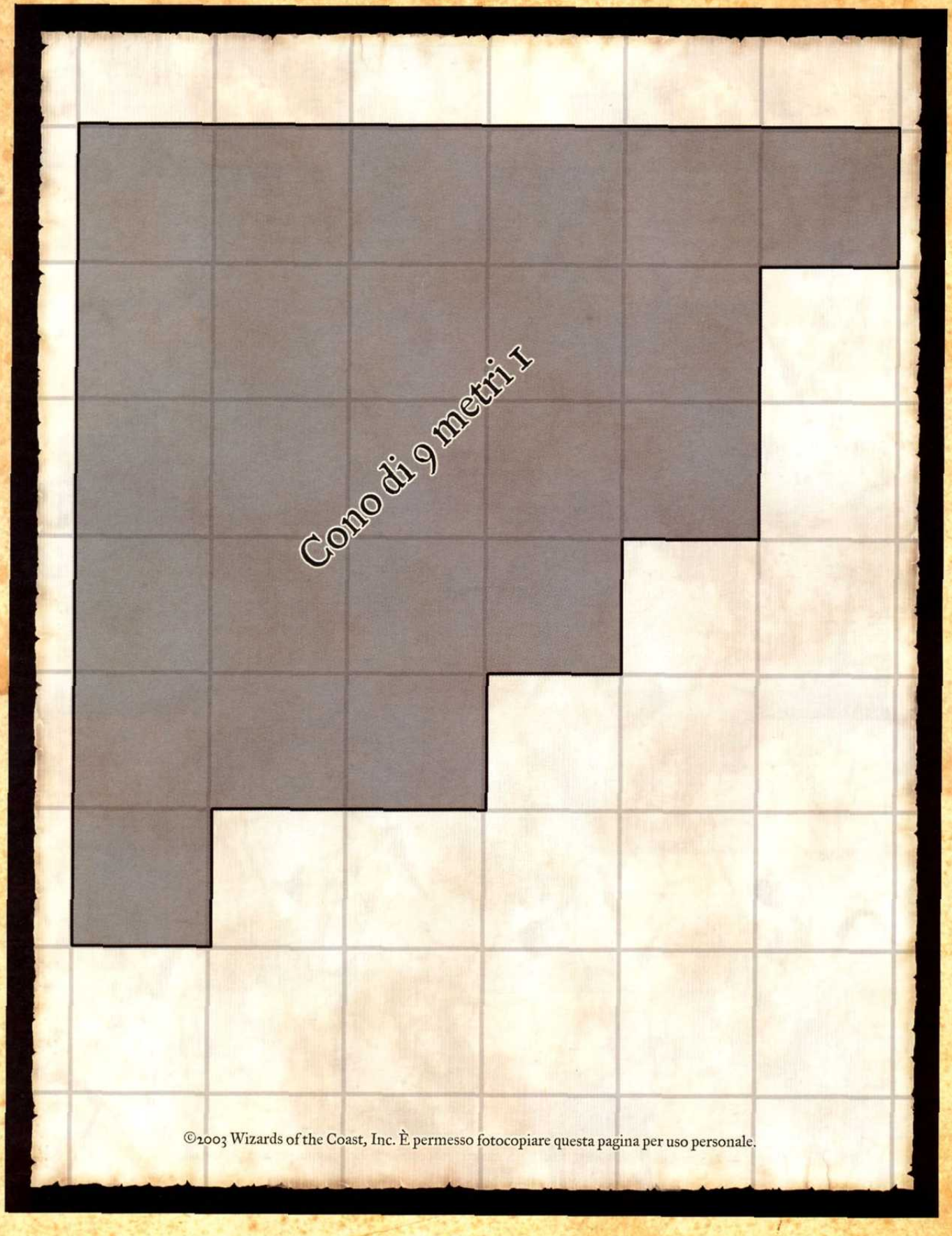
SOFFOCAMENTO

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 con 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.

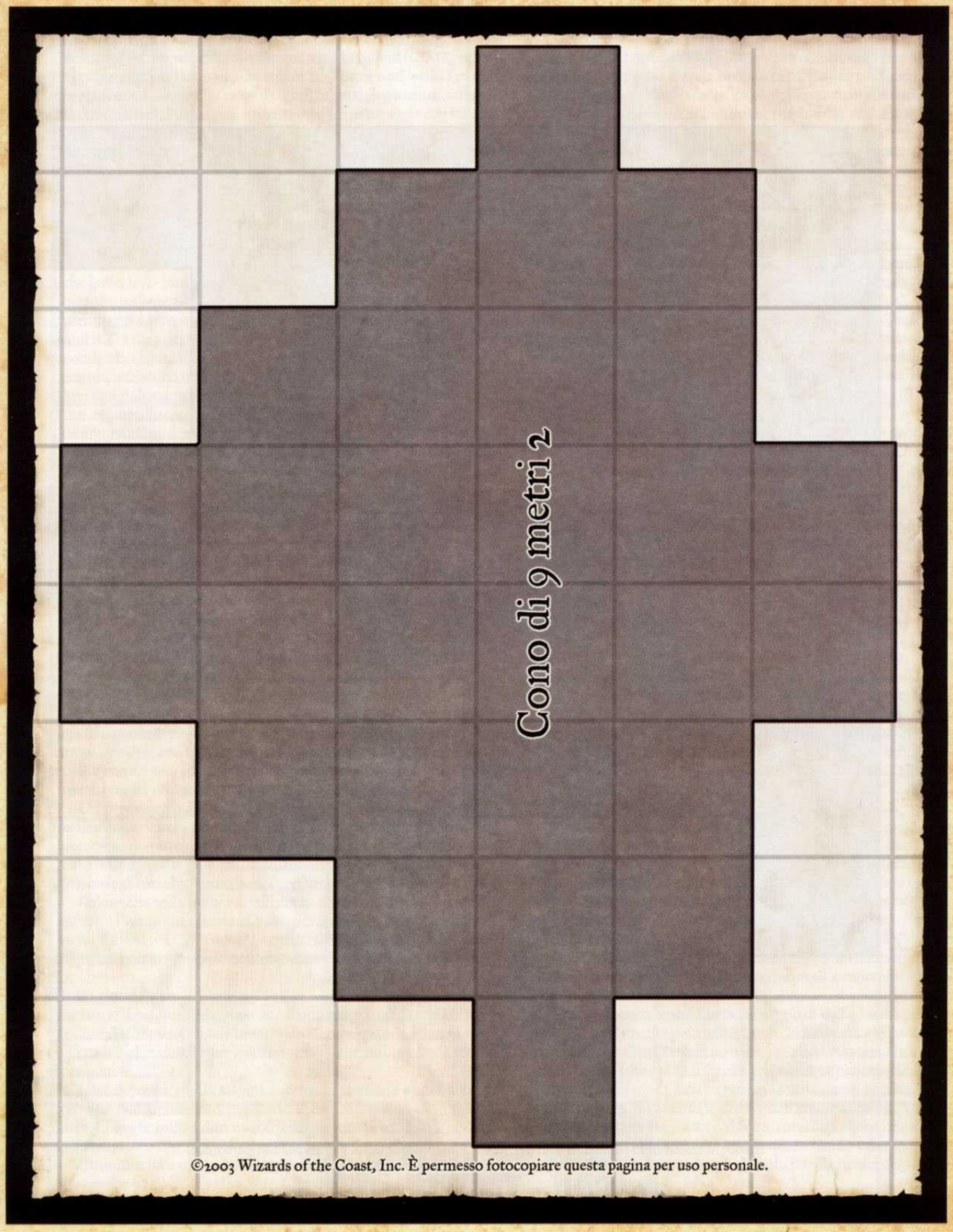
Quando il personaggio fallisce una di queste prove di Costituzione, inizia a soffocare. Nel primo round, è privo di sensi (0 pf). Nel round successivo, scende a -1 punto ferita ed è morente. Nel terzo round, soffoca.

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 non letali 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 non letali 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.

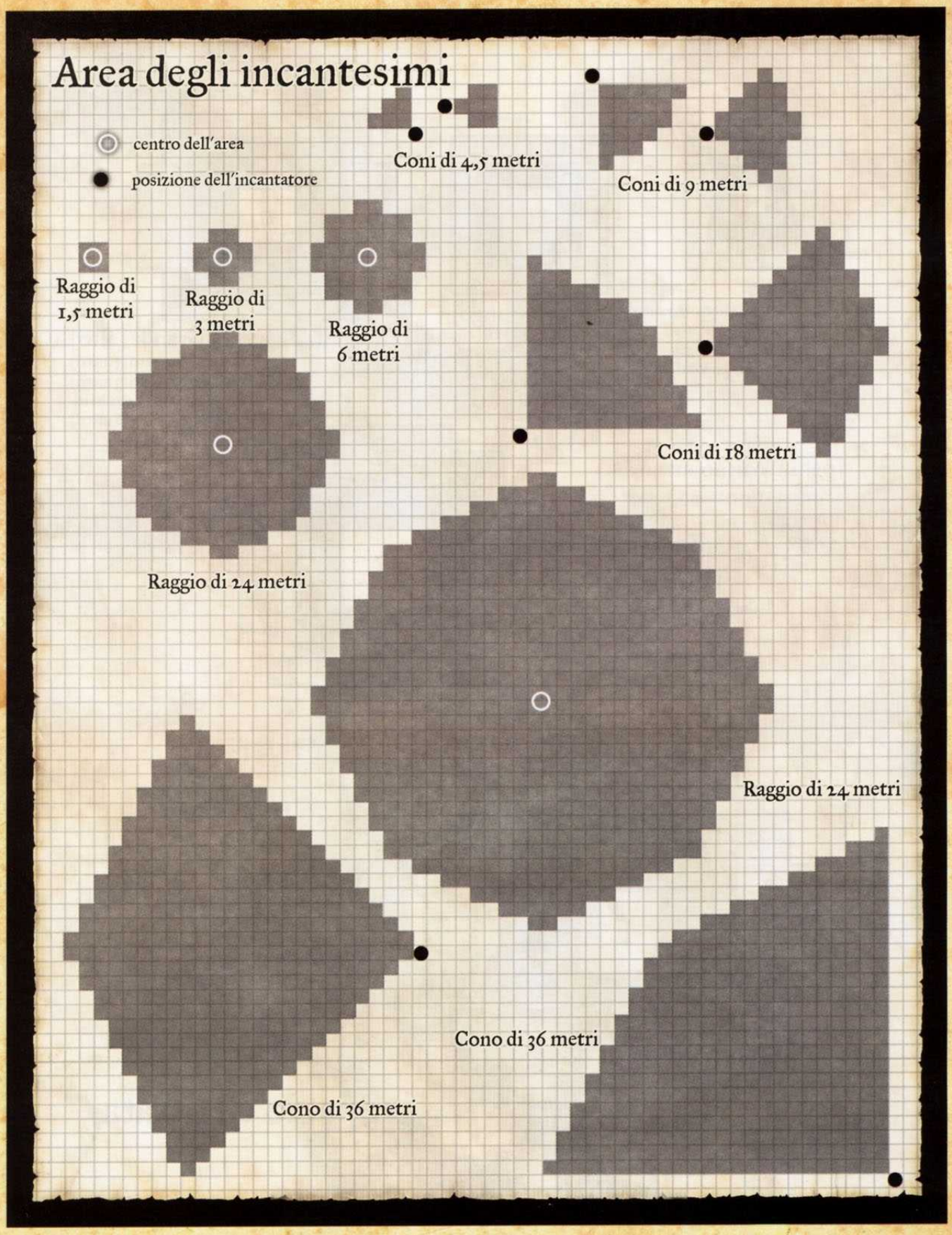
I personaggi di taglia Piccola consumano la metà dell'aria dei personaggi di taglia Media. Maggiori volumi d'aria, naturalmente, durano più a lungo. Così, per esempio, se due umani e uno gnomo si trovano in una camera sigillata che misura 6 metri per 6 metri per 3 metri, e possiedono una torcia, l'aria durerà quasi 7 ore (6 ore/3,5 persone e torce x 4 cubi con spigolo di 3 metri = 6.86 ore).

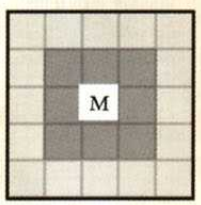


©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale.



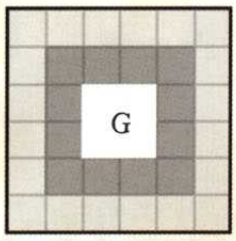
©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale.


Area degli incantesimi
centro dell'area
posizione dell'incantatore
Coni di 4,5 metri
Coni di 9 metri
Raggio di 1,5 metri
Raggio di 3 metri
Raggio di 6 metri
Coni di 18 metri
Raggio di 24 metri
Raggio di 24 metri
Cono di 36 metri
Cono di 36 metri



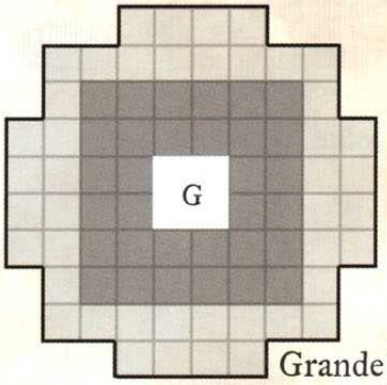
Medio

Spazio: 1 quadretto [1,5 metri]
Portata: 1 quadretto [1,5 metri]
Con arma con portata:
2 quadretti [3 metri]



Grande [lungo]

Spazio: 2 quadretti [3 metri]
Portata: 1 quadretto [1,5 metri]
Con arma con portata: 2 quadretti
[3 metri]

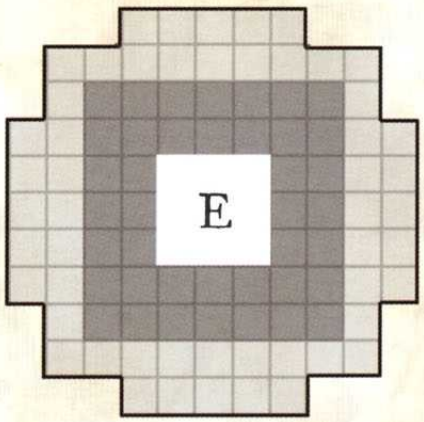


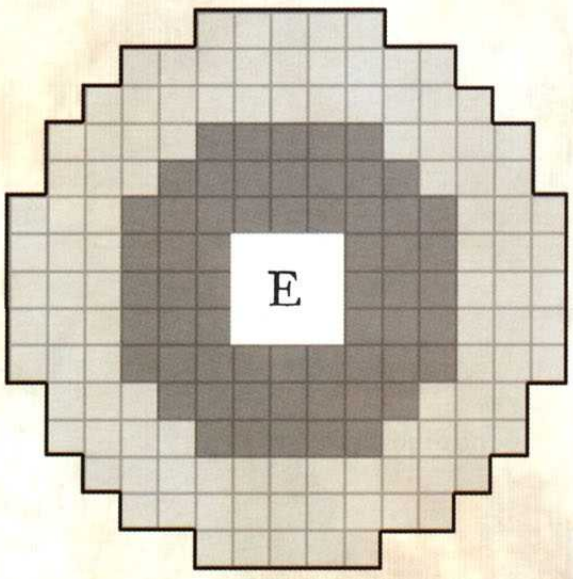
Grande [alto]

Spazio: 2 quadretti [3 metri]
Portata: 2 quadretti [3 metri]
Con arma con portata: 4 quadretti
[6 metri]

Enorme [lungo]

Spazio: 3 quadretti [4,5 metri]
Portata: 2 quadretti [3 metri]
Con arma con portata: 4 quadretti
[6 metri]



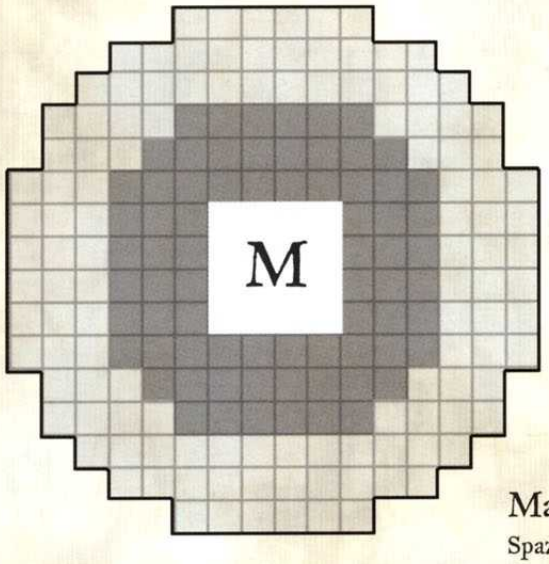


Enorme [alto]

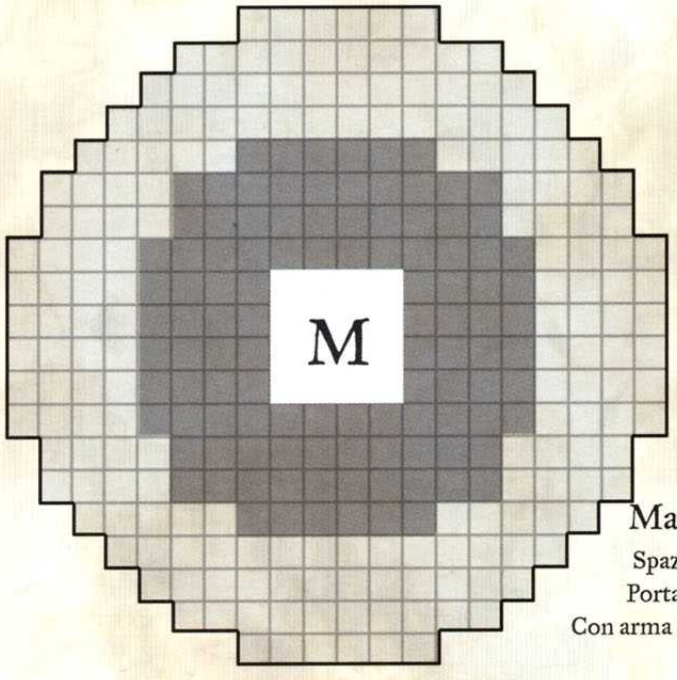
Spazio: 3 quadretti [4,5 metri]
Portata: 3 quadretti [4,5 metri]
Con arma con portata: 6 quadretti
[9 metri]

Spazio e Portata

Spazio e Portata

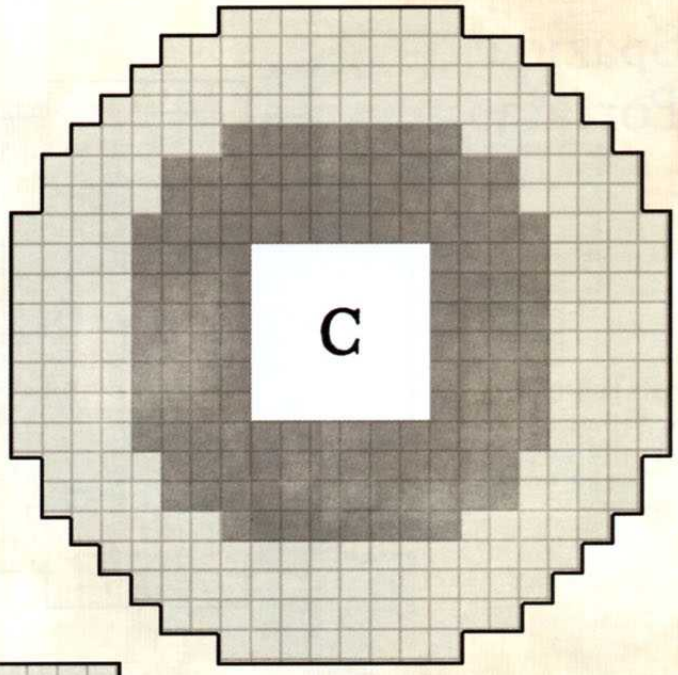


Mastodontico [lungo]
Spazio: 4 quadretti [6 metri]
Portata: 3 quadretti [4,5 metri]
Con arma con portata: 6 quadretti [9 metri]

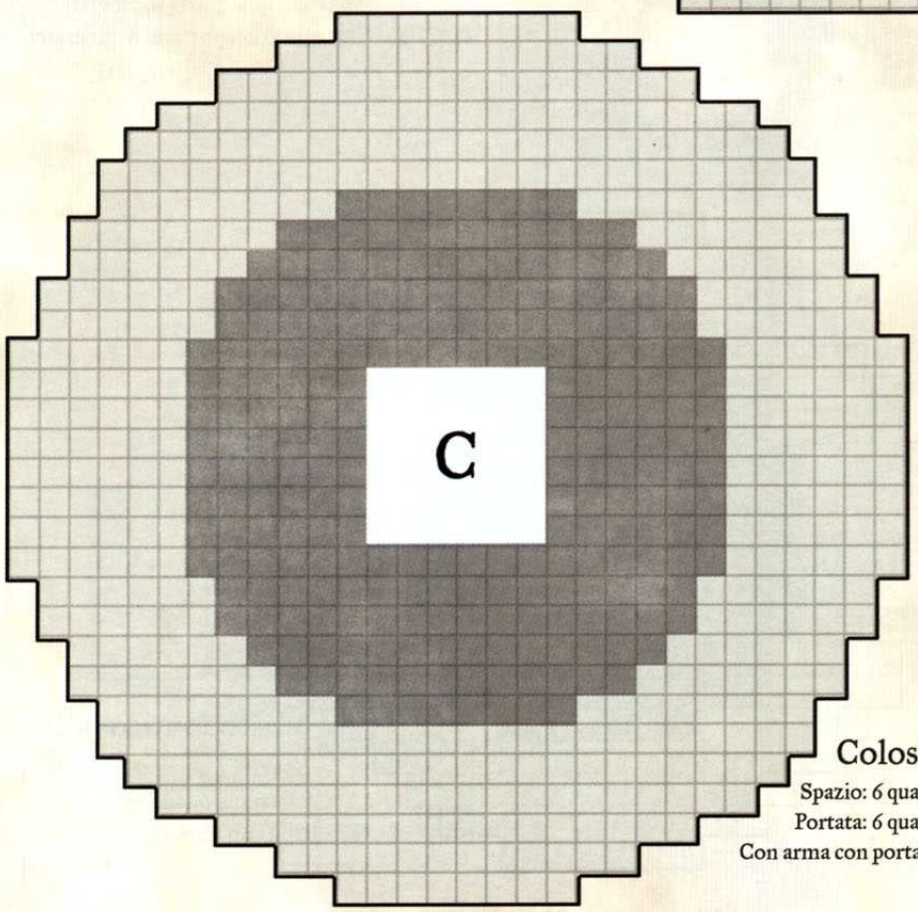


Mastodontico [alto]
Spazio: 4 quadretti [6 metri]
Portata: 4 quadretti [6 metri]
Con arma con portata: 8 quadretti [12 metri]

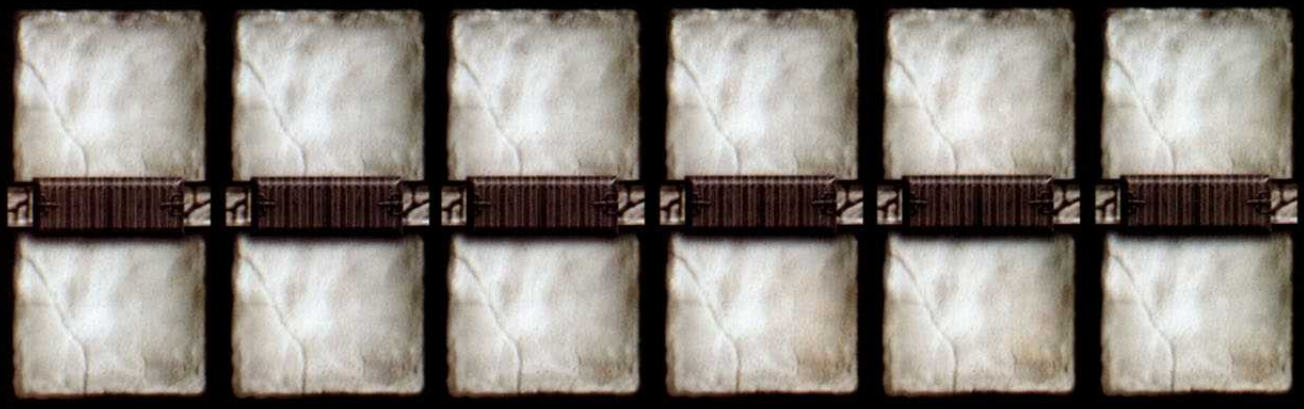
Spazio e Portata



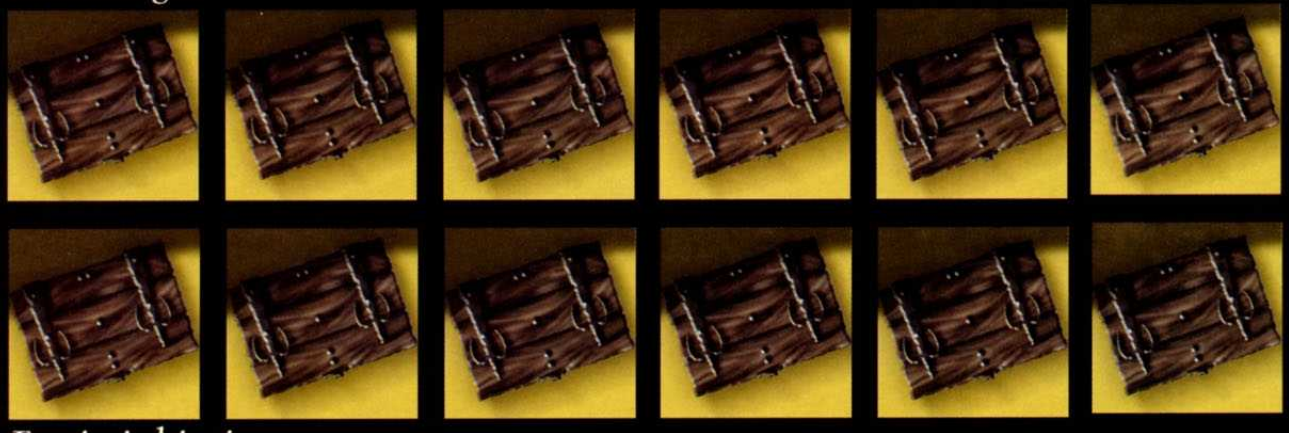
Colossale [lungo]
Spazio: 6 quadretti [9 metri]
Portata: 4 quadretti[6 metri]
Con arma con portata: 8 quadretti [12 metri]



Colossale [alto]
Spazio: 6 quadretti [9 metri]
Portata: 6 quadretti [9 metri]
Con arma con portata: 12 quadretti [18 metri]



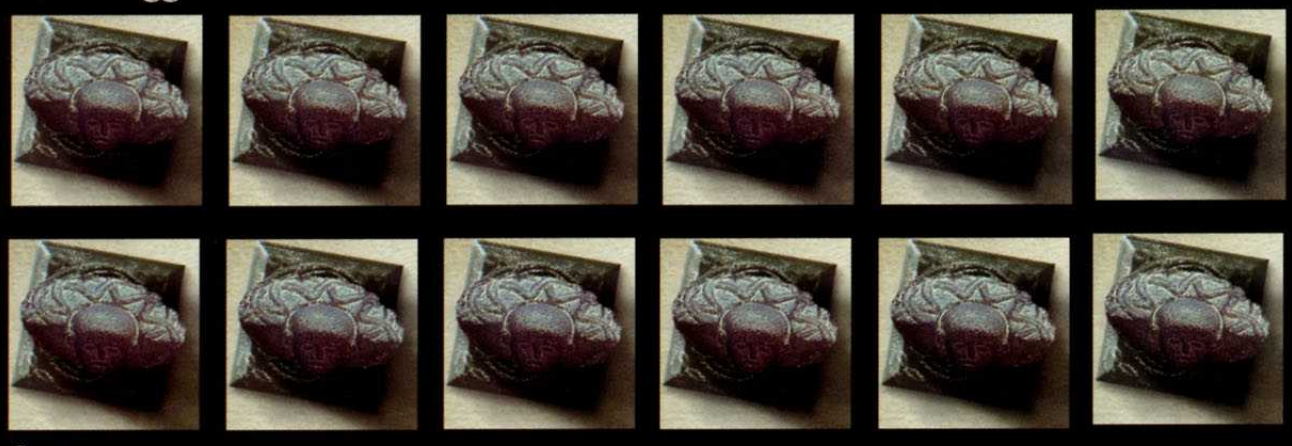
Porte di legno



Forzieri chiusi



Personaggi addormentati

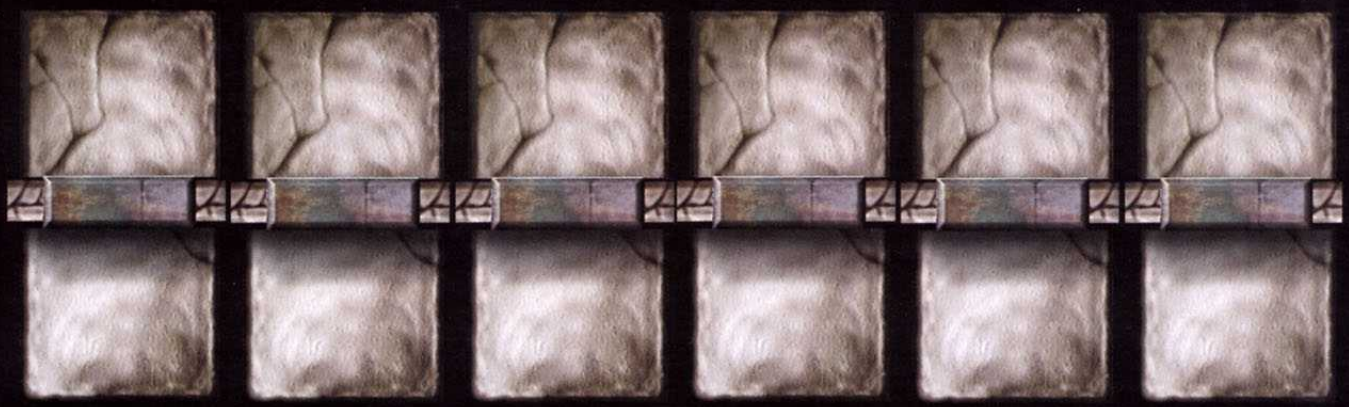


Statue

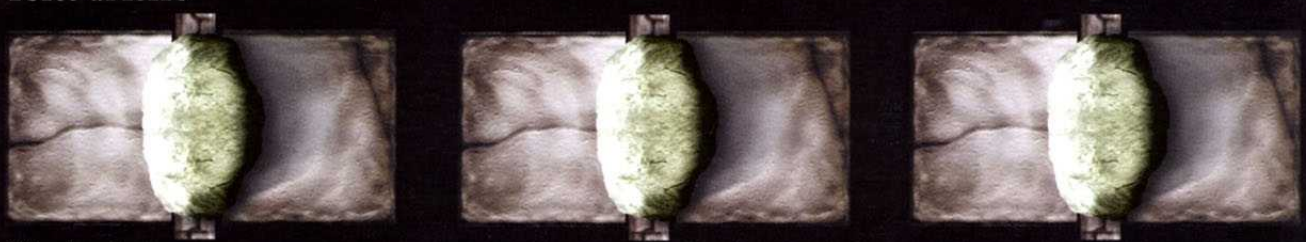


Sedie

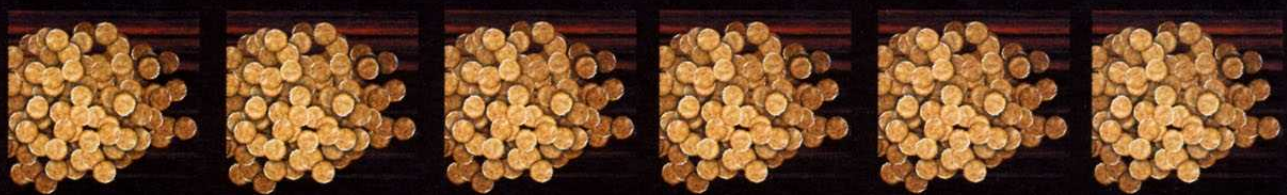
©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale.



Porte di ferro



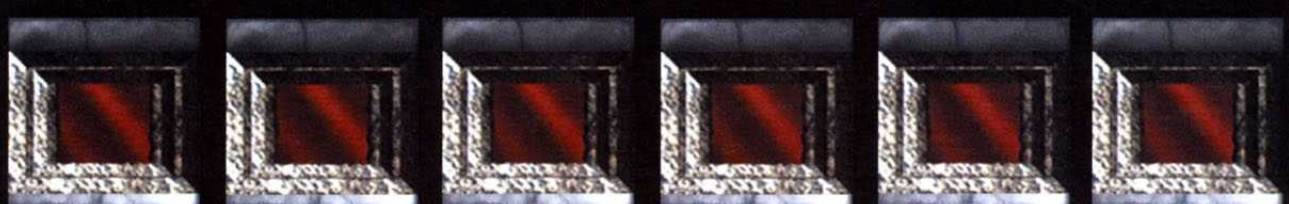
Macigni



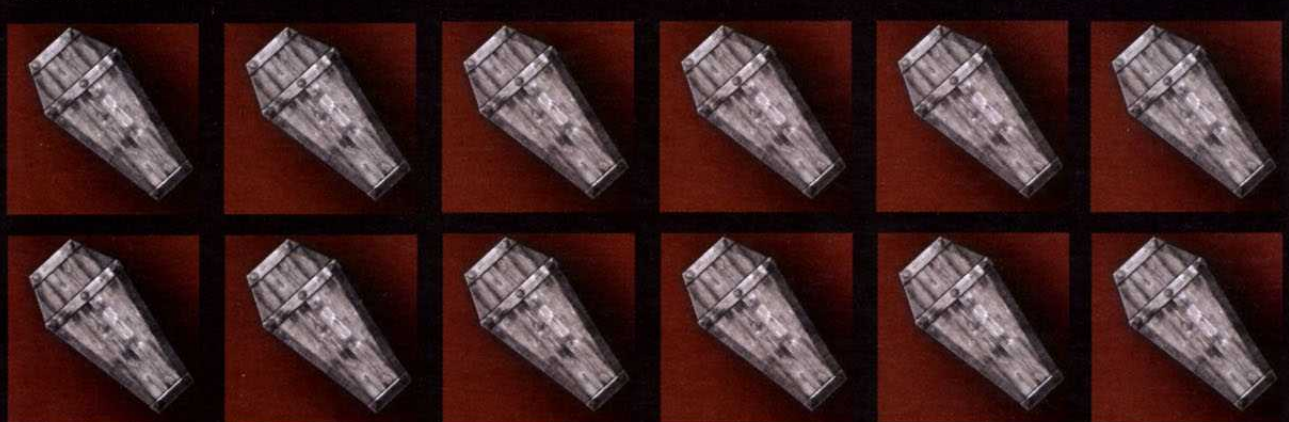
Tesoro



Cadaveri



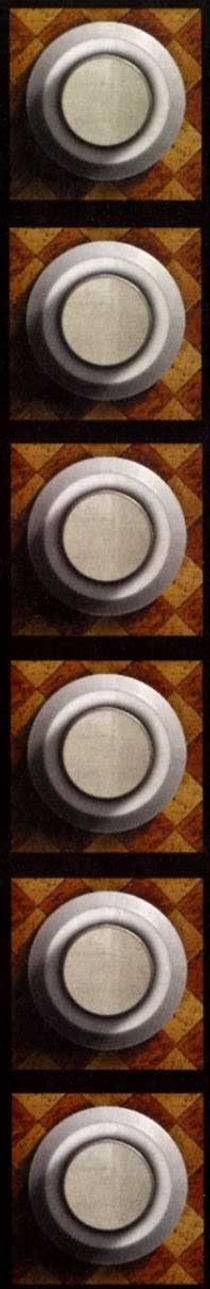
Piedistalli



Bare

©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale.

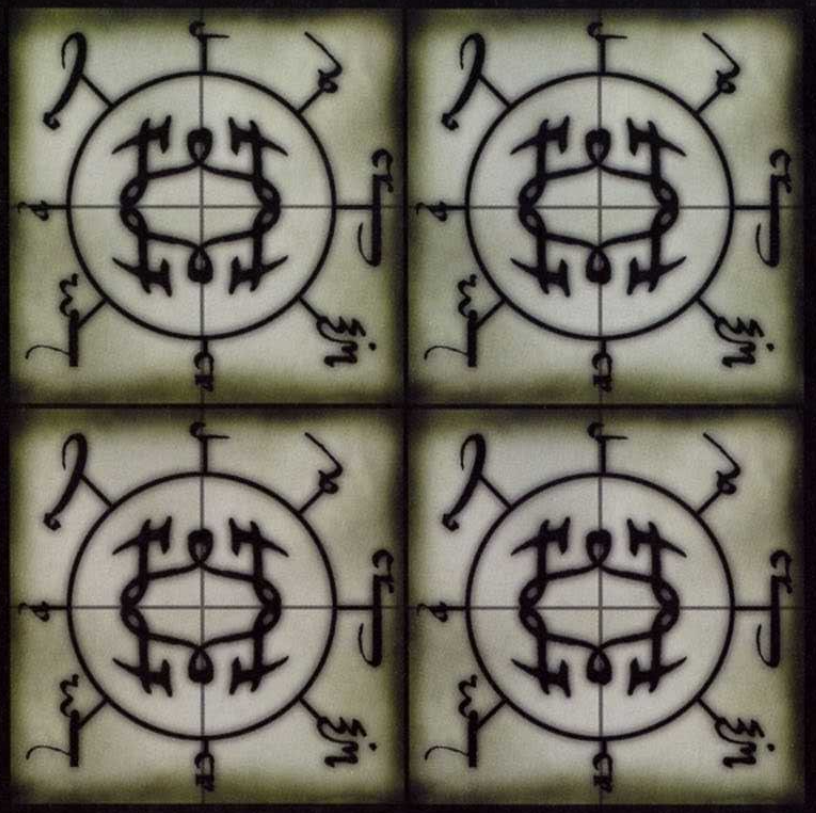
Colonne



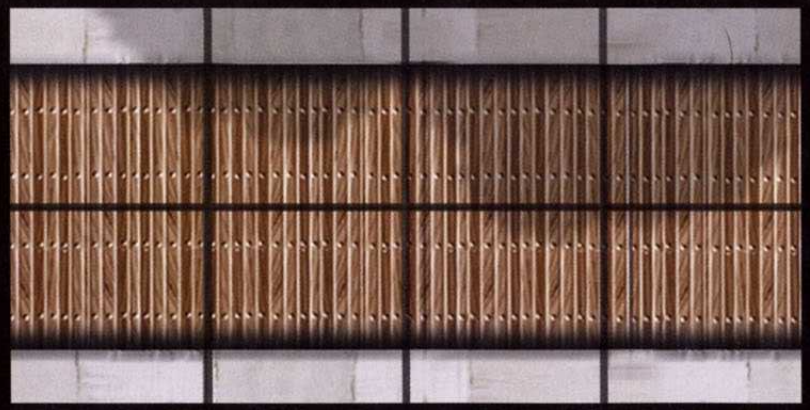
Scale [in legno e in pietra]



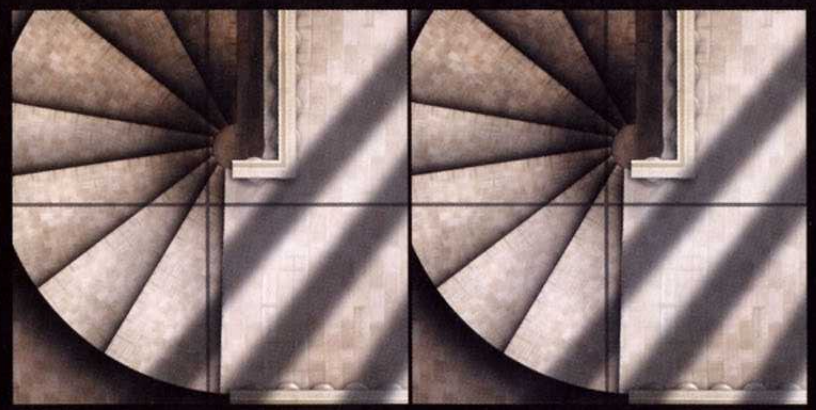
Circoli magici



Ponte di legno



Scale a chiocciola



©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale.

Fosse

Scale [in legno e in pietra]

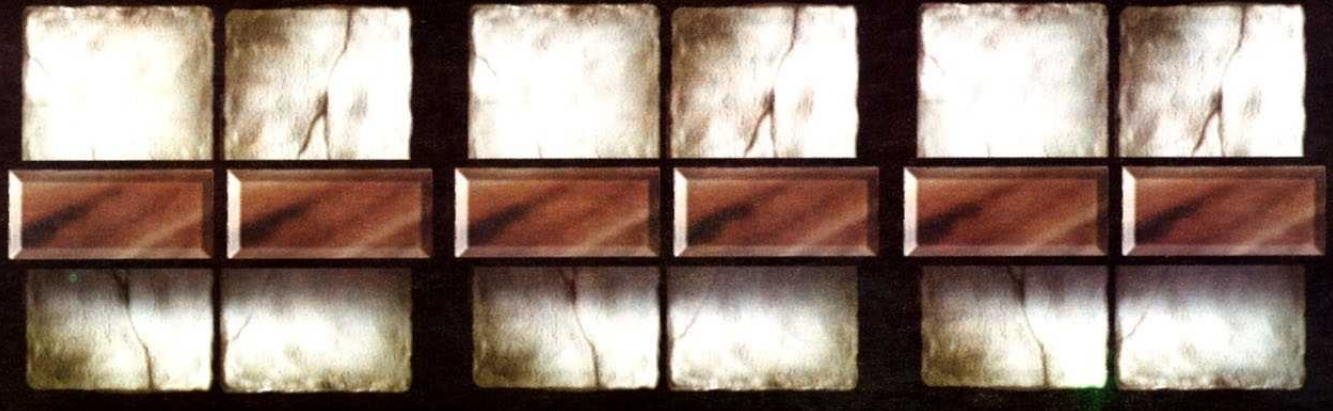
Ponte di pietra

Stalattiti

Terreno impervio

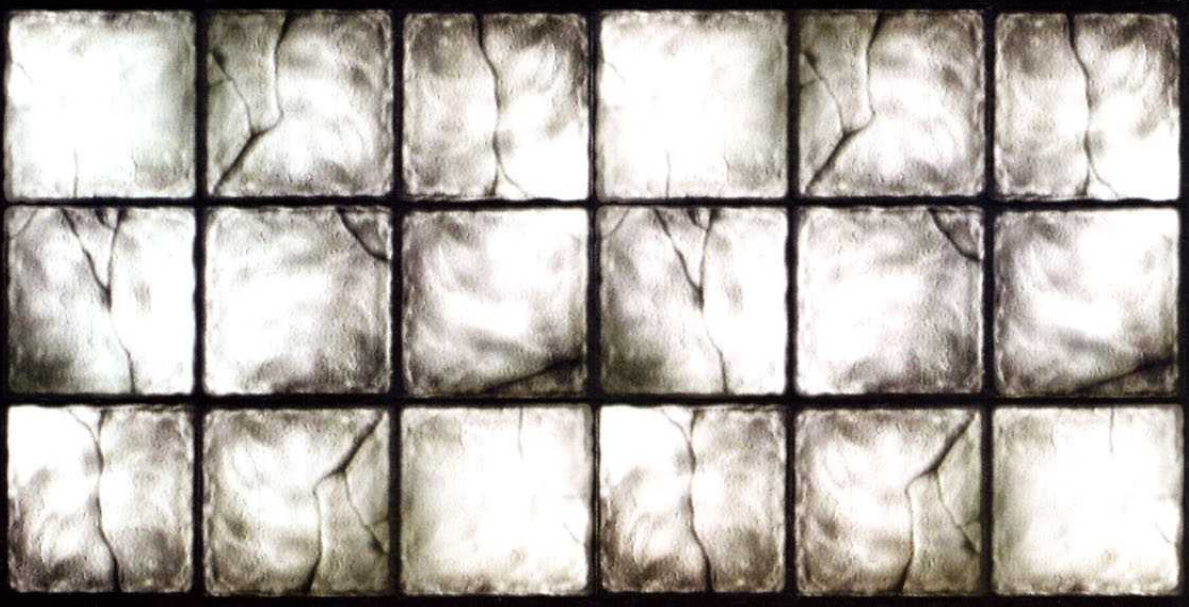
©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale.



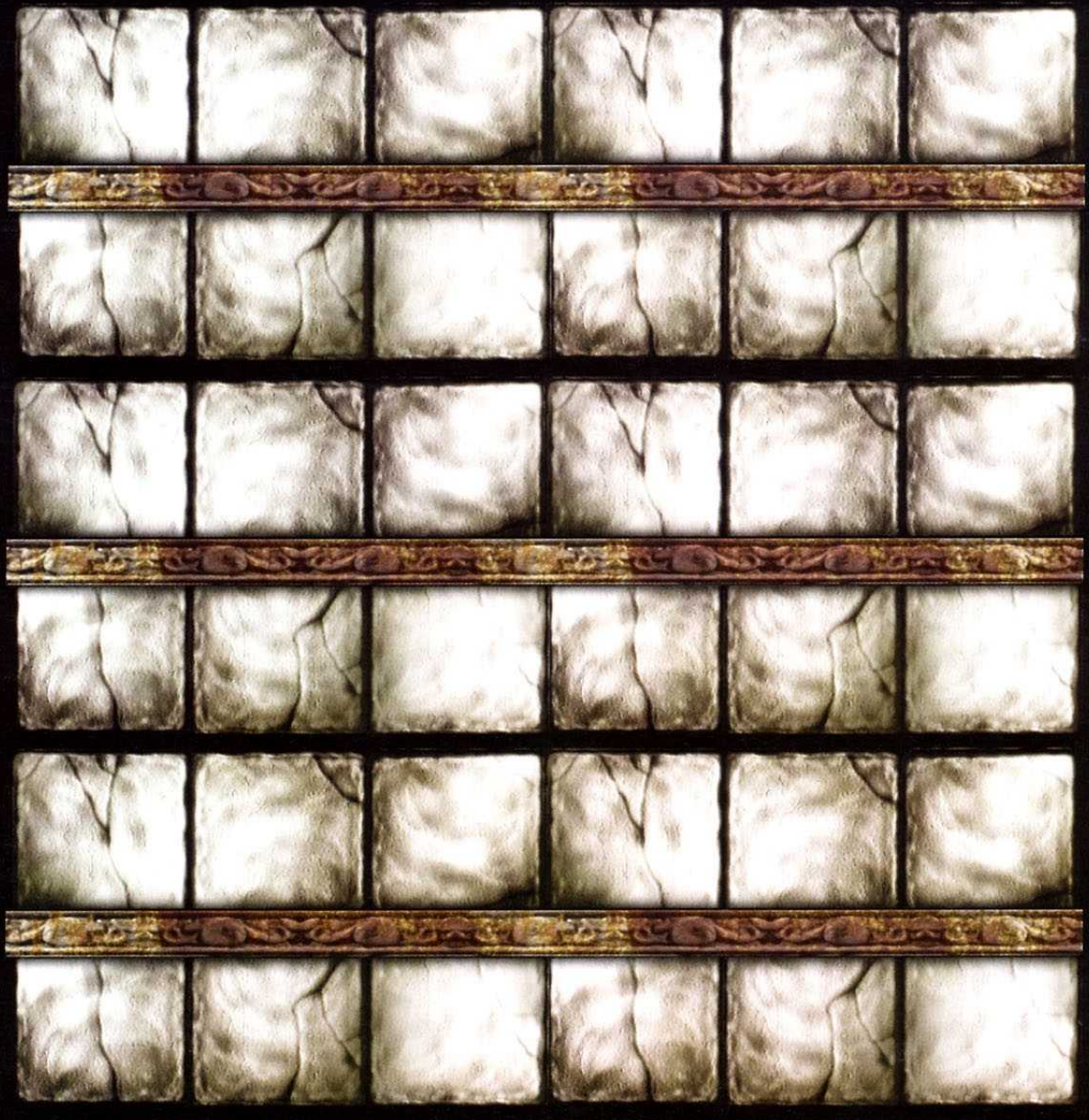


Porte doppie [in legno]

©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale.



Sezioni di pavimento



©2003 Wizards of the Coast, Inc. È permesso fotocopiare questa pagina per uso personale.

Indice analitico

adamantio 283
adepto 107
altre ricompense 56
amici 104
antimagia 289
approfondimento della narrazione 8
arbitrare il gioco 6
arbitrare la magia 34
arbitrare l'azione di preparare 25
arbitrare le azioni non contemplate 25
arciere arcano 176
arcimago 177
argento alchemico 283
aristocratico 108
arma a soffio 290
armatura e ingombro 20
armi a spargimento 28
artefatti 277
assassino 179
assegnare premi in PE ad hoc 39
attacchi con lo sguardo 290
attacchi mortali 290
atteggiamento dei PNG 127
attività simultanee 24
autorità 106
avventure ad eventi 47
avventure in città 98
avventure localizzate 46
avventure nelle terre selvagge 86
avventure su altri piani 147
azioni dei PNG 17
azioni di combattimento al di fuori del combattimento 25
azioni di combattimento 25
bonus cumulativi 21
buona struttura 44
cadute 302
Campi Benedetti dell'Elysum 165
Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte 163
Caos Mutevole del Limbo 159
capacità magiche 289
capacità soprannaturali 289
capacità straordinarie 289
cariche, dosi e usi multipli 214
cattiva struttura 45
cavalcature intelligenti 23
cavalcature 204
cavaliere mistico 180
charme e compulsione 290
classi di prestigio 176
classi 174
classi difficoltà 34
classi sociali 142
collegare le avventure 56
colpi critici 26
combattente 109
combattimento 21
compagni animali 205
conoscere i PG 12
conoscere le regole 13
corridoi 63
cos'è un DM 5
costruire un mondo diverso 144
creare nuovi incantesimi 35
creare oggetti magici 282
creare un nuovo personaggio 42
creature grandi 29
creature molto piccole 29
creazione del mondo 135
crolli e cedimenti 66
Cupa Eternità della Gehenna 162
danni non letali 26
danni 26
descrivere gli effetti degli incantesimi 34
descrivere l'azione 16
descrizione degli oggetti magici 215
difensore nanico 181
difficoltà 49
discepolo dei draghi 182
Distese Selvagge delle Terre Bestiali 165
Domini Eroici di Ysgard 158
Dominio Concordante delle Terre Esterne 166
duellante 184
dungeon casuali 78
ecologia del dungeon 76
effetti del fumo 302
effetti della taglia delle armi 28
effetti dell'acido 302
elementi di una trappola 68
elementi vari 63
esempi di trappole 71
esempio di gioco 8
esempio di una sottorazza: i Nani Dorati 171
esperto 109
fame e sete 302
famigli 200
famiglio migliorato 200
ferro freddo 284
Foreste Olimpie di Arborea 166
forma incorporea 291
fornire il mondo 6
fornire le avventure 5
fuga e inseguimento 20
gerofante 185
gestire le divinazioni 34
gestire PG destabilizzanti 13
gradi di fallimento 32
gradi di sfida e trappole 38
gradi di sfida per i PNG 37
gradi di successo 32
gregari speciali 199
Grigie Distese dell'Ade 161
guardia nera 186
guarigione rapida 292
guarire dalle malattie 294
guerra e altre calamità 133
identificare un oggetto 212
il dungeon 57
il miglior amico del DM 30
il movimento e la griglia 19
il round di sorpresa 23
illuminazione 67
imbrogli del DM e percezione dei giocatori 18
immunità al freddo 292
immunità al fuoco 292
in piedi in uno spazio ristretto 30
incantesimi ad area 28
incontri casuali nelle terre selvagge 95
incontri 48
Infiniti Strati dell'Abisso 160
insegnare il gioco 5
invisibilità 292
la magia nel mondo 142
legnoscuro 284
limite ai danni per gli incantesimi 35
linea di visuale 21
maestro del sapere 188
mago rosso 189
malattia 293
mantenere il gioco sempre stimolante 6
mantenere l'equilibrio 13
materiali per la conduzione del gioco 14
metamorfosi 294
metapensiero del gioco 11
mistificatore arcano 191
mithral 284
modificare i premi in PE e i Livelli di Incontro 38
modificare le regole 14
modifiche ai PNG in base alla razza o al tipo 126
morte di un personaggio 41
morte e punti esperienza 41
mostri con GS inferiore a 1 37
mostri con classi 51
mostri con tesoro 51
motivazione 43
movimento e posizione 19
movimento in diagonale 19
movimento tattico aereo 20
muoversi nelle tre dimensioni 20
nemici 103
Nirvana Meccanico di Mechanus 163
Nove Inferi di Baator 162
nuove razze 172
nuovi combattenti 24
obiettivi della missione 40
oggetti cadenti 302
oggetti intelligenti 268
oggetti magici 211
- anelli 229
- armature 216
- armi 221
- bastoni 243
- oggetti meravigliosi 245
- pergamene 238
- pozioni e oli 229
- verghe 233

oggetti maledetti 272
olfatto acuto 294
ombra danzante 192
oscurità 303
Pacifici Regni di Arcadia 164
Paradisi Gemelli di Bytopia 164
paralisi 294
paura 294
pavimenti 60
pelle di drago 284
penalità all'esperienza 41
percezione tellurica 295
perdita di livello 295
perdita di punteggi di caratteristica 295
pericoli del caldo 303
pericoli del freddo 304
pericoli dell'acqua 303
personaggi di livello superiore al 1° 199
personaggi e mondo circostante 131
personaggi epici 206
Piano Astrale 154
Piano delle Ombre 152
Piano dell'Energia Negativa 157
Piano dell'Energia Positiva 157
Piano Elementale dell'Acqua 156
Piano Elementale dell'Aria 155
Piano Elementale del Fuoco 156
Piano Elementale della Terra 155
Piano Etereo 151
più mostri e livelli di incontro 48
PNG Barbaro 112
PNG Bardo 113
PNG Chierico 114
PNG Druido 115
PNG Guerriero 116
PNG Ladro 117
PNG Mago 118
PNG Monaco 119
PNG Paladino 121
PNG Ranger 123
PNG Stregone 124
popolano 109
portare a termine la sessione 18
porte sfondate a calci 7
porte 60
poteri psionici 295
premi di interpretazione di ruolo 40
premi esperienza 36
premi per la storia e premi standard 40
prendere 10 33
preparare lo scenario 15
problemi legali 141
Profondità Ventose del Pandemonium 159
Profondità Tartaree di Carceri 161
prove di abilità e caratteristica 28
punteggi delle caratteristiche 169
quale tiro salvezza? 33
raggi 295
religione 143
resistenza agli incantesimi 296
resistenza allo scacciare 297
resistenze all'energia 297
riassunto delle condizioni 300
ricompense 36
riduzione del danno 297
rigenerazione 298
risucchio di energia e livelli negativi 298
scala e quadretti 19
scala standard 19
scaletta per il buon creatore di avventure 46
scurovisione 298
Sette Cieli Ascendenti di Celestia 164
soffocamento 304
sottorazze 170
spostarsi tra i quadretti 20
stanze 62
statistiche schematizzate 85
stile di gioco 7
stringersi 29
struttura 44
talenti epici 209
taglia e oggetti magici 213
taumaturgo 193
tempo atmosferico 93
tenere le cose in movimento 24
terreni acquatici 92
terreni boschivi 87
terreni collinosi 89
terreni desertici 90
terreni montuosi 89
terreni paludosi 88

terreni pianeggianti 91
terreno del dungeon 59
tesoro 51
teurgo mistico 194
tipi di bonus 21
tipi di dungeon 57
tiri per colpire 26
tiri salvezza 33
tiri salvezza contro i poteri degli oggetti magici 214
tiro salvezza o prova? 33
trappole 67
tratti planari 167
un esempio di avventura 79
una via di mezzo 8
un centinaio di idee per avventure 44
utilizzare le miniature 15
valore dei tesori 54
veleno 298
viandante del crepuscolo 195
visione crepuscolare 299
vista cieca e percezione cieca 299

LISTA DEI RIQUADRI

Variante : Poteri psionici non magici....296
Variante: armi equivalenti....27
Variante: colpi critici attenuati....28
Variante: colpi critici mancati (maldestro)....28
Variante: colpire e mancare automaticamente....25
Variante: colpire la copertura....24
Variante: componenti di potere....36
Variante: danni a zone specifiche....27
Variante: danno massiccio basato sulla taglia....27
Variante: esperienza in forma libera....39
Variante: esperienza più lenta o più veloce....40
Variante: evocare mostri individuali....37
Variante: intontito....27
Variante: morte istantanea....28
Variante: tiro difensivo....25

LISTA DELLE TABELLE NUMERATE

Tabella 2-1: Manovrabilità....20
Tabella 2-2: Incremento de danni delle armi in base alla taglia....28
Tabella 2-3: Diminuzione dei danni delle armi in base alla taglia....28
Tabella 2-4: Taglia delle creature....29
Tabella 2-5: Esempi di Classe Difficoltà....31
Tabella 2-6: Premi in punti esperienza (mostro singolo)....38
Tabella 3-1 Numeri dell'incontro....49
Tabella 3-2: Difficoltà dell'incontro....49
Tabella 3-3: Valore del tesoro per incontro....51
Tabella 3-4: Risultati medi di un tesoro....51
Tabella 3-5: Tesoro....52
Tabella 3-6: Gemme....55
Tabella 3-7: Oggetti d'arte....55
Tabella 3-8: Oggetti comuni....56
Tabella 3-9: Pareti....60
Tabella 3-10: Porte....62
Tabella 3-11: Mobili ed elementi principali....65
Tabella 3-12: Mobili ed elementi secondari....66
Tabella 3-13: Modificatori al GS delle trappole meccaniche....75
Tabella 3-14: Modificatori al GS delle trappole magiche....75
Tabella 3-15: Modificatori al costo delle trappole meccaniche....76
Tabella 3-16: Modificatori al costo delle trappole a congegno magico....76
Tabella 3-17: Tipi di porte casuali....78
Tabella 3-18: Contenuti casuali delle stanze....79
Tabella 3-19: Trappole casuali GS 1-3....82
Tabella 3-20: Trappole casuali GS 4-6....82
Tabella 3-21: Trappole casuali GS 7-10....82
Tabella 3-22: Modificatori di combattimento sott'acqua....92
Tabella 3-23: Tempo atmosferico casuale....94
Tabella 3-24: Effetti del vento....95
Tabella 3-25: Elenchi degli incontri nelle terre selvagge....96
Tabella 3-26: Macchine d'assedio....100
Tabella 3-27: Edifici....101
Tabella 3-28: Incontri in città....102
Tabella 4-1: Prezzi per servizi dei mercenari....105
Tabella 4-2: Adepto....108
Tabella 4-3: Aristocratico....108
Tabella 4-4: Combattente....109
Tabella 4-5: Esperto....109
Tabella 4-6: Popolano....110
Tabella 4-7: Allineamento casuale del PNG....110
Tabella 4-8: Classe casuale dei PNG....110
Tabella 4-9: Razze o tipi dei PNG buoni....111
Tabella 4-10: Razze o tipi dei PNG neutrali....111
Tabella 4-11: Razze o tipi dei PNG malvagi....112
Tabella 4-12: PNG Barbaro....113
Tabella 4-13: PNG Bardo....114
Tabella 4-14: PNG Chierico....115
Tabella 4-15: PNG Druido....116
Tabella 4-16: PNG Guerriero....117
Tabella 4-17: PNG Ladro....118
Tabella 4-18: PNG Mago....119
Tabella 4-19: PNG Monaco....120
Tabella 4-20: PNG Paladino....122
Tabella 4-21: PNG Ranger....123
Tabella 4-22: PNG Stregone....125
Tabella 4-23: Valore dell'equipaggiamento dei PNG....127
Tabella 4-24: Cento tratti distintivi....128
Tabella 5-1: Ricchezza del personaggio per livello....135
Tabella 5-2: Generazione casuale di città....137
Tabella 5-3: Armi asiatiche....144
Tabella 5-4: Armi rinascimentali....144
Tabella 5-5: Armi moderne....146
Tabella 5-6: Armi futuristiche....146
Tabella 5-7: Destinazioni planari casuali....151
Tabella 6-1: Arciere arcano....177
Tabella 6-2: Arcimago....178
Tabella 6-3: Assassino....179
Tabella 6-4: Incantesimi da assassino conosciuti....180
Tabella 6-5: Cavaliere mistico....180
Tabella 6-6: Difensore nanico....181
Tabella 6-7: Discepolo dei draghi....184
Tabella 6-8: Duellante....185
Tabella 6-9: Gerofante....186
Tabella 6-10: Guardia nera....186
Tabella 6-11: Maestro del sapere....188
Tabella 6-12: Mago rosso....190
Tabella 6-13: Mistificatore arcano....191
Tabella 6-14: Ombra danzante....192
Tabella 6-15: Taumaturgo....194
Tabella 6-16: Teurgo mistico....195
Tabella 6-17: Viandante del crepuscolo....196
Tabella 6-18: Bonus epici ai tiri salvezza e di attacco....206
Tabella 6-19: Benefici derivanti dall'esperienza e dai livelli epici....206
Tabella 7-1: Generazione casuale degli oggetti magici....216
Tabella 7-2: Armature e scudi....217
Tabella 7-3: Tipo di armatura casuale....217
Tabella 7-4: Tipo di scudo casuale....217
Tabella 7-5: Capacità speciali delle armature....217
Tabella 7-6: Capacità speciali degli scudi....218
Tabella 7-7 Armature specifiche....220
Tabella 7-8: Armi....222
Tabella 7-10: Determinare il tipo di arma....222
Tabella 7-11: Armi da mischia comuni....222
Tabella 7-12: Armi non comuni....222
Tabella 7-13: Armi a distanza comuni....223
Tabella 7-14: Capacità speciali delle armi da mischia....223
Tabella 7-15: Capacità speciali delle armi a distanza....223
Tabella 7-16: Armi specifiche....227
Tabella 7-17: Pozioni e oli....230
Tabella 7-18: Anelli....231
Tabella 7-19: Verghe....234
Tabella 7-20: Tipi di pergamene....238
Tabella 7-21: Numero di incantesimi su una pergamena....238
Tabella 7-22: Livelli degli incantesimi su pergamena....238
Tabella 7-23: Pergamene degli incantesimi arcani....239
Tabella 7-24: Pergamene degli incantesimi divini....241
Tabella 7-25: Bastoni....243
Tabella 7-26: Bacchette....246
Tabella 7-27: Oggetti meravigliosi minori....247
Tabella 7-28: Oggetti meravigliosi medi....249
Tabella 7-29: Oggetti meravigliosi maggiori....251
Tabella 7-30: Intelligenza, Carisma, Saggezza e capacità degli oggetti....269
Tabella 7-31: Oggetti maledetti specifici....274
Tabella 7-32: Riassunto dei costi degli oggetti magici....284
Tabella 7-33: Calcolare il valore dell'oggetto magico in monete d'oro....285
Tabella 8-1: Tipi di capacità speciali....290
Tabella 8-2: Malattie....293
Tabella 8-3: Veleni....299
Tabella 8-4: Danni a oggetti cadenti....302

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande?

Servizio Clienti: **0521.630320**

Visita il sito web **www.25edition.it**


Dungeons & Dragons
MINIATURE

DUNGEONS & DRAGONS®
MINIATURE



PRONTI ALL'AZIONE E ALL'AVVENTURA

Vuoi creare un esercito per una battaglia? Vuoi rendere tridimensionale il mondo del tuo gioco di ruolo? Con queste miniature dipinte in plastica sarà possibile farlo! Devi solo aprire la confezione!

Ogni Set Introduttivo (Entry Pack) contiene 16 miniature già colorate e assemblate con le caratteristiche compatibili con il gioco di ruolo D&D, una griglia di battaglia pieghevole, segnalini per il danno, 8 indicatori di terreno, un d20 e un libretto di istruzioni di 40 pagine per cominciare a giocare subito.

Per continuare la tua collezione di eroi, nemici e mostri, puoi trovare i Set di Espansione (Expansion Pack) contenenti 8 miniature nei migliori negozi.





Mondi di ispirazione in attesa di essere scoperti

di Monte Cook, Skip Williams e Jonathan Tweet

Crea storie emozionanti ed eroiche, ricche di magie e mostri. In queste pagine troverai le opzioni e gli strumenti necessari per creare mondi dettagliati e avventure dinamiche da vivere assieme ai tuoi giocatori nel gioco di ruolo di DUNGEONS & DRAGONS®.

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: **www.25edition.it**

Visita il sito web **www.wizards.com/dnd**

ISBN 88-8288-068-0

Scan, Edit, OCR by
Dungeon Master

GUIDA DEL DUNGEON MASTER v.3.5

6502